



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“APRENDER A APRENDER CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS”

AUTORÍA JAVIER MÁRQUEZ CABEZA
TEMÁTICA TRABAJO CON JUEGOS COOPERATIVOS
ETAPA EDUCACION PRIMARIA

1. RESUMEN.

Aprender jugando es una forma agradable y muy eficaz de aprender. En este artículo vamos a presentar una batería de juegos relacionados con la cooperación y el trabajo en equipo. Podremos comprobar como con actividades conocidas, pero con otro enfoque, la motivación del alumno por la actividad cambiará y gracias a ello conseguiremos una mayor implicación. Con ello conseguiremos que su aplicación no termine al acabar el juego sino que continúe en su vida diaria

2. PALABRAS CLAVE.

Cooperación

Juego

Reflexión

Compromiso

Seguimiento y evaluación

Aprendizaje significativo

3. CONTENIDOS.

Cada juego que vamos a presentar a continuación esta relacionado con un centro de interés que se puede trabajar a lo largo del curso. Además del nombre del juego y del objetivo que se pretende alcanzar con él cada uno de ellos se realiza una breve descripción, se explica su desarrollo y se dan pautas para las fases de reflexión y compromiso. Al final de cada juego el docente observará si el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

compromiso se cumple a lo largo de los días, hasta la próxima sesión. Analizará las dificultades para cumplirlo y se buscarán formas de superarlas.

Para el seguimiento y evaluación preparará una cartulina que se colocará en lugar visible de la clase. Quienes cumplan el compromiso llevarán un signo positivo en la casilla que corresponda al juego

LA VIDA EN COMUNIDAD

Nombre del juego: Los nombres con el ovillo **Objetivo: Presentarse**

Descripción

Esta actividad exige alrededor de 20 minutos y un ovillo largo de lana o cuerda, preferentemente algo gruesa. Preguntamos a los alumnos si saben qué es una red, qué redes conocen y para qué sirven.

Desarrollo de la actividad

Nos sentamos en círculo sin estar muy separados unos de otros. Un alumno comienza el juego sujetando el ovillo y diciendo “yo me llamo Rubén y le paso el ovillo a Mario”. Entonces, Rubén desenrolla el ovillo de lana y se lo pasa a Mario, quedándose él con un extremo.

Después, Mario repite la actividad, y así todos los alumnos de forma consecutiva. Intentamos pasar el ovillo por el suelo, debajo de la red que se va formando. Cuando todo el grupo se ha presentado, les pedimos que tiren suavemente del hilo y sientan la tensión de la conexión entre ellos. Notaremos que, aunque estamos conectados directamente con otra persona, nos relacionamos con el grupo entero.

Tomamos las precauciones necesarias para que el juego se desarrolle con fluidez y sin que se produzcan muchos nudos, que nos imposibiliten terminar la actividad.

El juego prosigue invirtiendo todo el proceso y enrollando el ovillo que habíamos desenrollado.

Reflexión

-Preguntamos a los alumnos y comentamos entre todos:

- a) Normalmente, ¿os pasáis las cosas con cuidado?
- b) ¿Os dejáis cosas que os mantienen unidos?
- c) ¿Qué mantiene vuestra relación de ayuda?
- d) ¿Qué relación tenéis con otras personas?
- e) ¿Qué os une? ¿Qué os comunica?
- f) ¿Os dais cuenta de que existe una interdependencia entre todos?
- g) ¿Qué ocurre cuando la violencia rompe toda la red? ¿Cómo afecta esto a las personas?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- Hablamos e intentamos descubrir las conexiones que nos unen con la gente. Comentamos que a veces son tantas que ni siquiera las podemos imaginar.
- Hablamos de Internet como otra red que une a las personas. Comentamos sus ventajas e inconvenientes, y realizamos algunas recomendaciones para su buen uso.

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.
- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: Apoyar a nuestros familiares y compañeros que lo necesiten.

Sugerencias para las actividades complementarias

Dibujamos un esquema de la red de relaciones de cada uno, donde se indiquen las relaciones de apoyo y de que tipo son. Por ejemplo: apoyo para la supervivencia, apoyo para la autoestima, apoyo para el aprendizaje, apoyo para la diversión, etc...

Una sugerencia es hacerlo empleando círculos concéntricos, poniendo el **yo** en el círculo central.

LOS SENTIDOS

Nombre del juego: Tren de noche

Objetivo: Confianza

Descripción

Contamos a los alumnos que cuando tenemos que marchar a una ciudad lejana, a veces, hay que viajar de noche bien en tren o en autobús. Mientras uno duerme, otras personas se encargan de conducir el vehículo para que todos lleguemos bien a nuestro destino.

