

# JUEGOS

# COOPERATIVOS



FUNDACION INTERNACIONAL  
DE SOLIDARIDAD  
COMPAÑIA DE MARIA



# Introducción

Las organizaciones no gubernamentales para el desarrollo **FISC** (Fundación Internacional de Solidaridad de Compañía de María ) e **INTERED** (Fundación Intered, Red de Intercambio y Solidaridad) se han unido para realizar un proyecto que pretende potenciar una línea educativa con una metodología activa, con el objeto de fomentar valores de solidaridad, cooperación y resolución de conflictos en Educación Primaria, a nivel formal y no formal.

Se pretende ofrecer herramientas metodológicas adecuadas para que la Educación para el Desarrollo (ED) resulte lo más atractiva, amena y enriquecedora posible.

Estas herramientas son los juegos cooperativos, los puzzles y las guías educativas, fáciles de incorporar en la programación y motivadoras tanto para el educador como para los educandos.

Los juegos cooperativos van a tener un papel protagonista, ofreciendo la oportunidad de vivenciar situaciones que permitan interiorizar valores, actitudes y habilidades, colaborando en el crecimiento personal y en la adaptación al entorno.

Para trabajar la ED en la Educación Formal, se presenta esta propuesta educativa como guía orientativa, como punto de unión de los materiales que los educadores van a disponer: juegos cooperativos (anexo I), guías de los juegos cooperativos, guías de los puzzles, dos libros de “Juegos Cooperativos para construir la paz”, lo que permite dar un sentido global y una base teórica para la aplicación de los mismos.



*Juegos cooperativos*

propuesta  
**Educativa**



# Contenido

## 1. CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN

## 2. EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO

## 3. JUEGOS COOPERATIVOS

- 3.1. Características generales
- 3.2. Ventajas
- 3.3. Compensación

## 4. DESARROLLO

- 4.1. Desarrollo personal
- 4.2. Desarrollo actitudes cooperativas
- 4.3. Desarrollo de habilidades grupales básicas.
- 4.4. Desarrollo cognitivo
- 4.5. Desarrollo psicomotor

## 5. PAUTAS METODOLOGICAS

- 5.1. Pautas educativas
- 5.2. Dónde
- 5.3. Ambiente que se crea en el grupo
- 5.4. Tiempo de reflexión

## 6. REGULACIÓN DE CONFLICTOS

- 6.1. Proceso del conflicto
- 6.2. Situaciones que se confunden con los conflictos
- 6.3. Actitudes que se dan ante el conflicto

## 7. EVALUACIÓN

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

# 1

## Contexto y Justificación

**C**reemos que la ED, puede responder a la situación crítica de algunas realidades educativas, ante la pérdida de valores fundamentales que se está dando. Los profesores y padres se encuentran desbordados ante una sociedad de cambio continuo. Los educadores, en algunos casos, encuentran algunas dificultades a la hora de desarrollar los mecanismos necesarios para hacer frente a las necesidades educativas de estos niños y adolescentes, por falta de tiempo, motivación, sobrecarga laboral, etc. Además, la realidad política y social del mundo no facilita esta labor.

### Justificación

**L**a presente propuesta educativa es la dirigida a la Educación Formal; se da en el marco de las áreas transversales que se introdujeron con la LOGSE, más concretamente dentro de la Educación para la Paz. Aunque en teoría estas áreas han de estar incorporadas a través de las áreas curriculares tradicionales, en la práctica no ha sido fácil su incorporación, por depender demasiado del voluntarismo y la motivación personal. A esto, se le añade el hecho de que la nueva Ley Orgánica de la Calidad de la Educación (LOCE) no contempla estos principios.

Un aspecto innovador que nos proponemos incorporar es la introducción del juego cooperativo como un instrumento importante en la educación en valores. El juego en el niño y en el adolescente, resulta ser el mejor ensayo para la vida de adulto. Los mensajes que se transmiten a través de estos juegos se graban de forma imborrable al estar vinculados a experiencias positivas y placenteras.

## 2

# Educación para el desarrollo

Como educadores hemos de ser conscientes de la realidad social y de las relaciones que se establecen entre Norte y Sur. Las estructuras mundiales existentes condenan a tres cuartas partes de la población a la miseria, utilizando y explotando de manera injusta y desequilibrada los recursos naturales y humanos, y sometiendo a esta población a un tipo de relaciones que les impide su desarrollo local y cultural. Teniendo en cuenta el crecimiento demográfico y la situación de hambre y pobreza (entendida ésta como falta de recursos materiales) de muchos países, es de esperar que se den en la actualidad un gran número de movimientos migratorios, no exclusivamente hacia países industrializados sino hacia cualquier país que les permita mejorar su condición de vida. Desde nuestra sociedad, estos movimientos migratorios son concebidos como una amenaza al aparente equilibrio económico, social y cultural, y no como una oportunidad de enriquecimiento en multitud de aspectos. Los sentimientos de miedo que surgen en las personas provocan actitudes racistas y xenófobas, que después se reflejan en las relaciones con estas personas. Esta es una de las tantas consecuencias que surgen a causa de los desajustes sociales existentes.

La E. D. incorpora no sólo el análisis de los aspectos económicos, sociales y políticos acerca de la desigualdad creciente entre Norte y Sur, sino también la perspectiva ecológica, la de género y la pacifista. La sociedad en la que nos encontramos sufre continuos cambios socio-económicos, de tal manera que para lograr el éxito personal demanda a los ciudadanos el desarrollo de valores de competitividad e individualismo. Estos valores se ven reflejados en la escuela, desde el momento en el que se valora más el producto acabado (calificación) que el proceso en sí (calidad de aprendizaje).

Es por ello que desde la E. D. se cuestiona la concepción tradicional de la enseñanza meramente transmisiva y se entiende el acto educativo como proceso en el que se adquieren nuevas claves de lectura del mundo y se comprende y vive el valor de la interdependencia y de la conciencia buscando un desarrollo integral que abarque todas las esferas de la vida humana.

Desde esta perspectiva no se considera la E. D. como transformadora de la sociedad, sino como una contribución desde el conocimiento al crecimiento de seres humanos capaces de contribuir a dicho cambio: porque el cambio social sólo puede lograrse mediante la acción. ( Pino, De la Fuente, 2000) El Objetivo de la Educación para el Desarrollo es formar personas críticas y responsables para un desarrollo humano alternativo y para llevar a cabo una acción transformadora impulsando unos valores humanos desde la perspectiva de la solidaridad. Por eso creemos que es importante conocer el entorno físico y social y tomar conciencia de la interdependencia que tenemos con el mismo. (FISC , líneas de Educación para el Desarrollo)

## 3

# Los juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes los trajeron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos.

Estudios realizados por la antropóloga Margaret Mead, demuestran la estrecha relación existente entre la frecuencia de ciertos juegos cooperativos y el carácter no-violento de ciertas culturas. Ofrecen una perspectiva diferente de la que estamos acostumbrados en el juego tradicional, pueden provocar cambios en nuestros comportamientos y en la capacidad de evolucionar en grupo.

### 3.1 Características generales

Juegan todos juntos, en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos o pierden todos. Nadie queda excluido. El juego termina al mismo tiempo para todos los jugadores. El hecho de perder no impedirá que los jugadores hayan disfrutado.

El adversario suele ser un elemento exterior contra el cual los jugadores tienen que luchar, pelear... y no otro jugador. El enemigo pasa a ser un factor que no pertenece al grupo.

Jugando juntos y en colaboración, aumenta notablemente la posibilidad de ganar. Por lo general, en la mayoría de los juegos, cada jugador puede ceder sus puntos a otro si éste acepta. Por ejemplo, cuando los puntos de un jugador no le sean útiles, y otro tenga necesidad de estos mismos, porque esté en apuros... Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.

Otra manera de colaborar consiste en realizar un pequeño debate entre los jugadores estudiando las diferentes posibilidades de juego, cómo desplazar los peones, etc. Durante estas discusiones pueden surgir situaciones de conflicto que los jugadores se van a ver obligados a resolver si desean lograr el objetivo; se ponen en marcha los mecanismos de negociación.

Las reglas son muy a menudo adaptables según la edad de los jugadores; de manera que con el mismo juego se puede variar el grado de dificultad.

Muchos de estos juegos se pueden presentar a través de una historieta que va enunciando parcialmente las reglas. Le da la originalidad de una presentación personalizada, adaptándola a la edad, permitiendo una puesta en escena del juego.

Cada juego tiene un sentido y unos valores que se transmiten.

Generan placer y felicidad.

Debido a la comunicación positiva el juego favorece el respeto y la confianza en sí mismo y en los otros.

## 3.2 Ventajas

Disfrutar en grupo.

Mejorar las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo.

Convivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás.

Comunicarse positivamente con los demás.

Desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación.

Favorecer la integración.

Superar el egocentrismo y desarrollar la empatía.

Mejorar la motivación y el interés de los alumnos.

Tener confianza en sus propias capacidades y en las de los demás.

Vivir positivamente los conflictos.

Expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros.

Incrementar el autoestima positiva y el autocontrol.

**Además son una herramienta valiosa para:**

Facilitar la observación de los diferentes comportamientos del alumnado

Permitir descubrir habilidades desconocidas.

Conocer mejor las interacciones y el funcionamiento del grupo.

### 3.3 Compensación

Los juegos cooperativos favorecen la integración educativa y la adaptación escolar. Todos los jugadores tienen las mismas oportunidades de jugar y de participar; por ejemplo, los más fuertes, aprenden a dejar un lugar para los demás. Reducen los prejuicios y proporcionan experiencias positivas a fin de que tengan un estatus igual. Todos ganan o todos pierden, lo que les permite obtener éxito y ser reconocidos como uno más. Al tener la posibilidad de ayudarse para obtener el objetivo común, se establecen fácilmente relaciones de solidaridad y cooperación. (Esteve Pagán, Joaquín, 1997).



4

## Desarrollo

### **QUÉ QUEREMOS TRABAJAR Y QUÉ PODEMOS TRABAJAR CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Como potente motor de motivación, el juego cooperativo presenta retos a nivel de:

- Desarrollo personal
- Desarrollo de actitudes cooperativas
- Desarrollo de habilidades básicas grupales
- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo psicomotor

## 4.1 Desarrollo personal

**E**l juego es una actividad que contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de la personalidad del niño, le permite alcanzar el equilibrio psíquico (emocional y afectivo):

**Autoconocimiento:** Contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de nuestra personalidad. Ser conscientes de cómo somos y porqué somos así, es fundamental para poder cambiar hacia hábitos mejores.

**Autonomía y responsabilidad:** El incremento de la autonomía personal nos supondrá un aumento de responsabilidades.

**Afirmación y autoestima:** Para aceptar a los demás es preciso valorarse a uno mismo , aceptarse y ser capaz de defender sus propios principios; tener confianza en uno mismo. Sin confianza en uno mismo todo lo que venga de fuera se verá como amenaza y nos pondrá a la defensiva bloqueando nuestra capacidad de ser receptivos y analizar las nuevas actitudes.

**Autocontrol emocional:** Para la cooperación eficaz es preciso no dejarse llevar por la emotividad. No cerrarse a ideas nuevas y chocantes, evitar estar tan emocionado en debates o dinámicas que sólo se centre en el propio punto de vista y no se escuche a los demás.

ÿ Autocuidado: Supone un respeto y cuidado de nuestra propia persona.

**El reconocimiento y expresión de emociones:** Es la capacidad de identificar y manifestar las diversas emociones, tanto las nuestras como las ajenas, que pueden surgir en una situación, ya sean verbales o no verbales.

**La empatía:** Es la capacidad de “ponerse en la situación del otro” entender sus ideas, emociones o conductas. Para cualquier trabajo grupal, es fundamental entender a las personas con las que se coopera.

**Desarrollo del razonamiento moral y la creatividad:** Es preciso que la persona sea capaz de adquirir un pensamiento más constructivo, abierto y basado en valores justos y universales, y no hacer suyas las normas que le son impuestas sin realizar un análisis crítico previo. Es especialmente importante el razonamiento sobre el propio razonamiento.

## 4.2 Desarrollo de actitudes cooperativas

**E**s necesario desarrollar actitudes adecuadas que doten de recursos al grupo para trabajar eficientemente la vivencia, el análisis y la puesta en práctica de soluciones; que desarrollen coherentemente en lo cercano las actitudes y valores que queremos desarrollar en estructuras más amplias:

**El conocimiento mutuo:** para conocerse bien entre las personas hay que conocer cómo son, cómo piensan, cómo sienten y las aficiones que tienen...así las personas se relacionan adecuadamente y cooperan entre sí.

