



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“EL TRABAJO COOPERATIVO Y EL ALUMNO DE PRIMARIA”

AUTORÍA JAVIER MÁRQUEZ CABEZA
TEMÁTICA TRABAJO COOPERATIVO
ETAPA EDUCACION PRIMARIA

1. Resumen.

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 claves.

Cooperación

Juego

Reflexión

Compromiso

Seguimiento y evaluación

Aprendizaje significativo

3. CONTENIDOS.

Vamos a presentar una batería de 4 aplicaciones prácticas basadas en una estructura lúdica y que están relacionadas 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 compromiso se cumple a lo largo de los días, hasta la próxima



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

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.

Por último hay que decir que las distintas propuestas están diseñadas para un segundo ciclo de primaria y más concretamente para un 3º de primaria

Las propuestas son las siguientes:

1. Nombre del juego: Canasta de verduras

Objetivo específico: distensión

Descripción

Contamos a los alumnos que en el verano asistimos a un campamento en el que aprendimos muchas cosas interesantes sobre los alimentos y también sobre nuestro cuerpo. Una de las monitoras, que era una excelente cocinera, nos dijo que nuestro cuerpo podía parecerse a una zanahoria, a un pepino o a una remolacha y nos distribuyó en tres grupos según la forma de nuestro cuerpo: zanahorias, pepinos y remolachas. Aprendimos a comer alimentos adecuados a nuestra forma del cuerpo y realizamos juegos muy divertidos siendo verduras.

Presentamos el juego explicando que también está relacionado con las verduras.

Desarrollo de la actividad

Colocamos las sillas en corro y todo el grupo se sienta en círculo.

Elegimos el nombre de siete verduras (por ejemplo, calabacín, acelga, repollo, espinaca, lechuga, coliflor y berenjena). También se pueden repartir nombres de frutas salteada y aleatoria. Después, el docente dice una de esas palabras y quienes la tienen se ponen de pie y se cambian de silla. Lo repetimos varias veces. De vez en cuando el docente dirá “canasta de verduras” y, al oír esa frase, todos deben cambiar de sitio.

Reflexión

- Preguntamos a los alumnos y comentamos entre todos:

a) ¿Quién quiere decir algo? ¿Qué os ha parecido?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- b) ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿habéis tenido alguna dificultad?
- c) ¿Alguien se ha puesto nervioso con este juego?
- d) ¿Alguna persona del grupo sabe como hacer bien este juego?
- e) ¿Qué podemos aprender de este juego para mejorar nuestra vida?

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 compromiso: "Cuando estemos nerviosos o en tensión ante una situación o con una persona, buscaremos formas de eliminar esas tensiones".

Sugerencia para actividades complementarias

- Hacemos collages por grupos empleando recortes de fotografías de plantas, frutas, árboles, etc. Con ellos, decoramos la clase durante la quincena.

2. Nombre del juego: La ciega y la lazarilla

Objetivo específico: confianza

Descripción

Contamos que Lazarilla era una niña muy pobre que necesitaba trabajar para poder vivir. Aunque buscaba mucho, no encontraba trabajo. Pero, un día, fue a la casa de una señora ciega que vivía cerca y le propuso ayudarla a hacer una vida normal, acompañándola a todos los sitios, al mercado al parque, a visitar a las amigas...

Desarrollo de la actividad

Vamos a recordar la historia de Lazarilla colocándonos por parejas.

Uno de los dos tendrá los ojos cerrados y será la persona ciega, mientras que el otro será el guía, o sea, Lazarilla.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Durante dos minutos, las personas guías deben conducir a las ciegas por el espacio que tenemos disponible.

Quienes hacen de Lazarilla habrán de cuidar bien a su persona ciega para que disfrute del paseo sin que tropiece con ningún obstáculo.

Después les pedimos que cambien los papeles.

El paseo será más agradable si los hacemos muy poco ruido. Además, será mas enriquecedor si guiamos a la persona ciega de forma que pueda tener la oportunidad de percibir múltiples experiencias sensoriales, espaciales, olorosas, táctiles... a lo largo del recorrido.

Reflexión

- Preguntamos a los alumnos y comentamos entre todos:
 - a) ¿Quién quiere decir algo? ¿Qué os ha parecido?
 - b) ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿habéis tenido algunas dificultades?
 - c) ¿Quién se ha puesto nervioso en este juego?
 - d) ¿Qué había que hacer para jugar bien a este juego?

 - e) ¿Alguien se ha chocado con algo durante este juego?
 - f) ¿alguien ha tenido miedo en el juego en el juego? ¿y en la vida real?
 - g) ¿Teníais confianza en la persona que os llevaba? ¿Qué os hacia sentir mas confiados?
 - h) ¿Qué podéis hacer para no tener miedo y que las personas que nos rodean no tengan miedo?
 - i) ¿Cómo podéis dar confianza a una persona?

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 compromiso: “Pensar en una persona o en una situación que nos produce desconfianza. Estudiamos la forma de superar esa desconfianza y la ponemos en practica”.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

3. **Nombre del juego:** Audición musical

Objetivo específico: relajación

Descripción

Dice un antiguo refrán que “La música amansa a las fieras”, aunque no lo sabemos con certeza porque nunca lo hemos podido comprobar. Pero de lo que si estamos seguras es que, si nos encontramos cansados o nerviosos, la música permite que nos olvidemos de problemas, nos alivia el cansancio y nos pone contentos.

No sabemos que tiene la música, pero a todas las personas, de diferentes tiempos y con gustos diferentes, les gusta muchísimo escuchar música, cantar, bailar o tocar algún instrumento.