Mientras dormimos, esas personas trabajan y siguen despiertas, aunque sea de noche. Por eso, las admiramos y respetamos mucho. También confiamos en ellas, porque estamos seguros de que van a hacer las cosas lo mejor que puedan para que todo salga bien.

El juego que vamos a hacer a continuación está estrechamente relacionado con la confianza. Lo vamos a probar en la clase a ver qué tal se nos da confiar en los demás en situaciones especiales y en la vida diaria.

Desarrollo de la actividad

Para este juego necesitamos un lugar muy amplio.

Formamos varias filas con ocho o nueve personas. Cada integrante de la fila coloca sus manos en los hombros del que va delante (lógicamente, menos el primero de la columna) imitando un tren con vagones.

Ensayamos una serie de pautas, que los alumnos aprenderán para realizar el juego:

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- si la profesora da una palmada, el tren irá hacia la derecha.
- Si da dos palmadas, irá hacia la izquierda.
- Si dice “tilín, tilín”, irán recto, de frente.
- Si realiza el sonido “Sssssss” el tren irán algo agachado.
- Si hace señales de manera rápida, realizaremos los movimientos de forma rápida, si las hace de manera lenta, nos moveremos pausadamente
- Si dice “Niiiiiii”, entonces frenaremos

Repasamos varias veces las señales caminando y con los ojos abiertos.

Una vez que lo hemos entendido y aprendido, repetimos los juegos, esta vez con los ojos cerrados. De esta manera, serán un tren ciego, que se desplaza por la sala zigzagueando y sorteando los obstáculos que aparezcan.

Cada vez que haya dificultades, o cada 40 segundos, hacemos un alto, descansamos y pedimos a la primera persona de la fila que se ponga en último lugar

Reflexión

-Entre todos, comentamos las respuestas a estas preguntas:

- a) ¿Qué os ha parecido? ¿Qué sensaciones habéis tenido?
- b) ¿Qué dificultades habéis encontrado? ¿Cómo habéis superado las dificultades?
- c) ¿Cómo hacéis para superar la desconfianza?
- d) ¿En que personas de nuestra vida confiamos más? ¿Qué hace que confiemos en ella?
- e) ¿Os fiáis más de alguien cuando cumple su palabra?

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.

- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: “observar y hacer una lista de personas en las que confiamos mucho. Escribir qué cualidades tienen y qué hacen para que confiemos en ellas. Cada vez que consigamos poner en practica una de estas cualidades, ponemos una carita sonriente en la hoja de seguimiento.

Sugerencias para las actividades complementarias

-Buscamos el significado de la palabra confianza en el diccionario. Luego, miramos sus sinónimos y antónimos, y pedimos a los alumnos que escriban una oración que comience así “tengo confianza en mí mismo/a cuando...”

LA SALUD



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Nombre del juego: El hospital

Objetivo: Energizar

Descripción

Hablamos de lo que es un accidente: de los pequeños y de los graves. Comentamos lo que un hospital y lo que sabemos de él.

Desarrollo de la actividad

Nos sentamos formando un círculo grande, cada persona con su silla.

Repartimos a cada niño el papel que desempeñará en este juego: camilla, persona herida, ambulancia y enfermera. Asignamos los papeles a cada niño de forma consecutiva comenzando en un punto cualquiera y repitiendo la serie cada vez que se acaba.

El docente se queda en el centro del círculo, sin silla, y cuenta una historia en la que aparecen esas palabras. Les explicamos a los niños que cada vez que salga una de esas palabras tendrán que seguir estas indicaciones:

- Cuando aparezca “camilla”, los que tienen el papel de camilla se cambian de silla.
- Cuando se dice “ persona herida”, los que hacen de personas heridas se cambian de silla diciendo: “qué dolor”
- Cuando se dice “ambulancia” los que tienen el papel de ambulancia se cambian de silla gritando: “ni... no, ni...no....”
- Cuando se dice “enfermera” los que tienen el papel de enfermera se cambian de silla comentando: “a ver la herida, a ver la herida....”
- Una vez que los alumnos han aprendido el juego, les contamos que la palabra “hospital” significa que todos debemos cambiar de lugar

Un ejemplo de texto podría ser el siguiente:

Una vez vi en televisión una noticia dolorosa. Un coche chocó contra un árbol. Entonces se veía que había una persona herida. También se veía que llegaba una ambulancia. Apareció una enfermera... y trajeron una camilla... Pusieron a la persona herida sobre la camilla... la metieron en la ambulancia... se fue junto con la enfermera... hacia el hospital...