**La comunicación:** Para una cooperación efectiva es preciso entenderse, saber escuchar, no ser ambiguo en lo que se dice, evitar bloqueos a la comunicación, evitar que unas personas acaparen la conversación y otras no dispongan de tiempo y lugar para hablar, son habilidades básicas para todo trabajo grupal. Especialmente son frecuentes los bloqueos afectivos (no escuchar a las otras personas, intentando defender nuestro propio punto de vista a toda costa).

**Confianza, contacto y estima:** Es necesario adquirir un grado de confianza mutuo elevado para ser capaces de trabajar adecuadamente. Acostumbrarse a exteriorizar abiertamente sentimientos positivos y canalizarlos en forma de contacto ayuda enormemente a dar una adecuada cohesión grupal.

**Cooperación:** Se requiere la interacción de todos para conseguir los objetivos. Esto implica un alto grado de igualdad, de relaciones simétricas.

## 4.3 Desarrollo de habilidades básicas grupales

**E**s importante desarrollar habilidades básicas y dotar de herramientas para hacer frente a la realidad social:

**Superación de prejuicios:** Es preciso ser conscientes de la existencia de prejuicios que todas las personas tienen. Estos prejuicios se asientan en gran número durante la infancia y forman parte de nuestro modo de ser, aunque muchas veces de manera inconsciente.

**Regulación de conflictos:** Es fundamental mostrar los conflictos existentes y aprender a regularlos positivamente, ya que son inevitables. La regulación positiva genera bienestar, preocupación por el antagonista, supone una solución estable, al ser un solución aceptada por las diferentes partes y lleva a las personas a madurar.

**Crítica (desobediencia constructiva):** consiste en la capacidad de enfrentarse a la injusticia, denunciándola y criticándola allí donde se encuentre y negándose a colaborar con ella, aún a costa de las consecuencias personales que pueda implicar.

**Toma de decisiones:** es saber decidir y organizarse en un grupo de forma que el resultado que se consiga, dé solución a las necesidades que se plantean y satisfacción a todos sus participantes para que todos se involucren en la puesta en práctica

## 4.4 Desarrollo cognitivo

**E**l juego permitirá al niño poder expresarse, comunicarse, ser rápido, reflexivo, lógico, elaborar estrategias de juego:

**Atención y memoria:** Las propias condiciones del juego exigen un alto grado de concentración.

**Lenguaje:** El juego exige de los participantes un desarrollo lingüístico, para expresar sus deseos y sus dudas. Esta necesidad de comunicarse estimula el lenguaje coherente. Según algunos autores, el lenguaje se aprende mejor y más rápidamente en situaciones lúdicas, observando que las expresiones idiomáticas más complicadas gramaticalmente aparecen primero en actividades de juego.

**Inteligencia:** Según Piaget la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una forma de relación del niño con el mismo, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo, de construirlo. Es a través del juego que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales.

**Creatividad:** Como sostiene Vygotsky, el juego es la primera actividad creadora del niño. La creatividad es un proceso a través del cual los niños expresan su imaginación, sus ideas y sus emociones, obteniendo de él un alto grado de satisfacción, que contribuye a la construcción del autoestima y al aumento del conocimiento de sí mismo.

## 4.5 Desarrollo psicomotor

**U**n juego que permite un correcto desarrollo psicomotor es fuente de grandes satisfacciones y contribuye de manera importante en el auto-concepto o valoración de la personalidad infantil:

**Desarrollo físico y psicomotor:** El juego responde a una gran necesidad de movimiento, los niños se mueven y a través de él se desenvuelve el cuerpo y los sentidos.

**Motricidad fina y gruesa:** mediante el juego se puede trabajar la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control motor.

**Capacidades sensoriales:** el juego posibilita trabajar estructuración del esquema corporal, la percepción espacio-visual, rítmico temporal, táctil, olfativa y gustativa.



## Pautas Metodológicas

**L**a organización de las sesiones dependerá de cada centro educativo que participa en el proyecto y del profesorado, así como del tiempo y espacio del que se dispone. En cada sesión se puede combinar el uso de los juegos cooperativos de mesa, los juegos físicos de “Juegos Cooperativo para construir la Paz” y los puzzles, haciendo uso de la tabla auxiliar (anexo II). Dentro de la flexibilidad a la hora de elegir los juegos, se espera que el diseño de una sesión de juegos esté constituida por las siguientes fases:

comienzo	desarrollo de la sesión de juego	cierre
Transmitir los objetivos de la sesión a los alumnos.	Explicación y desarrollo de los juegos.	Tiempo de reflexión-puesta en común.

Para llevar a cabo esta práctica educativa creemos importante que, además de la guía que presenta cada juego cooperativo, los educadores presten una atención especial a las siguientes pautas educativas, que son comunes a todas y que indican cómo llevar a cabo la puesta en práctica de los juegos.

## 5.1 **Pautas** educativas

**E**n el juego cooperativo el tiempo va a tener un papel importante. La primera vez que se presente un juego se dejará tiempo suficiente para que los niños y niñas observen el material y se familiaricen con el mismo. Para despertar su imaginación es aconsejable que el profesor vaya mostrando pausadamente el material, sin descubrir el funcionamiento del juego.

En la mayoría de los juegos, el educador introduce el juego con una historia en la que se incluyen todos los objetos y personajes que aparecen en el juego. Esto no significa forzosamente que se tenga que utilizar la historia presentada en la guía, al contrario, se invita a los educadores a inventar otras historias que les gusten más o que les parezcan más apropiadas para el momento.

A medida que se cuenta la historia, se van explicando de forma muy clara las normas y la función de cada elemento, dejando tiempo para la reflexión y para que pregunten sus dudas. Se planteará en varias ocasiones si se ha entendido el funcionamiento del juego, si hay dudas o preguntas, o si se desea hacer alguna aportación. En aquellos juegos en los que haya diferentes niveles de dificultad, antes de comenzar a jugar, los participantes acordarán entre todos el nivel de dificultad. Dada la joven edad de los participantes, en ocasiones será importante realizar una serie de preguntas, en los casos en los que surjan dudas o necesiten orientación.

Desde el juego cooperativo, en muchas ocasiones, se invita al jugador más joven a comenzar el juego. Es una forma más para empezar. Se puede buscar cualquier otra razón, como por ejemplo la última persona en cumplir años, la última persona en cortarse el pelo...siempre de forma aleatoria.

Durante el juego, se promoverá el diálogo y la expresión oral, para realizar preguntas, aclarar dudas y dar opiniones; la comunicación se reforzará si es necesario, con preguntas planteadas por el educador, dando la palabra a todos los participantes y creando un ambiente de respeto y escucha. Se reforzarán las acciones positivas y se animará a los que más dificultades muestren.

En el transcurso del juego, el educador ayudará al grupo de participantes a que tomen conciencia de la importancia de cooperar y del beneficio que ello supone. Puede plantear interrogantes para que ellos mismos den la respuesta y vean la jugada más adecuada.

Al finalizar el juego, al margen del resultado que se haya obtenido, el educador puede realizar una serie de preguntas a los niños para que tomen conciencia de la importancia de la cooperación.

## 5.2 Dónde llevar a cabo los juegos

**E**l mejor lugar para llevar a cabo los juegos cooperativos es el suelo, puesto que es el lugar donde mayor libertad de movimiento encontrarán los niños, quienes lo agradecerán puesto que, a lo largo del día, pasan muchas horas sentados. Por ello se aconseja que el suelo sea agradable para sentarse, en caso de que no lo sea es conveniente poder disponer de cojines o de colchonetas.

Para lograr un clima relajado que permita la concentración y una buena comunicación, tanto la luz, la temperatura como la sonoridad deberán de ser las adecuadas.

Como cualquier otra actividad que se desarrolla en grupo, la disposición en círculo va a facilitar la comunicación (tanto en el grupo como en el subgrupo). Permite que los participantes se vean, se escuchen y tengan un mayor contacto físico. El círculo presenta a todos como iguales, dentro de la diversidad.

### **5.3 Ambiente que se crea en el grupo**

**A**l tratarse de un proyecto grupal, los participantes actúan como una de las partes del grupo. Se espera que se instale un clima pacífico, de amistad y confianza, que posibilite unas actitudes de participación y cooperación. Surgen entonces sentimientos de alegría y emoción, que refuerzan y estrechan las relaciones entre iguales, esto aumenta la cohesión y el sentimiento de pertenencia al grupo.

### **5.4 Tiempo de reflexión que se crea en el grupo**

**E**l juego cooperativo otorga un papel especial al tiempo. Es esencial que antes de jugar todos los participantes comprendan el funcionamiento del juego. Para ello, después de la explicación, se dejarán momentos de reflexión en los que puedan surgir dudas y/o realizar comentarios.

Será necesario, en muchos casos, que el educador realice preguntas para asegurarse de que todo el mundo haya entendido. Este tipo de preguntas se realizarán durante el desarrollo del juego, que permitirán a los niños enfrentarse a nuevos retos o conflictos, a través de los cuales podrá realizar nuevos aprendizajes.

Al finalizar el juego o la sesión, los participantes agradecerán este tiempo de reflexión y de diálogo para expresar sentimientos que han surgido, así como para tomar conciencia de las actitudes que se han dado en el grupo: cooperación, compañerismo, escucha, diálogo, negociación...

Normalmente tendemos a evaluar un juego en función del resultado, es entonces cuando surgen las frustraciones, olvidando rápidamente el momento compartido. Se trata pues, de recordar y verbalizar este momento, lo bien que lo hemos pasado, y que nos demos cuenta de ello. Tanto en el juego competitivo como en el juego cooperativo es posible vivenciar esta idea.

Uno de los aspectos en los que hace hincapié el juego cooperativo es el tiempo de reflexión. Antes, durante y después de jugar, se crea un espacio de diálogo dónde se invita a respetar el tiempo de reflexión que necesite cada individuo.



## 6

# Regulación de conflictos

**E**l conflicto es un proceso dinámico que sigue inevitablemente su curso puesto que es consustancial al ser humano. Éste es un ser social que interacciona con otras personas, con las que va a discrepar por tener intereses y necesidades contrapuestas.

**Hacer frente a un conflicto no siempre es agradable, pero se puede concebir como algo positivo si partimos de los siguientes argumentos:**

 El hecho de vivir en un mundo plural, la diversidad y la diferencia, desde la cooperación y la solidaridad, son una fuente de crecimiento y enriquecimiento mutuo.

 Sólo al entrar en conflicto con las estructuras injustas y/o aquellas personas que las mantienen, la sociedad puede avanzar hacia modelos mejores.

De este modo, se plantea el reto de aprender a enfrentar y regular conflictos de manera constructiva, “no-violenta”. Definimos “acción no-violenta” al hecho de enfrentarse con sus problemas y diferencias sin dañar ni física ni psíquicamente a nadie. De esta manera, se crea la necesidad de comprender el conflicto y conocer sus componentes, y la necesidad de desarrollar actitudes y estrategias para regularlos, proceso que lleva a la persona hasta su causa más profunda, siendo éste un objetivo básico para los educadores y educadoras.

El juego es representación-reconstrucción de los conflictos de dentro y fuera del grupo, y obliga a los participantes a buscar soluciones en función de los intereses del grupo. Los participantes tienen que ponerse de acuerdo con otras personas que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones.  
(Garaigordobil, 1995)

## 6.1 El proceso del conflicto

**E**l conflicto no es un momento puntual, sino un proceso. El proceso de un conflicto comienza cuando las necesidades de las dos partes chocan entre sí, y el hecho de no enfrentarlo o no regularlo, da lugar a que comience la dinámica del conflicto, en el cual se irán añadiendo elementos como la desconfianza, la incomunicación, los temores, malentendidos, etc.

En un momento dado, todo estalla en la llamada crisis, que suele tener una manifestación violenta y es lo que mucha gente identifica como conflicto. Aunque los términos conflicto y violencia se consideren sinónimos, una situación se define como conflicto no por su apariencia externa, sino por su contenido, causas...Es mejor no esperar a que el conflicto llegue hasta la crisis, ya que su resolución será más dificultosa.

El proceso de regulación del conflicto tendrá que ser como el de su creación, y no será una mera actuación puntual. Se entiende el proceso de regulación como la transición de una situación dada conflictiva a otra de mayor justicia, en la que sigue existiendo conflicto pero atenuado, con vías más constructivas de afrontarlo o con una consecución parcial de objetivos por cada parte.