Explicamos a los alumnos que la actividad que realizaremos a continuación nos permitirá experimentar sensaciones y sentimientos cuando escuchamos música. Vamos a descubrir como hacerlo bien todos juntos y que podemos aprender con ello.

Desarrollo de la actividad

Escuchamos música y pedimos a los alumnos que dibujen los que les sugiera la melodía, intentando seguir el ritmo con la mano si les parece posible.

Después nos ponemos de pie y movemos diferentes partes de nuestro cuerpo al ritmo de la música mientras escuchamos atentamente. Imaginamos que la música entra en nuestro cuerpo y es ella la que lo mueve.

A continuación, intentamos distinguir los diferentes instrumentos musicales que se escuchan. Hacemos un gesto cuando se oye muy bien la guitarra, el bajo, los platillos, la trompeta...

Preguntamos a los alumnos que instrumentos musicales se escuchan. Hacemos un gesto cuando se oye muy bien la guitarra, el bajo, los platillos, la trompeta...

Preguntamos a los alumnos que instrumentos hemos oído y en que momento. Entre todos, intentamos adivinarlo.

También podemos imitar con gestos haciendo como que tocamos uno de los instrumentos que se escuchan siguiendo la grabación musical.

Con los ojos cerrados, realizamos algunos ejercicios para distinguir los sonidos de algunos instrumentos musicales que nos presta la profesora de música: las maracas, el triangulo, el pandero, la pandereta....



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Sugerencia: podemos utilizar músicas como en un mercado persa. De Ketelbey, o la sinfonía nº 9 en do menor, de Beethoven.

Reflexión:

- Preguntamos a los alumnos y comentamos entre todos:
 - a) ¿Quién parece decir algo?
 - b) ¿Qué os ha parecido? ¿Qué sensaciones habéis tenido?
 - c) ¿Habéis tenido alguna dificultad? ¿Como la habéis solucionado?
 - d) ¿Qué se necesita para hacer bien este juego?
 - e) ¿Cómo podéis escuchar música atentamente?
 - f) ¿A quien le gusta el silencio? ¿A quien no le gusta?
 - g) ¿Qué hace que os guste? ¿Qué hace que no os guste?
 - h) ¿Cómo sería vuestra vida si fuerais una roca?
 - i) ¿Qué se necesita para estar en silencio mucho tiempo?
 - j) ¿Qué sonido os gusta escuchar? ¿Qué sonidos os molestan?

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 compromiso: "decidir, entre todos, una lista de sonidos agradables y otra de sonidos molestos. Comprometerse como grupo a desarrollar los primeros y evitar los segundos con la intención de estar mas relajados y centrados en las tareas".

4. Nombre del juego: La escultura de barro

Objetivo específico: confianza

Descripción

Contamos que el bisabuelo de nuestra amiga Ana era escultor. Hacia figuras preciosas como mármol, tan bien hechas que parecían de verdad. A veces, le encargaban que hiciera una muy grande y especial para representar a alguna persona famosa y colocarla en algún lugar de la ciudad. Seguramente, hacia que alguien se pusiera de modelo para que el lo copiara, y por eso le salían tan reales.

Desarrollo de la actividad



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Preguntaremos a los alumnos si saben que es una estatua y si han visto alguna vez una.

Pedimos un voluntario para que haga de estatua y le colocamos una forma determinada. Luego, solicitamos otro voluntario, pero que hará el papel de arcilla. Le pedimos que se tumbe en el suelo, bien relajado. Entonces, el docente, en calidad de escultor, se encarga de construir otra estatua igual a la que ya hay.

Con tranquilidad, va moldeando la arcilla y la coloca en la misma postura del niño que hace de estatua.

Repetimos el juego con otros tres niños. Uno hará de estatua, otro será la arcilla (estará mas tranquilo si tiene los ojos cerrados) y el tercero será el escultor que tendrá que reproducir la estatua. Pero esta vez habrá una dificultad mayor porque el escultor tendrá que hacer su trabajo con los ojos cerrados o tapados, por lo que tendrá que tocar la escultura existente para adivinar la postura y repetirla con el niño que hace de arcilla. Cuando acabe, se destapara los ojos y mirara como ha quedado su obra.

Cuando vemos que han entendido la actividad elegimos a otros tres alumnos para que la repitan. Si hay tiempo, podemos pedir al grupo entero que se reparta en grupos de tres y repitan la actividad. Incluso, podemos pedir a los grupos que se intercambien los papeles para que cada integrante represente los tres papeles.

Reflexión

- Preguntamos a los alumnos y comentamos entre todos:
 - a) ¿Quién quiere decir algo?
 - b) ¿Qué os ha parecido?
 - c) ¿Qué sensaciones habéis tenido?
 - d) ¿Habéis tenido alguna dificultad?
 - e) ¿Qué se necesita para hacer bien este juego?
 - f) ¿alguien se ha hecho daño? ¿Alguna persona se ha puesto nerviosa?
 - g) ¿Qué cualidades hay que poner en práctica para lograr un buen resultado?
 - h) ¿Qué hacemos cuando miramos a otras personas haciendo la actividad?
 - i) ¿Qué habéis aprendido?
 - j) ¿Cómo podéis utilizar lo aprendido en la vida diaria?

Compromiso

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



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- Preguntaremos a los alumnos que compromisos les gustaría tomar y, entre todos, elegimos uno para la quincena.
- Si no hay común acuerdo, sugerimos este compromiso: “Pensar en una persona o en una situación que nos da confianza. Estudiamos los aspectos que nos producen confianza y los ponemos en practica”.

4. CONCLUSIÓN.

Con este artículo hemos comprobado como se puede trabajar de forma cooperativa en el aula utilizando los juegos como aspecto motivacional. 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)

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.