Podemos pedir a alguno de los niños que repita la misma historia que contó el docente o que se invente otra nueva, pero recordando que tienen que aparecer las palabras antes citadas.

Reflexión

-Entre todos, comentamos las respuestas a estas preguntas:

- a) ¿Quién quiere comentar algo?
- b) ¿Qué os ha parecido? ¿Qué sensaciones habéis tenido?
- c) ¿Qué dificultades habéis encontrado?
- d) ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Alguien se ha puesto nervioso durante el juego?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- e) ¿Qué situaciones os producen nerviosismo en la vida diaria?
- f) ¿Cómo reaccionáis ante situaciones difíciles?
- g) ¿Qué cualidades humanas os pueden ayudar en situaciones que os den miedo o inseguridad?
¿Cómo podéis desarrollar estas cualidades?

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.
- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: “escribir una historia donde una cualidad humana haya aflorado para protegernos de alguna situación que nos produjo miedo, sin hacernos daño ni hacer daño a otros. Si no tenemos ningún ejemplo, buscar algún relato y contarlo a la clase. Llevar a la práctica dichas cualidades durante la quincena.

LOS PAISAJES NATURALES

Nombre del juego: Relajación simple

Objetivo: Relajación

Descripción

Comentamos que los seres humanos tienen una increíble capacidad para inventar juegos e historias. A veces podemos imaginar que estamos en lugares diferentes y hasta podemos crear un mundo especial nuestro gusto para trasladarnos a él cuando queramos.

Hoy vamos a soñar todos juntos. Luego, compartiremos con los demás la experiencia. Quitamos luminosidad a la sala, nos sentamos relajadamente y pedimos silencio.

Desarrollo de la actividad

Ponemos una música muy suave, que casi no se oiga. Pedimos a los niños que respiren hondo, que pongan mucha atención a su respiración, sintiendo cómo el aire entra fresco por la nariz al inhalar y sale cálido, también por la nariz, al exhalar. Seguimos respirando pausadamente, con tranquilidad, para relajarnos.

Contamos una historia para que se relajen y echen a volar su imaginación. Por ejemplo, que nos marchamos a un lugar tranquilo en plena naturaleza, en la montaña... hace un bonito día ...estamos dando un paseo entre unos árboles, el aire mueve las hojas suavemente y la brisa nos refresca la cara...huele a pino y a plantas silvestres... respiramos hondo este aire fresco... sentimos mucho bienestar y alegría por estar aquí ...caminamos en grupo y nos contamos cosas ... estamos contentos de estar juntos... imaginamos que recogemos algún objeto del camino y lo traemos a clase para enseñarlo... volvemos a sentir nuestra respiración... inspiramos y exhalamos el aire por nuestra nariz conscientemente... y, poco a poco, vamos abriendo los ojos para encontrarnos de nuevo en el aula con una amplia sonrisa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Luego seguimos el trabajo del día.

Reflexión

-Entre todos, comentamos las respuestas a estas preguntas:

- a) ¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué os ha parecido?
- b) ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Qué dificultades habéis encontrado?
- c) ¿Qué habéis imaginado?
- d) ¿Tenéis algún recuerdo especial relacionado con la naturaleza?
- e) ¿Qué hay que hacer para cuidar la naturaleza? ¿Por qué debemos cuidarla?
- f) ¿Quién nos enseña el respeto a la naturaleza?

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.
- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: “fijarnos en la naturaleza para aprender de ella. Buscar mensajes sobre la naturaleza que nos gusten para poder practicarlos y fotos para ilustrar los mensajes. Practicar lo que dicen esos mensajes”

Sugerencias para las actividades complementarias

Por grupos, confeccionamos carteles, eligiendo por consenso las frases que más nos gusten.

LOS PAISAJES HUMANIZADOS Y EL MEDIO AMBIENTE

Nombre del juego: Fabricar una pelota

Objetivo: Cooperar

Descripción

Reflexionamos con los alumnos. Siempre que vayamos a tirar algo nos debemos preguntar si aquello que tiramos nos podría servir para otra cosa, para crear algo, para hacer algún invento nuevo, para adornar o para jugar...

En el siguiente juego, descubriremos nuevos usos de cosas que aparentemente ya no sirven para nada.

Desarrollo de la actividad

Formamos grupos de cinco personas. Repartimos una hoja de periódico a cada niño. Empieza una persona del grupo haciendo una bola con el papel del periódico y los demás, una detrás de otro, van añadiendo las hojas del diario alrededor de la bola, como si fueran capas. Apretamos fuerte cada vez que agregamos un ahoja. Al final, la sujetamos con cinta adhesiva. De esta manera, ya podemos jugar



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

a pasarnos la pelota.