## 6.2 Situaciones que se confunden con los conflictos

**D**entro del concepto de conflicto, podemos diferenciar cuatro situaciones que se confunden con los conflictos reales:

**Latente:** El conflicto no se manifiesta al exterior. El modo de afrontar este conflicto no es nada constructivo, por lo que el conflicto no se solucionará e incluso se puede agravar. Seguirá produciendo malestar interno y deteriorará la relación entre grupos y personas pudiendo generar conflictos desplazados. (ejemplo, personas que evitan hablar de un tema para no discutir.)

**Desplazados:** El conflicto que se manifiesta y verbalizar no es el conflicto que realmente enfrenta a las instancias. Si no se regula el conflicto de base no se regularán los conflictos desplazados o se generarán conflictos nuevos donde rebrote la hostilidad. (ejemplo, personas enfrentadas por la distribución de tareas domésticas que sin embargo discuten por otros temas, como la comida, la televisión...)

**No percibidos:** Las personas implicadas no son conscientes de tener un conflicto, lo que supone mantener una situación inadecuada evitando alcanzar una realidad más justa y constructiva. Cuando se toma conciencia de la manipulación o se impone una realidad, los conflictos suelen estallar de una forma aguda. (ejemplo, el esclavo inconsciente de tener un conflicto con su amo)

**Falsos conflictos:** El conflicto se debe a interpretaciones erróneas. Suelen ser fáciles de regular y si no se afrontan deteriorarán la relación personal o grupal y generarán tensiones innecesarias.

## 6.3 Actitudes que se dan ante el conflicto

**C**omo señalan Thomas y Kilman, los conflictos se pueden enfocar de una forma constructiva o destructiva según dos parámetros:

Podemos preocuparnos mucho o poco por conseguir nuestros objetivos  
Podemos preocuparnos mucho o poco por que las otras personas alcancen sus objetivos.

Esto da lugar a 5 posibles enfrentamientos:

**Competición (gano/pierdes):** Lo importante es conseguir los objetivos propios, aunque para ello los demás tengan que perder .

**Acomodación (pierdo/ganas):** Una de las partes ni siquiera plantea o hace valer sus objetivos o necesidades con tal de no enfrentarse a la otra parte. En estos casos, al aguantarse, llega un punto en que se destruye a sí mismo o destruye a la otra parte.

**Evasión (pierdo/pierdes):** No se consiguen ni los objetivos ni la relación.

**Cooperación (gano/ganas):** Se da la misma importancia a los objetivos propios y la relación. Está muy relacionado con la filosofía “no-violenta”, en la que el fin y los medios que se utilizan son coherentes.

**Negociación:** Las dos partes tienen sensación de ganar ya que ganan en lo fundamental.

(Cascón Soriano, 2002)



## 7

# Evaluación

La evaluación que se presenta pretende ser un mecanismo de análisis que facilite la puesta en marcha de este proyecto. Permite a los educadores adaptar las sesiones en función de las necesidades e intereses del grupo.

Como en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje el educador ha de conocer el punto de partida de los alumnos, cómo les va mientras aprenden y qué acaban por aprender. Para saber los conocimientos de partida de los alumnos (entendiendo por conocimiento los procedimientos, conceptos y actitudes que poseen) y para que éstos tomen conciencia de los mismos se realiza la evaluación inicial. La evaluación inicial va a consistir en una puesta en común sobre experiencias e ideas que tengan o no de los juegos cooperativos y en la realización de un juego cooperativo, evaluación que se recogerá por escrito en un cuestionario (anexo III). Este juego cooperativo será acordado por el profesorado a lo largo de los talleres y se escogerá de entre los libros de “Juegos Cooperativos para construir la Paz”.

Durante la aplicación del proyecto, al final de cada sesión se realizará un momento de reflexión- evaluación. El educador y el grupo evaluarán la sesión con la ayuda del cuestionario. De este modo, se le permite al profesor comprender las dificultades del grupo y contribuir a superarlas, aportando las reflexiones o recursos necesarios, y observando el grado de consecución de los objetivos. Los alumnos pueden tomar conciencia de dónde se encuentran las dificultades, y así autorregular su propio proceso para avanzar. La hoja de evaluación a completar al final de cada sesión consta de tres partes; una autoevaluación del grupo que puede ser realizada conjuntamente por los propios alumnos y el profesor, el cuál se encargará de llenar las otras dos partes del cuestionario: evaluación del grupo y autoevaluación del profesor.

La evaluación que se realiza al final del proyecto (igual a la inicial en lo que a tipo de juego se refiere) permitirá apreciar las mejoras que se hayan podido dar en el grupo en función de los objetivos propuestos.

EVALUACIÓN INICIAL	EVALUACIÓN CONTÍNUA	EVALUACIÓN FINAL
<b>Septiembre:</b> Evaluación del grupo entorno a diferentes aspectos relacionados con la tarea cooperativa (comunicación, valores...)	<b>Octubre a Mayo:</b> Durante la aplicación del proyecto, el momento de reflexión-evaluación ayudará a regular el proceso y a acercarse a los objetivos.	<b>Junio:</b> Evaluación similar a la inicial que permitirá observar si se ha dado un cambio.

*Cuestionario que recoge la auto-evaluación del grupo-clase, la auto-evaluación del educador y la evaluación del grupo-clase por parte del educador.*

## Anexo I

### Juegos cooperativos

Qué queremos lograr	Ciclo	Primer Ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo	Ciclo
→ Duración	↓	5'-20' <b>≥ 20'</b>	5'-20' <b>≥ 20'</b>	5'-20' <b>≥ 20'</b>	5'-20' <b>≥ 20'</b>
Escucha			Bamboleo Visionary	Paletti	
Comunicación		Concerto Grosso	Serpentina	El Bosque..	
Cooperación		Varioland El Huerto El Tigre	Serpentina	Paracaídas El Bosque	
Cohesión				Paracaídas Visionary Arbos	Paracaídas Arbos
Negociación				Avalanchas	Avalanchas
Respeto		El Tigre	Kaleidos Junior	Kaleidos Junior	Kaleidos
Solidaridad		Mano con Mano Concerto	Bamboleo Arbos	Arbos Paletti	
Creatividad		El Huerto			
Imaginación		Varioland			
		Kaleidos Junior			Kaleidos

Los juegos en negritas son los dirigidos a la Educación Formal (este cuadro es flexible en cuanto al ámbito formal o no formal, el ciclo y el tiempo de duración de los mismos)

## Anexo II

Qué queremos lograr	Ciclo →	Primer Ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo	Ciclo
	Duración	- 10 min	≥ 10'	- 10'	≥ 10 min
<b>Desarrollo personal</b>					
Autoconocimiento	Dime en qué eres fuerte <b>(I,6)</b>	Siluetas (I,5)	Siluetas (I,5) El libro positivo (I,5)	Siluetas (I,5) El libro positivo (I,5)	Siluetas (I,5) Mi carné de identidad positivo (I,6)
Autoconocimiento y responsabilidad	¡Al encuentro de los colores! (I,32)				
Afirmación y autoestima	Siluetas (I,5) Te oigo (I,21) Un lugar en el árbol (I,6)	Silueta (I,5) El libro positivo(I,5) Un lugar en el árbol(I,6)	Silueta (I,5) El libro positivo(I,5)	Siluetas (I,5) Te oigo (I,21) Un lugar en el árbol (I,6)	
Reconocimiento y expresión de emociones	¡Qué recuerdo! <b>(I,10)</b>	Dime en qué eres fuerte <b>(I,6)</b>	¡Burbujas en cascada <b>(I,30)</b>	El libro positivo(I,5) La línea del tiempo <b>(I,5)</b>	Mi carné de identidad positivo (I,6) Tesoros de mi país <b>(I,39)</b>
Empatía	Me fio de ti (I,8) <b>El Huerto</b>			Cambio de gafas <b>(I,48)</b>	Cambio de gafas <b>(I,48)</b> Dichosa familia(I,50)
Desarrollo del razonamiento moral	¿Cuál es tu horizonte? <b>(I,38)</b> <b>Mano con Mano</b>			Fotos sin fronteras <b>(I,39)</b> Cambio de gafas <b>(I,48)</b> ¡Alguien está en nuestra isla! <b>(I,24)</b>	¿Y si ocurriera aquí? <b>(I,39)</b> Cambio de gafas <b>(I,48)</b>

## Desarrollo de actitudes cooperativas

<b>Conocimiento mutuo</b>	Dominó ( <b>III.17</b> ) Tren ( <b>II.8</b> ) Salud Compañero ( <b>II.26</b> )	Dominó ( <b>III.17</b> ) Salud Compañero ( <b>II.26</b> )	Dominó ( <b>II.17</b> ) Salud Compañero ( <b>II.26</b> )	Dominó ( <b>II.17</b> ) Salud Compañero ( <b>II.26</b> )
<b>Acogida y Cohesión</b>	Salud Compañero ( <b>II.26</b> )	Sillas musicales ( <b>II.28</b> )	Salud Compañero ( <b>II.26</b> ) La persona misteriosa ( <b>III.20</b> )	Nombres positivos ( <b>III.8</b> ) <b>Paracaídas</b> <b>Arbos</b> <b>Avalanchas</b> <b>Paletti</b>
<b>Comunicación</b>	¿Cuál es mi oficio? ( <b>II.21</b> )	Te oigo ( <b>II.21</b> ) <b>Concerto grosso</b> <b>Kaleidos junior</b>	La persona misteriosa ( <b>III.20</b> ) <b>Serpentina</b>	Te oigo ( <b>II.21</b> ) Las Torres Blancas ( <b>II.23</b> ) <b>Bamboleo</b> <b>Visionary</b> <b>Kaleidos junior</b>
<b>Confianza, contacto y estima</b>	Dominó ( <b>II.17</b> ) Tren ( <b>II.8</b> )	Las sardinas ( <b>II.18</b> ) ¡Al encuentro de los colores! ( <b>II.32</b> )	Dominó ( <b>II.17</b> ) El corro de confianza ( <b>II.30</b> ) El toro en la plaza ( <b>II.17</b> )	Dominó ( <b>II.17</b> ) El corro de confianza ( <b>II.30</b> ) El toro en la plaza ( <b>II.17</b> )
<b>Cooperación</b>	Carrera de estatuas ( <b>II.12</b> ) <b>El Huerto</b>	Aro musical ( <b>II.29</b> ) <b>Varialand</b> <b>El Tigre</b>	Futuro periodista ( <b>II.25</b> ) <b>Serpentina</b>	Dibujo entre dos ( <b>II.22</b> )

## Desarrollo de habilidades básicas grupales

### Superación de prejuicios

**La foto sorpresa (I.40)**

Cadena caprichosa (I.18)  
Alineamiento (III.25)  
Cuenta piernas (III.9)

**El tigre**  
**Kaleidos junior**  
Alineamiento (III.25)  
Cuenta piernas (III.9)

Almohadilla voladora (I.8)  
No tan necios, estos  
asnos (I.48)  
**Avalanchas**  
**Kaleidos**

### Capacidad crítica

**La foto sorpresa (I.40)**

¿Cuál es tu horizonte? (I.38)

**La foto sorpresa (I.40)**  
Cuenta piernas (III.9)  
Kaleidos junior  
Alineamiento (III.25)

Arquitectos trabajando (I.35)  
**Kaleidos junior**

Almohadilla voladora (I.8)  
No tan necios, estos  
asnos (I.48)  
**Avalanchas**  
**Kaleidos**

### Desarrollo cognitivo

**Toma de decisiones**  
Alineamiento (III.25)

Correo de los lectores (I.49)  
**Arbos**

S.O.S -acción  
inmediata (I.49)  
**Arbos**

**Creatividad**  
Cadena caprichosa (I.18)  
El juego del metro (III.17)

La memoria en dibujo (III.26)  
**Concerto Grossso**  
Ensalada de frutas (I.28)

Nombres positivos (III.8)

El puesto central (III.19)

Nombres positivos (III.8)

Cuadros vivos (II.23)

La araña (I.20)

Las Torres Blancas (III.23)

Arquitectos trabajando (I.35)

Las marchas cómicas (II.16)

La caja mágica (I.23)

Las Torres Blancas (III.23)

Adivinad la postura (II.18)

Futuro periodista (I.25)

Pequeños desafíos para Superman (I.23)

Variland

La caja mágica (I.23)

Las marchas cómicas (II.16)

Las Torres Blancas (III.23)

Adivinad la postura (II.18)

Futuro periodista (I.25)

La caja mágica (I.23)

Las marchas cómicas (II.16)

Las Torres Blancas (III.23)

Adivinad la postura (II.18)

Futuro periodista (I.25)

## Desarrollo físico y psicomotor

<b>Motricidad fina</b>		Dibujo entre dos <b>(I.22)</b> <b>Bamboleo</b> <b>Arbos</b> <b>Visionary</b>	<b>Arbos</b>
<b>Motricidad gruesa</b>	Carrera de Estatuas <b>(II.12)</b> Cuenta piernas <b>(II.9)</b>	Cuenta piernas <b>(II.9)</b> La pista de obstáculos con los pies atados <b>(II.31)</b>	<b>Paracaídas</b>
<b>Capacidades sensoriales</b>	Me fió de Ti <b>(I.8)</b> Encontrar vuestra pareja <b>(II.29)</b>	El pájaro silencioso <b>(I.28)</b> Adivinad el rostro <b>(II.30)</b>	Guía y ciego <b>(I.7)</b> El equilibrio de confianza <b>(II.30)</b> Título de la canción <b>(II.22)</b>

Entre paréntesis se indica la localización de la explicación del juego en los libros de “Juegos Cooperativos Para Construir la Paz”. La primera cifra, indica el tomo al que se hace referencia (tomo I ó II). La segunda cifra corresponde a la página en la que se encuentra el juego.

La explicación de los juegos en negrita se recoge en las Guías de los Juegos Cooperativos.

Grupo-clase: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Anexo III

Juegos realizados: \_\_\_\_\_

valoración

#### AUTOEVALUACIÓN DEL GRUPO-CLASE. PREGUNTAS EN CLASE AL FINALIZAR LA SESIÓN.

1. Grado de placer. Nos lo hemos pasado bien.	+	+/-	-
2. Grado de cooperación. Nos hemos ayudado.	+	+/-	-
3. Tipo de comunicación. Nos hemos respetado y escuchado al tomar la palabra.	+	+/-	-
4. Grado de participación. Nos hemos preocupado porque todos hayamos participado.	+	+/-	-
5. Regulación de conflictos. Si ha habido algún conflicto, hemos logrado hacerle frente.	+	+/-	-

#### EVALUACIÓN DEL GRUPO-CLASE.

1. Grado de placer del alumnado.	+	+/-	-
2. Grado de cooperación.	+	+/-	-
3. Tipo de comunicación.	+	+/-	-
4. Grado de participación.	+	+/-	-
5. Resolución de conflictos.	+	+/-	-
6. Clima del grupo.	+	+/-	-
7. Grado en que se han logrado los objetivos.	+	+/-	-

#### AUTOEVALUACIÓN DEL EDUCADOR.

1. La organización del grupo ha facilitado la realización de la actividad.	+	+/-	-
2. La distribución del tiempo ha permitido realizar la sesión prevista.	+	+/-	-
3. Se ha favorecido la participación de todos.	+	+/-	-
4. Se ha transmitido al grupo con claridad qué tiene que hacer, cómo, cuándo y porqué.	+	+/-	-
5. La tarea ha resultado interesante para el grupo.	+	+/-	-
6. Se ha transmitido al grupo con claridad qué es, cómo se hace porqué es importante el juego cooperativo.	+	+/-	-

Observaciones:

# Referencias Bibliográficas

- Cascón Soriano, Paco** (2002) Un reto necesario. *Cuadernos de Pedagogía*, (287); 51-66.
- Eusko Jaurlaritza** (1992) *Diseño curricular base; educación primaria*. Gasteiz: servicio central de publicaciones del Gobierno Vasco.
- Esteve Pagán, Joaquín** (1997) : *La mejora del clima de la clase y el aprendizaje por cooperación.* *Materiales para formación del profesorado*. Valencia: Nau Llibres
- Garaigordobil Landazabal, Maite** (1995) *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Gil Beltrán y colaboradores** (1998) .*El juego y los juguetes en la educación de los niños/as*. Santiago de Compostela: Grafinova S.A.
- Jares, Xesús R.** (1999) . *El placer de jugar juntos: Nuevas técnicas y juegos cooperativos.*
- Jares, Xesús R.** (1999) . *Educación y derechos humanos: Estrategias didácticas organizativas*. Madrid: Popular
- Judson, Stephanie** (1986) *Aprendiendo a resolver conflictos, manual de educación para la paz y la no violencia* . Barcelona: Lerna
- Paniego, Jose Angel** (1999) : *Cómo podemos educar en valores. Metodos y técnicas para desarrollar actitudes y conductas solidarias*. Madrid: CCS
- Saiz, Mercé** (1999) . *Vivir los valores en la escuela: Propuesta educativa para educación infantil y primaria*. Madrid: CCS
- Santos Rego, M.A.** (1999) . *Interculturalidad y educación para el desarrollo: Estrategias sociales para la compresión internacional*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia
- Seminario de educación para la paz**, Asociación pro-derechos humanos. (1996) . *La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Los libros de la catarata.

*Juegos cooperativos*

guias de los  
**Juegos**



- Arbos 01**
- 02 Avalanchas**
- Bamboleo 03**
- 04 El Bosque Maravilloso**
- Concerto Grosso 05**
- 06 El Huerto**
- Kaleidos Junior 07**
- 08 Kaleidos**
- Mano con Mano 09**
- 10 Villa Paletti**
- Paracaidas 11**
- 12 Serpentina**
- El Tigre se escapó 13**
- 14 Varialand**
- Visionary 15**





# 01 Arbos

¿Qué queremos lograr?

Crear una buena relación, una atmósfera de compañerismo entre los jugadores.

Desarrollar la motricidad fina.

¿Cómo se logra?

...jugando...

**Tipo de juego:** manipulativo

**Dirigido a:** alumnos de 2º ciclo de Educación Primaria

**Número de participantes:** entre 3 y 10

**Duración del juego:** ≈ 30 minutos.

**Contenido:** un tronco, un zócalo o base, 25 hojas, 16 ramas y 42 cartas.

**Objetivo del juego:** Siguiendo las indicaciones de las cartas, los participantes deberán intentar construir un árbol sin que las piezas se caigan por el desequilibrio.

**Desarrollo del juego:** Se coloca el tronco dentro del zócalo o base, acordando el nivel de dificultad que se desea (cuanto más metido quede el tronco, mayor será la dificultad).

En la primera ronda todos los participantes colocarán una rama. En la segunda comenzarán a jugar por turnos siguiendo las indicaciones de las cartas, que se colocan en un montón en el centro (cuando estas se agotan, se vuelven a mezclar). Todos los movimientos se realizarán con una sola mano. Las piezas que se caen se entregan al jugador responsable de la caída de esas piezas. Cuando el árbol deja de moverse, el siguiente jugador continúa. Los jugadores intentarán quedarse sin piezas.

**Sentido del juego:** Aunque se presente como un juego competitivo se crean sentimientos de compañerismo y cooperación..., ya que es un proyecto grupal y que el árbol se construye entre todos. Los participantes desearán ver el árbol acabado con la mayoría de las fichas colocadas.

Arbos

1  
juego





## Variantes

01

### Árbol cooperativo.

En esta variante los participantes construyen un árbol al gusto de todos. El objetivo es acabar de construirlo utilizando todas las piezas. No se utilizan las cartas, ya que se trata de ir poniendo una pieza cada uno por turno, intentando darle la forma acordada por el grupo. En caso de que las piezas se caigan, vuelven al conjunto común de las piezas.

02

### Árbol solidario.

Se reparten el mismo número de piezas a cada participante. En este caso también se puede jugar sin cartas. Los jugadores intentarán quedarse sin piezas.

## Avalanchas

2

juego

### ¿Qué queremos lograr?

Fomentar la cooperación y la ayuda

Desarrollar habilidades de diálogo y negociación

Crear cohesión entre los participantes

Buscar estrategias de combinaciones que se pueden realizar con las fichas y el dado para ganar.

¿Cómo se logra?...jugando...

# 02 Avalanchas

**Tipo de juego:** de mesa.

**Dirigido a:** alumnos de 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** entre 4 y 8 participantes.

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos.

**Contenido:** un tablero de juego, 4 fichas de 4 colores (habitantes de pueblo) y 20 fichas de 4 colores (esquiadores), 20 fichas avalanchas y un dado (que tiene 5 caras numeradas del 1 al 5, la sexta cara tiene una A de avalanchas).

**Objetivo del juego:** 4 habitantes del pueblo deberán intentar rescatar a los 20 esquiadores que se encuentran en los diferentes valles, antes de que surjan las avalanchas y tapen la salida de bajada de los valles.

**Desarrollo del juego:** El primer jugador tira el dado y avanza su ficha de habitante del pueblo por el camino de su color, tantas casillas como puntos marque el dado. Si le sale la letra A, coloca una avalancha en una casilla de su valle. Con cinco avalanchas acumuladas sobre un mismo acceso es imposible continuar el rescate de las personas de ese valle. Para acceder a lo alto del valle y para llegar con los esquiadores al pueblo es necesario que el número sea exacto. Cuando ha llegado a lo alto del valle, coge a uno de los esquiadores y regresan juntos hacia el pueblo.



**Es posible ayudarse, entre jugadores, de tres maneras:**

- A** Se puede recibir la avalancha que le ha tocado a un compañero. No se trata de dársela a alguien sino que un compañero que tiene pocas avalanchas en el acceso a su valle nos la pida.
- B** Puedo ceder mis puntos a otros si me sale un número que le facilita una entrada o salida.
- C** También es posible que dos jugadores caminen juntos en búsqueda de esquiadores en peligro, avanzando con los puntos de cada uno de los dos colores. Si les sale una avalancha cuando están juntos se coloca la avalancha en el lugar que convenga a todos en conjunto.

**El juego termina cuando se ha rescatado a todos los esquiadores en peligro; entonces los jugadores ganan. O bien cuando las avalanchas cierran uno de los valles sin que se haya rescatado a todos los esquiadores de ese valle. En ese caso pierden todos los jugadores juntos.**

## *Sentido del juego:*

Los participantes agradecerán el hecho de poder cooperar y compartir. Utilizarán diferentes estrategias para salvar a los esquiadores como: compartir puntos, subir juntos a un valle, recibir avalanchas que no les han tocado...y para todo ello, los jugadores tendrán que dialogar y negociar durante todo el juego.

## *Ambiente del grupo:*

Los participantes se involucran totalmente en el juego, ya que toman el rescate como una aventura. Mientras se desarrolla el juego y van saliendo más avalanchas, la emoción y cohesión aumenta a medida que los valles se llenan de avalanchas y quedan esquiadores por rescatar, entonces ven necesaria una cooperación y ayuda entre ellos.



## Variantes

01

En esta variante los esquiadores y esquiadoras suben a los valles para esquiar. Para ello, parten desde el pueblo, y sin ayuda de los habitantes deben llegar todos a los valles correspondientes antes de que se cierre la entrada debido a las avalanchas. En este caso, también se pueden ayudar de los puntos de los compañeros para que todos puedan subir a esquiar. Una vez todos estén en los valles, se quitarán todas las avalanchas para después intentar bajar, pero como en la variante principal, con la ayuda de los habitantes del pueblo. Al subir, los esquiadores moverán únicamente una ficha por cada tirada de dado.

02

Se puede jugar como la variante anterior pero subiendo a cada valle fichas de cualquier color, con un máximo de 5 por cada valle.





## ¿Qué queremos lograr?

Fomentar un tipo de comunicación y actitud donde prime la escucha, la aceptación, el respeto.

Desarrollar la capacidad de realizar acciones y de tener la oportunidad de dar marcha atrás. Posibilidad de cambiar de decisión.

Desarrollar y controlar la motricidad fina, realizando gestos suaves.

Sentir y apreciar los factores que influyen en el equilibrio del tablero.

## ¿Cómo se logra? ...jugando...



3  
juego

03

# Bamboleo

**Tipo de Juego:** de destreza

**Dirigido a:** alumnos de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** hasta 20 de forma individual o por grupos.

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos

**Contenido:** 1 tablero de madera y más de 30 piezas rojas y negras de madera, de diferentes formas y tamaños, 1 base y 2 bolas de corcho.

**Objetivo del juego:** retirar el mayor número de piezas del tablero, que se balancea libremente, sin que la bandeja se caiga.