Reflexión

-Entre todos, comentamos las respuestas a estas preguntas:

- a) ¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué os ha parecido?
- b) ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Qué dificultades habéis encontrado?
- c) ¿Qué representa para vosotros poder fabricar un juguete reutilizando un material?
- d) ¿Qué juegos conocéis con materiales de deshecho? ¿Qué ventajas tienen estos juguetes?
- e) ¿Cómo podéis aplicar esto a la vida diaria?

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.
- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: “hacer entre todos un manual de juegos y juguetes que podemos fabricar nosotros mismos sin gastar dinero, ni electricidad, ni pilas”

Sugerencias para las actividades complementarias

Pedimos a los niños que trabajen en grupos de entre dos y cinco niños. Les indicaremos que creen o recuperen un juguete de las características anteriormente señaladas. Luego, les decimos que lo describan y hagan una foto para el manual de la clase. Así, se darán cuenta de sus posibilidades creativas, lo que permitirá que aumente su confianza en sí mismos y se enriquezca su carácter.

CAMBIOS CON EL PASO DEL TIEMPO

Nombre del juego: Danza de los saludos

Objetivo: Estima

Descripción

Seguro que a todos vosotros os atraen las costumbres que tienen otras personas, pues nos permiten aprender, por ejemplo, cosas nuevas de gentes que viven en lugares muy lejanos. Tenemos mucha suerte de que en nuestra época la gente viaje para conocerlos, para estudiar, para trabajar...

En algunos aspectos, las personas se parecen. Así, por ejemplo, a todos nos gusta saludar, aunque lo hagamos de diferentes formas.

Vamos a practicar un juego que trata el tema del saludo, a ver que tal sale.

Desarrollo de la actividad

Estudiamos diferentes formas de saludarse. Una pareja se levanta y nos muestra cómo se saludan.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Luego, otra pareja nos hace una demostración de otro saludo diferente.

Les contamos que en España nos damos un beso en la mejilla; en China, colocan las dos manos juntas e inclinan la cabeza hacia abajo; en la India, se dan un toque con las caderas y chocan las dos manos; en África, se dan un abrazo y dan una vuelta; y los esquimales se saludan frotándose la nariz mutuamente.

También les podemos relatar cómo se saludan algunos animales. Así, por ejemplo, contamos que las mariposas aletean las pestañas de sus amigas con las suyas, o que los gusanos se dan los besos colocándose cara con cara.

Empleando música movida de fondo, los alumnos se mueven bailando. Cuando para la música, todos se saludan con la mano. Repetimos el juego varias veces y, cada vez que se pare la música, se saludan con un abrazo, un beso, con la cabeza, con el codo, con la nariz... siguiendo las indicaciones del docente. Les pedimos que lo hagan de forma muy efusiva, como si hiciera muchos años que no se ven.

Reflexión

-Entre todos, comentamos las respuestas a estas preguntas:

- a) ¿Quién quiere comentar algo?
- b) ¿Qué os ha parecido?
- c) ¿Qué sensaciones habéis tenido?
- d) ¿Qué dificultades habéis encontrado?
- e) ¿Todas las personas tienen las mismas costumbres?
- f) ¿Habéis encontrado personas de costumbres diferentes?
- g) ¿Podemos interpretar mal los gestos de algunas personas? ¿Y que hacemos entonces?

Compromiso

- Preguntamos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.

- Si no hay común acuerdo, sugerimos este: “ser agradables con las personas que nos rodean, especialmente en el colegio y en casa, mostrando nuestro cariño con gestos que las otras personas puedan entender”

4. CONCLUSIÓN.

Con este artículo hemos comprobado como los juegos cooperativos tienen su lugar dentro del ámbito educativo. Hemos seguido para ello una metodología en la que el niño primero sienta (a través de la experimentación vivenciada del juego), luego reflexione (dejando un tiempo de reflexión después de cada actividad) y por último que actúe (es capaz de llevar a la vida práctica su nuevo aprendizaje)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

5. BIBLIOGRAFÍA.

- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Jacquin, G. (1983) *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.
- Gutierrez Delgado, M. (1991). *La educación Psicomotriz y el juego*. Sevilla: Wanceulen
- Russel A. (1984). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.

Autoría

- JAVIER MÁRQUEZ CABEZA
- EL PUERTO DE SANTA MARIA, CADIZ
- javiby@hotmail.com