# Bamboleo

3  
juego

## Desarrollo del juego:

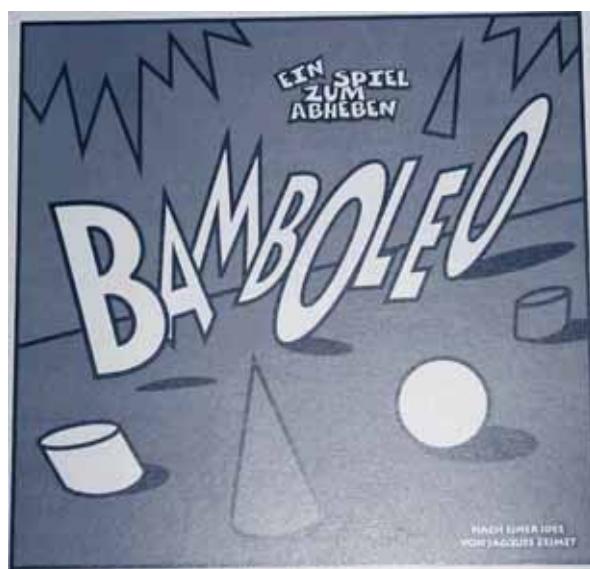
Se comienza el juego con el tablero vacío, colocando poco a poco las piezas encima. Se ponen las piezas de madera sobre el tablero. Cualquier posición es válida. Se coloca una de las bolas de corcho en el hueco que hay en la base (se recomienda la bola más grande para quienes juegan por primera vez). Luego, cuando el tablero esté en perfecto equilibrio sobre la bola, el juego puede comenzar. Cada jugador, por turnos, retirará una pieza con mucho cuidado porque, si no, el tablero perderá el equilibrio y todo se vendrá abajo.

Si al retirar una pieza, se ve que el tablero está en peligro, se puede volver a dejar la pieza suavemente. Si el tablero pierde el equilibrio y las piezas se caen, termina la partida. Si un jugador cree que no puede retirar una pieza sin poner el conjunto de las piezas en peligro, puede pasar el turno al siguiente. La partida finaliza cuando: el tablero o las piezas se caen, o cuando el tablero se queda vacío; en este último caso, el grupo ha ganado.

**El sentido del juego:** es un juego que por su originalidad crea expectación en los niños.

## El papel del educador:

La primera vez que se utilice el juego, el educador, con movimientos pausados, saca primero la base amarilla, las piezas, el eje vertical y la bolita de corcho, para crear expectación en los niños. Seguidamente se coloca la base sobre la bolita de corcho, explicando a los niños la manera de jugar.



## 01

Se jugará como la variante principal pero, cuando el tablero tenga mucha pendiente, un jugador puede pedir ayuda a otro compañero y entre los dos intentan retirar dos piezas a la vez sin tirar el bamboleo.

## 02

### Tablero vacío

Se comienza el juego con el tablero vacío, colocando poco a poco las piezas encima.

## 03

### Peso

El objetivo es lograr el mayor peso sumando el total de las piezas retiradas. Finalizará cuando el tablero caiga o se quede vacío. En ambos casos se hará un recuento del peso de las piezas. Mediante Bamboleo se podrán trabajar los conceptos de peso, equilibrio y las formas, en el área de matemáticas y conocimiento del medio.

## 04

### Color rojo.

Las piezas rojas tendrán doble puntuación ya que son más difíciles de coger.

## 05

### Asignar color al azar.

Al comienzo del juego, a cada grupo o participante se le asignará al azar uno de los colores de las piezas, pudiendo sólo retirar las piezas de dicho color.

## 06

### Las Torres.

En esta variante, al finalizar el juego, el ganador será la persona o grupo que logra realizar la torre más alta con las piezas retiradas. La construcción de la torre va a permitir desarrollar la creatividad; se posibilita, a los individuos, la oportunidad de poner a prueba sus ideas.

## 07

### Nuestro pueblo.

Una vez finalizado el juego, con las piezas recogidas, construirán entre todos un pueblo fuera del tablero. Esta variante puede ser más difícil cuando se construye el pueblo sobre el tablero vacío en equilibrio.

## 08

### Las casas.

Cada jugador o grupo intentará realizar el mayor número de casas con las piezas recogidas. Para ello es preciso combinar una pieza negra y otra roja por casa. Las piezas sueltas no se contabilizarán.



## ¿Qué queremos lograr?

Desarrollar habilidades de comunicación; la negociación y la cooperación.

Buscar técnicas o estrategias entre los jugadores para que la memoria colectiva sea eficaz.

Estimular la imaginación.



## El Bosque Maravilloso

4

juego

## ¿Cómo se logra? ...jugando...

## 04 El Bosque Maravilloso

**Tipo de juego:** de mesa

**Dirigido a:** alumnos 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** hasta 8

**Duración del juego:** ≈ 30 minutos

**Contenido:** 50 cartas ilustradas, que representan los personajes y lugares del bosque maravilloso.

**Objetivo del juego:** los jugadores quieren salvar, juntos, a la princesa; para ello se ayudan mutuamente en la búsqueda de los siete objetos de cuentos de hadas que hay que llevar al castillo, antes de que los siete enanitos se los lleven.

**Desarrollo del juego:** El juego se puede introducir con la siguiente historia: "Era una vez una Princesa muy querida en todo el reino, que cayó enferma. No se encontró en todo el reino quien pudiera ayudarla. Una noche, un hada se apareció en sueños al rey. Le dijo que su hija sólo podía curarse si se buscaba en el bosque de las maravillas siete objetos y los traían al castillo. El rey se desespera porque el bosque de las maravillas es muy temido. Dicen que está habitado por brujas y cuervos ladrones.

Cuando el rey se entera de que, además, siete enanos están buscando los objetos de los cuentos de hadas, llama, desesperado, a los niños para que le ayuden a traer los objetos al castillo antes de que los enanos lo consigan. Porque el rey acaba de enterarse de que los enanos quieren salvar a su hija, cierto, pero como recompensa quieren llevarla con ellos a su aldea.

Provistos de un espejo mágico capaz de ayudarlos en la peligrosa búsqueda, salís hacia el bosque de las maravillas para salvar a la princesa."

## Preparación del juego:

Primero, se ponen a un lado los árboles y los espejos mágicos. Se mezclan bien el resto de las cartas y se colocan en medio de la mesa, en un cuadrado de 7 cartas x 7 –es el bosque de las maravillas-. Se disponen las cartas árboles boca arriba al lado del bosque. Se coge una de las 4 cartas "espejo mágico" puestas boca abajo (muestran 4 objetos de cuentos de hadas diferentes) y se colocan boca arriba al lado del bosque de las maravillas. El espejo muestra el primer objeto que se debe encontrar. Los otros espejos mágicos ya no serán necesarios para la partida y pueden ponerse de lado.

## Inicio del juego:

Puede comenzar el jugador más joven que da la vuelta a una carta del bosque de las maravillas. Si el primer objeto encontrado corresponde al que muestra el espejo mágico, ha encontrado ya el primer objeto. Se pone al lado del espejo mágico y un árbol boca abajo en el lugar vacío en el bosque de las maravillas. Este jugador puede dar la vuelta a otra carta. Se busca entonces el objeto representado debajo del espejo mágico de la carta encontrada anteriormente. Si el objeto no corresponde al que se busca, se da la vuelta a la carta y juega quien se encuentre a la izquierda del jugador anterior.

Desgraciadamente no sólo existen objetos de cuentos de hadas en el bosque...

### Brujas

Si un jugador da la vuelta a una carta bruja, cambia de lugar dos cartas de su elección, sin mirarlas. Tras ese cambio, se coloca la carta bruja en su lugar en el bosque, boca abajo.



### Cuervos



Si los jugadores han encontrado ya al menos dos objetos, el cuervo coge el objeto encontrado en primer lugar y desaparece con ese objeto. (retirar las dos cartas del juego). Si cuando aparece el cuervo, los jugadores han encontrado menos de dos objetos, el cuervo espera una ocasión mejor y vuelve a su lugar en el bosque, boca abajo.

## Enanos



Los enanos encontrados son colocados enseguida en una fila debajo de los objetos de cuentos de hadas (ver la carta del conjunto). Si se ha dado la vuelta a las cartas de los siete enanos antes de haber encontrado los objetos de los cuentos de hadas, los jugadores habrán perdido.

## Árboles



Cuando se coge una carta-objeto de cuentos de hadas, cuervo o enanos- del bosque de las maravillas, se pone en su lugar una carta árbol, boca abajo, hasta que se acabe la reserva de árboles. Si un jugador da la vuelta a una carta árbol que ya ha sido empleada para tapar un hueco en el bosque, el jugador se ha perdido y deja pasar su turno. Durante ese turno, no puede aconsejar a los otros jugadores. La carta se queda del revés en el bosque.

## Castillo



En cuanto se encuentran los 7 objetos, hay que ir al castillo para llevárselos a la princesa. Si se encuentra el castillo antes de haber encontrado los 7 objetos, se deja la carta boca abajo en el bosque.

## Final del juego

Cuando los 7 objetos se encuentran al lado del espejo mágico, hay que llevarlos rápidamente al castillo, y los jugadores habrán salvado a la princesa.

Por el contrario, si los 7 enanos aparecen antes, ganan éstos. Al final del juego se puede hacer alusión al hecho de jugar en grupo y las ventajas que ello supone.



## Sentido del juego

El grupo de participantes va a cooperar para salvar a la princesa. La competición entre los jugadores no tiene lugar puesto que tienen un mismo objetivo. Es una buena oportunidad para que los participantes se den cuenta de que la memoria colectiva es más fuerte que la memoria individual.

## Ambiente del grupo:

Se espera que se cree un ambiente de expectación durante el desarrollo del juego. El trabajo de la memoria colectiva permite reforzar las uniones existentes entre los participantes y la cohesión del grupo.



## Variantes

### 01

Se puede jugar de la misma forma que la variante principal pero bajando el nivel de dificultad. Para ello se puede dar el juego por finalizado al encontrar 5 de los objetos del bosque maravilloso.

## ¿Qué queremos lograr?

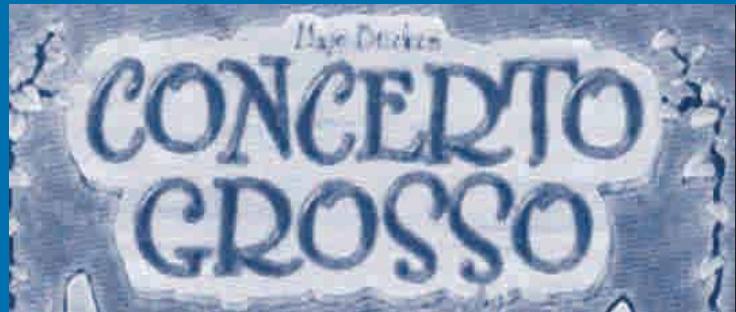
Ejercitarse los reflejos

Relacionar cada carta con un signo.

Disfrutar en grupo del juego.

Desarrollar la comunicación no verbal

## ¿Cómo se logra?...jugando...



05

Concerto  
Grosso

5  
juego

**Tipo de juego:** de cartas, físico

**Dirigido a:** alumnos 1º ciclo de Educación Primaria

**Número de participantes:** hasta 10 participantes

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos

**Contenido:** 110 cartas, con 11 ilustraciones diferentes.

**Objetivo del Juego:** Intentar reaccionar de forma adecuada a las indicaciones de cada carta, acertando con el gesto que se le ha asignado a cada una.

## Desarrollo del juego

Mezclar bien las cartas y distribuir el mismo número de ellas entre los jugadores. Las que sobren se dejan de lado. Se colocan en un montón, boca abajo, sobre la mesa. Por turno, cada jugador coge la primera carta de su montón y la coloca en el centro de la mesa, boca abajo. Después rápidamente le da la vuelta. Entonces aparecerá uno de los conejos músicos y los jugadores deberán reaccionar o no.

Si aparece el conejo que toca la batería, todos los jugadores levantan los brazos hacia el cielo y después las dejan sobre la mesa.





Si aparece el que toca los platillos, los jugadores aplauden y después colocan las manos sobre la mesa.

Cuando sale la cantante, los jugadores se tapan los oídos y tras ello, ponen sus manos sobre la mesa.

Ante el jefe de orquesta, los jugadores se ponen de pie y después se sientan.

Tras estos movimientos, el juego continua; el jugador siguiente coge una carta de su montón, la coloca en el centro de la mesa, le da la vuelta.

Si aparecen los otros conejos músicos: flautista, trompetista, etc. no se hace nada especial. Si ningún jugador reacciona, el juego continua. Cada nueva carta que se coloca en el centro de la mesa tapa la precedente. Se forma así un montón en el centro de la mesa.

La reacción de los jugadores pueden no coincidir con las acciones previstas en caso de que aparezca el que toca la batería, los platillos, la cantante o el jefe de orquesta. También se confunden cuando reaccionan con algún movimiento ante uno de los otros músicos. Cuando un jugador realice una acción que no es la indicada para cada carta, recoge todas las cartas que se encuentran en el centro y las coloca bajo su montón de cartas. En caso de que sean varios los jugadores que se confunden con la acción, se distribuyen equitativamente las cartas que están en el centro. Las cartas que sobren se dejan en el centro de la mesa.

El juego termina cuando un segundo jugador se queda sin cartas. En principio, el jugador que tiene más cartas en su montón pierde la partida (aunque es quien más posibilidades tiene de seguir jugando...).

## Sentido del juego

En el juego se da una estimulación externa importante que proviene del grupo (además de la estimulación de las cartas) y de las interacciones que se dan. Todo ello exige por parte de los jugadores una atención continua y una participación activa.

### *El papel del educador:*

El educador deberá dejar claras las instrucciones y los gestos que se relacionan con cada carta. Además, deberá intentar que los niños se expresen de forma desinhibida, reforzando la expresión corporal.

## **Donde se juega**

Se aconseja jugar en el suelo, formando un círculo, ya que en torno a una mesa se dificultaría la realización de gestos.

### **Ambiente del grupo:**

La expresión corporal o gestos que realizan los jugadores les aporta bienestar y alegría, a la vez que una cierta tensión ante la posibilidad de equivocarse, tensión que se atenúa por las risas de la emoción de ver a todos los participantes realizar el mismo gesto, incluso cuando se equivocan.

## **Variantes**

**01**

### ***El perturbador.***

El primer jugador que se queda sin cartas en su montón puede reaccionar de distinta forma a la prevista cuando aparece un músico, induciendo así a los demás a confundirse. Puede también reaccionar aunque aparezca un músico ante el que no se debe hacer nada.

**02**

Cambiar las cartas en las que hay que reaccionar.

**03**

Aumentar el número de cartas que tengan gestos asignados.

**04**

### ***¡¡Concerto!!***

Se extraen del montón de cartas cuatro cartas iguales para cada jugador, de modo que cada jugador tenga cartas diferentes a los demás (máximo número de jugadores 11). Se mezclan y se reparten cuatro a cada jugador. El objetivo es conseguir cuatro cartas iguales. Para ello pasarán al compañero de la derecha una de las cartas que no les convenga boca abajo para conseguir las cuatro cartas. Al conseguir las cuatro cartas iguales el participante dice "concerto!" y pone la mano en el centro. El último en poner la mano tendrá una letra de "concerto". Deberán intentar tener el menor número de letras de la palabra "concerto".





## ¿Qué queremos lograr?

Facilitar la relación de cooperación y de ayuda

Desarrollar la imaginación

Sensibilizar los participantes en torno a la naturaleza.

## ¿Cómo se logra?...jugando...



6  
juego  
**El Huerto**

# 06 *El Huerto*

**Tipo de juego:** de mesa

**Dirigido a:** alumnos de 1º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** entre 4 y 8 organizados en cuatro grupos

**Duración del juego:** ≈ 15 minutos

**Contenido:** un tablero con el dibujo de 4 árboles (un peral, un manzano, un ciruelo y un cerezo), 4 tipo de frutas, 4 cestos (uno por jugador o grupo) y un dado (con 4 caras de colores, otra cara con el dibujo del cuervo y una última con el dibujo del cesto). En el tablero está representado el cuervo, dibujo que se hará con la piezas del puzzle.

## Objetivo del juego

Recoger las frutas de los árboles y repartirla bien en las cestas de los jugadores antes de construir el puzzle del cuervo.

## Desarrollo del juego

Se puede introducir el juego con la siguiente historia:

"Es el cumpleaños de una de las personas que va a jugar, tenemos una huerta llena de árboles repletos de frutas con las que podemos hacer unas tartas buenísimas para la fiesta de cumpleaños que vamos a organizar. ¿A qué esperamos? Recojamos todas las frutas antes de que venga el cuervo y se las coma todas."

Sobre el tablero se colocan 8 frutas en cada árbol, dejando a un lado las piezas del puzzle. Cada jugador o grupo recibe un cesto vacío. Se puede comenzar a jugar.

Cuando a un jugador le toca un color, puede coger una fruta del color correspondiente y colocarla en su cesto.

Si le toca el lado del cesto puede escoger dos frutas, iguales o diferentes.

Cada jugador sólo puede tener en su cesto dos frutas de cada clase. Por eso, cuando le toca un color de las frutas que ya tiene en el cesto puede elegir entre dar esa fruta a otro jugador o pasar.

Si a un jugador le toca el cuervo, coge una pieza del puzzle y la coloca en el tablero. Pasa el turno al siguiente jugador.

**Fin del juego:** Si se termina el puzzle del cuervo antes de que toda la fruta esté recogida gana el cuervo, los jugadores pierden todos juntos. Si los jugadores consiguen recoger toda la fruta y tener en los cestos dos clases de cada fruta, antes de formar el puzzle del cuervo, ganan todos juntos.

**Sentido del juego:** "El huerto" invita a los participantes a compartir sin obligar a hacerlo, les permite ver que también se disfruta compartiendo. Esto se ve reflejado en la alegría de los que dan y reciben. Este juego puede acercar y sensibilizar los niños a la naturaleza.

## Variantes

### 01

El puzzle no se utiliza. Cuando, al tirar el dado, a un jugador le toca la cara del cuervo, éste puede coger dos frutas del árbol que contenga más frutas. Se coloca la fruta del cuervo a su lado en el tablero. ¿Quién tiene más frutas al final de la partida, el cuervo o el grupo?

### 02

El puzzle no se utiliza. Cada vez que aparece la imagen del cuervo en el dado, éste puede elegir una fruta del cesto del jugador. ¿Cuál? El jugador echa de nuevo el dado:

*Si le sale un color, le da el cuervo una fruta de ese color, pero sólo si tiene en su cesto una fruta de ese color.*

*Si le sale el cuervo, echa de nuevo el dado.*

*Si le sale el cesto, le da dos frutas al cuervo aunque el jugador escoge las frutas.*

## ¿Qué queremos lograr?

Desarrollar una capacidad de análisis y de observación

Negociar para validar ciertas palabras

Desarrollar la imaginación

Ampliar el vocabulario

## ¿Cómo se logra?

...jugando...



# 07 *Kaleidos Junior*

Kaleidos  
Junior

7  
juego

**Tipo de juego:** de mesa

**Dirigido a:** alumnos 1º y 2º ciclo Educación Primaria.

**Número de participantes:** entre 2 y 20. Cuando el número de participantes supere los cuatro, éstos deberán agruparse en cuatro grupos, con un color de fichas por grupo.

**Duración del juego:** hasta una hora en función del número de rondas que se realicen.

**Contenido:** 16 láminas ilustradas por las dos caras, reloj de arena, la ruleta, pantallas (de color verde) para que el resto de los grupos no vean las láminas, lápiz, block anotapuntos.

## *Objetivo del juego*

Descubrir en las láminas ilustradas el mayor número de objetos que, según sea la opción de juego, correspondan a la categoría seleccionada o tengan como inicial la letra seleccionada.



## **Desarrollo del juego**

### **SEGÚN LA OPCIÓN DE JUEGO QUE SE ELIJA:**

#### **A *Jugar con las categorías de objetos.***

Cada jugador o grupo se pone la ficha nº 1 delante y coloca la pantalla de forma que los otros jugadores no puedan verla. Se eligen las fichas de un color para después tenerlas a mano.

Uno de los jugadores se encarga de seleccionar categorías de objetos haciendo girar la flecha de la ruleta. Hay 13 categorías de objetos diferentes, y el objeto que las representa está entre paréntesis; cosas de comer (bocadillo) – cosas redondas (pelota)– cosas ruidosas (campana) - cosas cuadradas (caja de cartón) – cosas de madera (tronco) – cosas olorosas (flor)– cosas de papel (carta) – cosas que se mueven (mariposa) – cosas puntiagudas (piedra puntiaguda) – cosas frágiles (copa de cristal)– cosas duras (roca) – cosas líquidas (agua)- cosas blandas (bufanda)

La persona que hace girar la ruleta tiene el derecho de elegir entre la categoría indicada por la flecha y la categoría situada inmediatamente a la izquierda o a la derecha de la misma. Tras haber elegido la categoría de este momento los jugadores tienen que intentar encontrar dentro de la ilustración el mayor número de cosas pertenecientes a esa categoría. Se coloca una ficha sobre cada objeto encontrado en la ilustración y la ronda finaliza al transcurrir el tiempo en el reloj de arena.

Al terminar la ronda, los jugadores dicen en voz alta todas las cosas que han encontrado. En algunos casos, si es requerido, debe justificarse y discutirse entre los jugadores. Cada jugador cuenta sus fichas y gana la ronda el o los que más tienen. En el bloc anota-puntos se apunta el resultado de la ronda.

Todos los jugadores cambian la ficha, colocan la nº 2, y seleccionan una nueva categoría, iniciando así la segunda ronda. El jugador o grupo intentará lograr el mayor número de rondas o puntos.

#### **B *Jugar con las letras.***

Cada jugador se coloca la ficha nº1 delante. Toma un lápiz y unas hojas. El principio del juego es el mismo que el del primer nivel, pero en este caso, consiste en seleccionar una letra con la flecha de la ruleta y de intentar encontrar dentro de la ilustración el mayor número de objetos que tengan como inicial la letra elegida. Los jugadores anotan en secreto sobre el papel todos los objetos.

Cada jugador totaliza 1 punto por cada objeto en común con uno o más jugadores y 5 puntos por aquellos que ningún otro ha logrado descubrir. Los puntos obtenidos por los jugadores se anotan en el bloc anota-puntos. El jugador o grupo, intentará obtener la puntuación más alta al terminar la octava ronda o la ronda que hayan acordado como la última. Son válidos todos los objetos que resultan claramente visibles en la ilustración.

Un mismo objeto puede incluir muchas cosas. Por ejemplo, una bicicleta puede ser vista como "bicicleta" pero también como "ruedas", "manillar", "frenos" etc.

Cada objeto puede ser indicado una sola vez, sin repetirlo (masculino/femenino o singular/plural).

Un mismo nombre puede ser utilizado varias veces si identifica dos o más sujetos diferentes ( Ejemplo: pluma para escribir y pluma de pájaro).

**Cualquier objeto discutido puede aceptarse si la mayoría de los jugadores están de acuerdo. En caso contrario el objeto no es válido.**

## Sentido del juego

Se espera trabajar un serie de habilidades de comunicación, como son el diálogo y la negociación. Estas habilidades son necesarias para el transcurso del juego, ya que a menudo necesitarán debatir sobre la validez de algunas de las palabras.



### ***El papel del educador:***

Será un observador y un mediador en las posibles discusiones que puedan surgir, en torno a la validez de algunas palabras o los errores ortográficos, por ejemplo.

### ***Aplicación:***

Se puede aprovechar la opción II de juego para aplicarlo en las diferentes lenguas que se trabajan, ya que al tener que escribir el nombre de los objetos, pueden trabajar la ortografía.

### ***Ambiente del grupo:***

Aunque en principio se presente como un juego competitivo, en el seno de los subgrupos se emplea la cooperación para la elección de los objetos en las láminas. Además, suele ocurrir que entre los subgrupos se obtengan muchas palabras iguales, con lo que se crea un ambiente de compañerismo y complicidad.

## Variantes

**01**

Se puede realizar una búsqueda de adjetivos.

## ¿Qué queremos lograr?

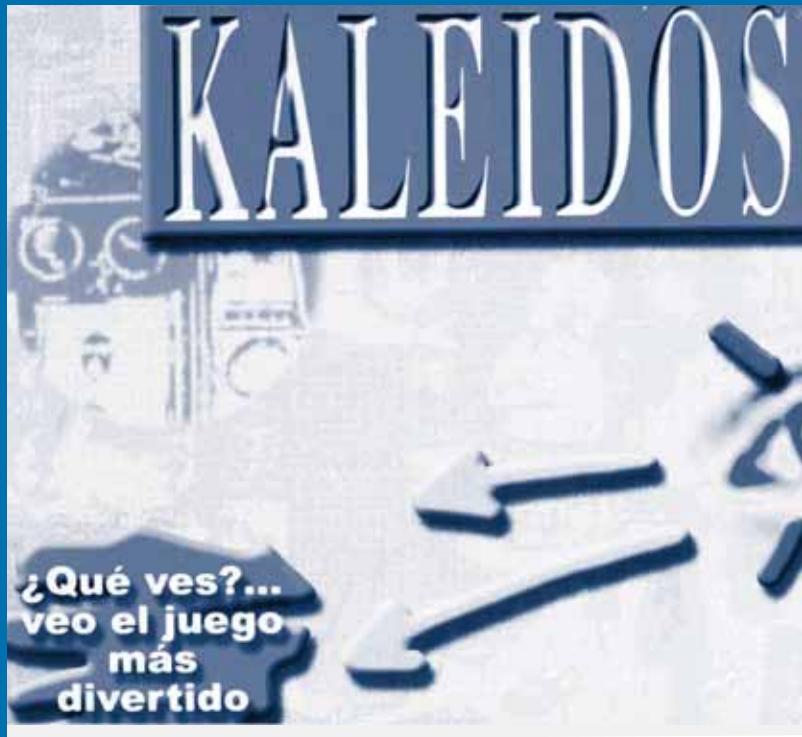
Desarrollar la capacidad de análisis y de observación

Negociar para validar ciertas palabras

Desarrollar la imaginación

Ampliar el vocabulario

## ¿Cómo se logra? ...jugando...



# 08 Kaleidos

**Tipo de juego:** de mesa

**Dirigido a:** alumnos de 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** entre 2 y 20. Cuando el número de participantes supere los cuatro, éstos deberán agruparse en cuatro grupos, con un color de ficha por grupo.

**Duración del juego:** Hasta una hora, en función del número de rondas que se realicen

**Contenido:** 24 láminas ilustradas, una ruleta y material para apuntar los resultados como libretas, lápices y gomas.

**Objetivo del juego:** Encontrar dentro de la ilustración el mayor número de elementos que tengan como inicial la letra seleccionada

## Desarrollo del juego

Una vez montados los atriles y distribuidas las láminas, se comienza a jugar. Uno de los participantes hace girar la ruleta y elige entre las dos letras seleccionadas.

Después se intentan buscar el máximo de palabras que comiencen por esa letra antes de que el reloj de arena marque el final de la ronda. A continuación se hace un recuento y validación de las palabras entre todos. Cada jugador o grupo, totaliza un punto por cada elemento en común con uno o más jugadores y 5 puntos por aquellos que ningún otro haya logrado descubrir.

Anotan en el bloc de puntuación los puntos obtenidos y a continuación cambian de ficha poniéndo delante la nº 2. Seleccionando una nueva letra dan inicio a la segunda ronda. El juego puede continuar de esta forma hasta la 12<sup>a</sup> y última ronda, o hasta el número de rondas que hayan decidido jugar.

### ***Los resultados serán válidos en los siguientes casos:***

**A**

Se considera elemento válido todo aquello que sea claramente visible dentro de la ilustración, con todas sus especificaciones y generalizaciones. Por ejemplo, un automóvil puede verse como un tipo especial de vehículo ( todoterreno, descapotable, berlina), o bien un sillón puede verse como sus componentes: respaldo y reposabrazos.

**B**

Cada elemento puede ser indicado una sola vez, sin repeticiones (masculino/femenino, o singular/plural)

**C**

En caso de petición , los elementos, deben ser claramente indicados en la ilustración al resto de los jugadores.



**D**

Si un mismo nombre identifica dos o más elementos diferentes, puede ser utilizado más de una vez, pero siempre respetando la regla no.2. Ejemplo :pluma para escribir y pluma de pájaro.

**E**

Cualquier elemento puesto en duda puede ser aceptado si la mayoría de los participantes lo dan por bueno. En caso de empate de opinión, el elemento no se aceptará.

El jugador o el grupo intentará obtener la puntuación más alta.

## ***Sentido del juego***

El hecho de trabajar en grupo exigirá desarrollar las capacidades comunicativas necesarias para llevar a cabo la negociación.

### ***El papel del educador:***

Será un observador y un mediador en las posibles discusiones que puedan surgir, en torno a la validez de algunas palabras o los errores ortográficos, por ejemplo.

### ***Aplicación:***

El carácter lúdico del juego permite amenizar el trabajo de la ortografía y del aprendizaje de idiomas.

### ***Ambiente del grupo:***

Aunque en principio se presente como un juego competitivo, en el seno de los subgrupos se emplea la cooperación para la elección de los objetos en las láminas. Además, suele ocurrir que entre los subgrupos se obtengan muchas palabras iguales, con lo que se crea un ambiente de compañerismo y complicidad.



# KALEIDOS

## Variantes

01

Se puede realizar una búsqueda de adjetivos

# Hand in Hand



## 09 *Mano con Mano*

### → ¿Qué queremos lograr?

Colocar contiguamente las piezas en función de lo que indican los dados, ignorando el color de los niños y niñas.

Reflexionar sobre la idea de que el "juego" es uno de los derechos principales del niño.

Promover un diálogo respecto a igualdades y diferencias de las personas.

Tomar conciencia de la existencia de diferentes etnias, de las diferencias y similitudes entre ellas, así como la igualdad ante los derechos humanos.

*Mano con Mano*

9  
juego

### ¿Cómo se logra?...jugando...

**Tipo de juego:** de colocación de piezas.

**Dirigido a:** alumnos de 1º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** hasta 8 jugadores individualmente y 20 en subgrupos.

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos.

**Contenido:** 36 fichas y dos dados, con ilustraciones coloreadas de niñas y niños. Hay algunos que tienen un gorro o un sombrero, y otros que no tienen nada sobre la cabeza.

**Objetivo del juego:** colocar todas las fichas unas junto a otras de manera que todos los niños se den la mano.



## Desarrollo del juego

Se cogen las fichas y se extienden en la mesa o en el suelo, de manera que se puedan ver todas las imágenes. El primer jugador tira los dos dados y coge una ficha que corresponda (por ejemplo una niña con un sombrero). Es el principio de una larga cadena. El siguiente tira también los dados y coloca su ficha junto a la primera, a la derecha o a la izquierda, es indiferente. Se juega así por turnos hasta que las fichas se terminen y se haya obtenido un bonito corro de niños del mundo entero.

### Sentido del juego:

Este juego nos va a permitir tratar el respeto y la tolerancia hacia las diferencias que existen entre las personas, intentando crear interés hacia éstas y dejando a un lado las ideas preconcebidas, los prejuicios y los miedos.

### El papel del educador:

Además de las diferencias culturales, el educador puede enfocar el momento de reflexión hacia temas como los siguientes:

- Apertura ante las diferencias fisonómicas
- Respeto a otras culturas
- Convivencia
- Crear interés por otros idiomas, costumbres y países
- Conocimiento de la realidad en relación a los movimientos migratorios

### Aplicación:

Una de las áreas en las que se puede utilizar este juego es el conocimiento del medio, puesto que se trata de una representación de la realidad, permitiendo así familiarizarse con la misma. Se puede jugar junto con un atlas o mapamundi de A. Peters o cualquier material educativo relacionado con el tema, para así poder identificarlas.



## **0 1**

Los jugadores sólo utilizarán uno de los dados, concretamente el dado que indica la posesión o no del gorro. De esta forma se anula la variante sexo, con el objetivo de tratar a las niñas y a los niños de forma igual.

## **0 2**

Se colocan las fichas boca abajo. El más joven empieza y tira los dos dados. Si los dados indican por ejemplo un niño sin sombrero, se debe intentar descubrir esa ficha. Si se consigue, el jugador coloca la ficha conseguida en una cadena común y puede tirar los dados una vez más, y así sucesivamente hasta que se descubra una ficha que no corresponda con lo que indican los dados. En ese caso se enseña al resto y se coloca boca abajo. Entre todos, haciendo uso de la memoria colectiva, se realiza una cadena con las fichas que se han recogido.

## **0 3**

Se va a desarrollar de la misma manera que la variante no. 2 , con la diferencia que los jugadores van a quedarse con las fichas que han recogido. Ganará la persona que logre un mayor número de fichas

## **0 4**

Se reparten todas las fichas desde un principio. Cada participante o grupo colocará la pieza que le indican los dados en una cadena común. Ganará la persona o el grupo que antes se quede sin fichas.

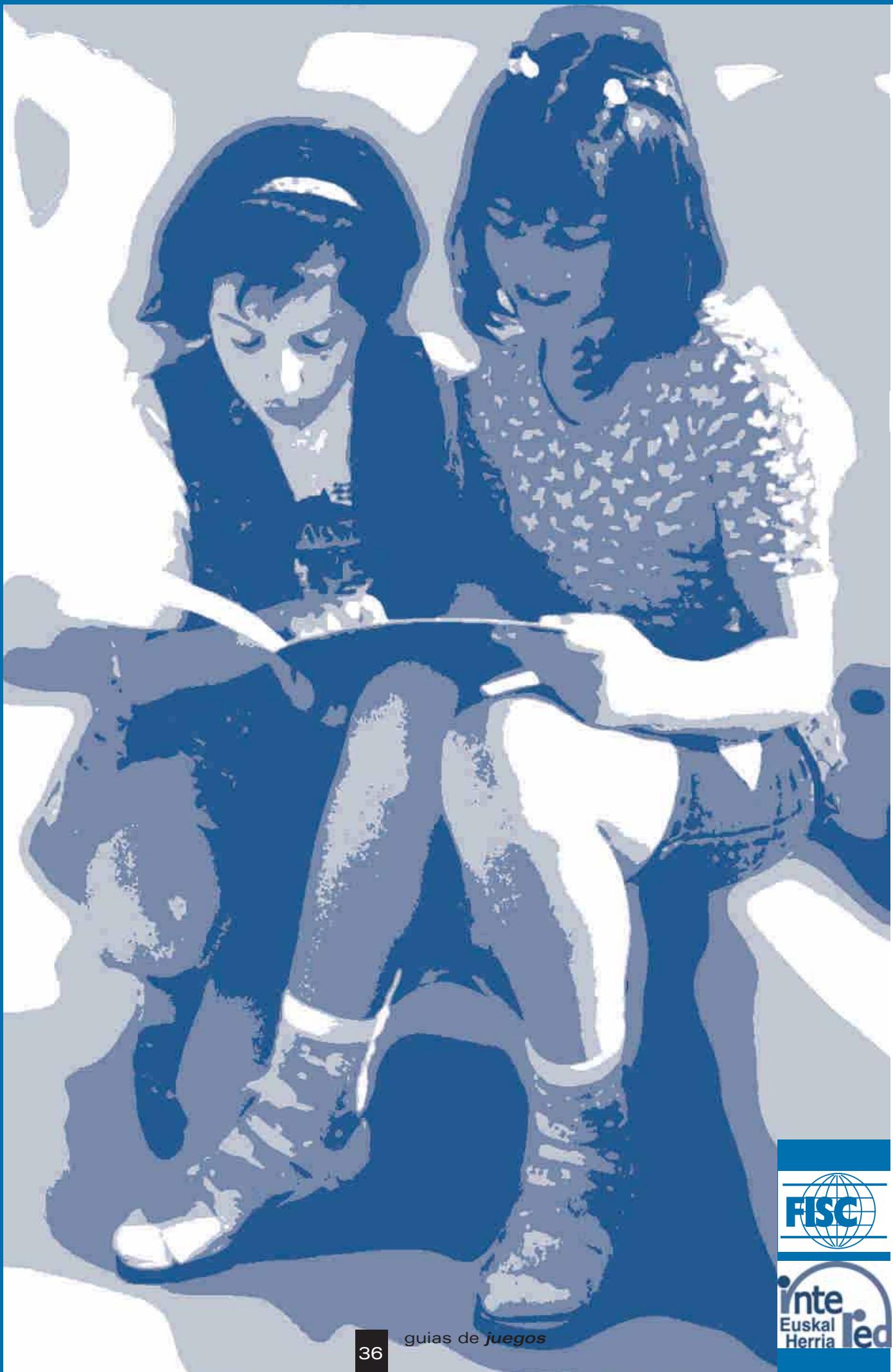
## **0 5**

Individual o grupalmente se intenta realizar un puzzle de 6 fichas por 6.

## **0 6**

Al ir colocando las fichas como en la variante no. 1, se invita a los participantes a expresar si lo desean cosas, hechos, acontecimientos que sean de su agrado, que les ponga contentos. Con el objetivo de facilitar y favorecer la expresión de los sentimientos y de promover la aceptación de los individuos en el grupo, ya que muchos de los sentimientos serán comunes.





# Villa Paletti

## ¿Qué queremos lograr?

10

Conocer formas y posibilidades de construcción con las piezas, y tener en cuenta los factores que pueden influir en el equilibrio de la construcción.

Desarrollar y controlar la motricidad fina, con gestos suaves.

Tomar conciencia de la importancia de la cooperación para el proyecto grupal

Fomentar y asumir un tipo de comunicación donde prime la escucha, la aceptación, el respeto y la igualdad.

## ¿Cómo se logra?...jugando...

**Tipo de juego:** de destreza

**Dirigido a:** alumnos de 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** hasta 20

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos.

**Contenido:** 1 base de cartón, 5 tableros de madera de colores diferentes, 20 columnas de 3 formatos y 4 colores, 1 dado del contramaestre y 1 gancho.

**Objetivo del juego:** que los constructores intenten construir la Villa Paletti con las columnas y pisos disponibles.

Villa Paletti

10

juego



## Desarrollo del juego

Se introduce con esta historia:

"En el país de los limoneros vivía un personaje extraño que sus amigos llamaban "Paletti". Su sueño era terminar la construcción de un lujoso castillo que su abuelo, más raro que él todavía, había empezado un día, pero que no pudo terminar porque se quedó sin dinero. Paletti tampoco tenía dinero pero se le ocurrió una idea genial:

¿Por qué comprar nuevas columnas cuando en los pisos inferiores tenía un montón de ellas que nadie utilizaba? ¿Por qué no desmontarlas e instalarlas en los pisos superiores? "Es una idea genial, Paletti" le dijeron sus amigos y así se lanzaron a la nueva aventura. Porque la tal Villa Paletti era algo fuera de lo común. Hoy nadie entiende por qué ya no existe la villa del señor Paletti. Los expertos están convencidos que era un excelente inventor y que sus contemporáneos subestimaron su talento."



## Preparativos del juego

Se coloca la base sobre la mesa. Se prepara los 5 tableros, el cubo y el gancho. Los jugadores colocan juntos y como quieran las columnas sobre la base. Después instalan el tablero azul de forma que quede totalmente estable y repose sobre todas las columnas.

El jugador más joven lanza el cubo de contramaestre para determinar el color de la columna que va a mover. Los jugadores participan en la construcción, por turnos, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Deben respetar siempre el reglamento de la construcción:

- A** Si se quita una columna, se puede estabilizar y levantar levemente los tableros con las manos. Pero es necesario restablecer la posición original de los tableros de forma que no se tape ninguna columna aislada.
- B** Cuando se coloca un tablero sobre las columnas no hay que estabilizarlo.
- C** Es necesario construir siguiendo el orden de los tableros (de abajo hacia arriba): azul, verde, amarillo, naranja, rojo
- D** Se puede utilizar el gancho para quitar columnas
- E** Para cada intento de construcción, sólo se puede escoger o tocar (con las manos o el gancho) una única columna. No se puede probar con una segunda columna ni desplazar otras.
- F** No se pueden utilizar las columnas que se encuentran en el tablero superior.
- G** No se puede colocar una columna por encima de otra, salvo si se trata del último tablero; el rojo.

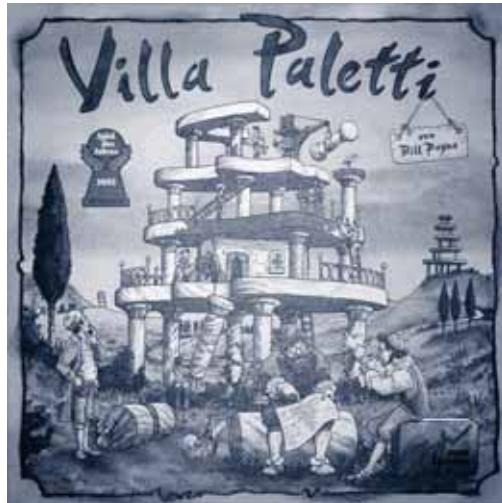


Importante

Si una jugada de construcción está en peligro, el jugador puede interrumpir su intento y pasa el turno al jugador siguiente. Si un jugador dice que no puede colocar ninguna de sus columnas en el tablero sin riesgo de derribo de la villa, pide permiso para colocar un nuevo tablero sobre la construcción. Este nuevo tablero puede estar desplazado respecto a la base. El jugador que ha colocado el nuevo tablero cede el turno al siguiente jugador.

Cada vez que un jugador se encuentre bloqueado sobre el último nivel, se puede añadir un nuevo tablero sobre la construcción. Así, el castillo va creciendo en altura... y en inestabilidad.

**El juego finaliza** cuando Villa Paletti se derriba, cuando se han colocado todas las columnas, o bien cuando ningún jugador puede colocar más columnas ni tableros superiores. Al terminar la construcción, podemos derribarla entre todos soplando.



## Variantes

### 0 1

Individualmente o por grupos (4 subgrupos), se asignan uno de los cuatro colores, de modo que durante el transcurso del juego sólo podrá retirar las piezas de dicho color.

### 0 2

El juego se desarrolla como en la variante anterior, con la diferencia de que se contabilizan las columnas del color asignado que se colocan a partir del piso verde, es decir el segundo piso. Las columnas tienen diferentes valores; las más finas valen 1 punto, las hexagonales 2 y las gruesas valen 3 puntos; puntos que se irán contabilizando a medida que se colocan por encima del tablero verde.

Individualmente o por grupos (4 subgrupos), se asignan uno de los cuatro colores, de modo que durante el transcurso del juego sólo podrá retirar las piezas de dicho color.

Se intentará lograr el mayor número de puntos.



## ¿Qué queremos lograr?

Afirmar su propia identidad

Desarrollar la confianza y el sentimiento de pertenencia en el grupo

Trabajar la imaginación

Sentir y apreciar los factores que influyen en el equilibrio del grupo con el paracaídas.

¿Cómo se logra?  
...jugando...

11

# Paracaídas

**Tipo de juego:** físico.

**Dirigido a:** alumnos del 2º y 3º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** a partir de 10, juego ideal para grupos grandes.

**Duración del juego:** según las variantes que se quieran realizar. Cada posibilidad de juego puede durar aproximadamente 10 minutos.

**Contenido:** un paracaídas, globos, pelotas, balones...

**Objetivo del juego:** familiarizarse con el paracaídas y coordinar movimientos.

## Desarrollo del juego

### Tiene múltiples posibilidades:

*Se colocan los jugadores en círculo sujetando el paracaídas a la altura de la cintura y de los bordes enrollados, de manera que no se coja siempre del mismo sitio y así no se rompe fácilmente. Se pone el paracaídas en tensión y los jugadores, con el animador, van sintiendo poco a poco el equilibrio que aporta el paracaídas.*

*Para poner a prueba el equilibrio del paracaídas, los jugadores, por turnos, se irán dejando caer hacia atrás suavemente, manteniendo un eje vertical, esto es apoyándose sobre los talones, de tal manera que se sentirán mantenidos por el grupo. Esto se puede hacer también con los ojos cerrados. Por supuesto, aquellos jugadores que no deseen hacerlo, no están obligados. A pesar de no hacerlo, podrán disfrutar y compartir el placer de sujetar a los compañeros.*

### Paracaídas:

Cada participante sujetá el borde del paracaídas y lo hace ondular. A la señal “paracaídas”, todos levantan el brazo. Se ve entonces al paracaídas inflarse majestuosamente y planear por encima del grupo antes de caer.

### Iglú:

Para hacer un iglú, “a la de tres” se levantan los brazos. El paracaídas se eleva, los participantes, agarrando el paracaídas con una mano, pasan la tela por detrás de la espalda hasta agacharse y sentarse en el borde del paracaídas, con la espalda apoyada contra la tela. De tal manera que se crea un espacio íntimo idóneo para realizar algunas actividades (contar historias, canciones...)

### Ratones o gatos:

Los jugadores se numeran por “uno” y “dos”. El uno son los ratones y el dos los gatos. Agarrados del paracaídas corren en círculo, cuando el educador grita ¡ratones!, todos los ratones corren por debajo del paracaídas al lado opuesto. De esta manera, se verán todos por debajo de la tela. Y luego, se hará lo mismo cuando se grite ¡gatos!... todo esto sin parar de andar o correr, como se deseé.

### Al gato y al ratón:

Un participante va a hacer de gato y el otro de ratón. El ratón se esconde debajo de la tela mientras que todos los demás jugadores agitan el paracaídas para que el gato, descalzo, situado en el centro del paracaídas, tenga dificultad para coger al ratón, que no para de moverse.



## El canguro:

Los jugadores gritan nombres de animales mientras sujetan el paracaídas en el suelo. Cuando alguien lanza "canguro" hinchan el paracaídas y todos pueden gritar a su vez "canguro". Se puede hacer lo mismo con nombres de frutas y verduras (en ese caso, la palabra mágica es "champiñón")

## Zambullida en el cielo:

Un número de participantes se desliza por debajo del paracaídas. Deciden una formación, echados sobre el vientre. Los demás hacen ondear suavemente el paracaídas dándoles la sensación de flotar. Es igual de eficaz sobre la espalda, pero menos auténtico.

## El silbato nominativo:

Se hace pasar un silbato por la superficie del paracaídas a una persona nombrada que llama entonces a otro participante a quien se envía el silbato. El que lo recibe, debe tocar el silbato. Se pueden utilizar diferentes instrumentos de música y para que sea más armonioso, varios a la vez.

## La rana bamboleada:

Se utiliza un juguete en forma de rana, un animal de cartón o un juguete hinchable. La ligera brisa del paracaídas hace mover un poquito la rana, pero poco a poco, la brisa se intensifica y el viento se transforma en tempestad. En ese momento, el animal salta muy alto sobre las olas. Se puede hacer el ruido de las olas y del viento. Se puede también provocar un tornado donde cada uno avanza en círculo, haciendo flotar el paracaídas para representar las olas. Hay que intentar que los animales den vueltas y saltos peligrosos.

## La tierra y la luna:

Los participantes sujetan el paracaídas a la altura de la cintura y hacen circular una gran pelota – la tierra- alrededor del círculo en el sentido de las agujas del reloj. Después, una pelota de tenis – la luna- gira en la otra dirección. Los astrónomos no lo aprobarán pero a los niños les divierte mucho.

## iHola!:

Cuando se dice un nombre, la persona pasa por debajo del paracaídas, aparece por el agujero y es saludada con bravos. También se puede jugar con los nombres "**Hola bella Isabel**" o "**Un redoble para Juan**".

## El montante de tienda:

Un jugador en el centro de la tienda o iglú, desempeña el papel de la estaca. Designa uno de los participantes que se debe levantar y cambiar con él antes que la tienda se hunda en el medio. El nuevo "montante" elige entonces otro jugador y así sucesivamente, muy deprisa. Se puede jugar a otros juegos de círculos bajo la tienda: por ejemplo, "Correos central", cuando el del centro dice los nombres de dos jugadores que deben cambiar de puesto antes que el "montante" coja uno de los dos puestos.



## El tesoro engullido:

Los participantes reúnen en una caja objetos que pueden pertenecerles, que se encuentren en la habitación, o que estén en relación con un tema particular. La caja se coloca bajo el paracaídas y se hacen olas en el mar. Unos nadadores son enviados entonces para recuperar un elemento del tesoro. ¿Pueden encontrar un objeto que les pertenezca o uno que les sea conocido? ¿O algo pequeño, frío, de madera o erizado? El juego continúa hasta que todos los voluntarios se hayan zambullido y todo el tesoro sea recuperado.

## La serpiente venenosa:

Uno de los participantes sujetá el paracaídas a la altura de la cintura y los demás se sientan debajo del centro. Una serpiente venenosa (un juguete) es lanzada entre ellos. Los jugadores del medio, que pueden estar debajo o encima del paracaídas, pero de rodillas, intentan lanzarla fuera del paracaídas y los del exterior se esfuerzan por mantenerla en el interior. Nuevos voluntarios pueden ir a la fosa de las serpientes.

## La encrucijada:

Mientras se hincha el paracaídas contando “**1,2,3, paracaídas**” el animador da las instrucciones para que lo atraviesen por debajo: por ejemplo, “todos aquellos que tengan ropa amarilla” “aquellos que les guste el chocolate”...y hay que volver a coger el paracaídas antes de que se extienda por el suelo.

## La danza de la serpiente:

Los participantes enrollan el paracaídas en un largo cilindro y lo sujetan encima de sus cabezas. Deben entonces seguir al jefe haciendo una larga fila que ondula como una serpiente, preferentemente al ritmo de la música.

## El cocodrilo:

Todos están sentados y sujetan los bordes del paracaídas a la altura de la cintura. Un cocodrilo está en el medio bajo el paracaídas y muerde las piernas de sus víctimas y las tira al río. Éstas, después de caer al río, se transforman en cocodrilos y atacan de la misma forma a sus amigos del círculo. Esto continúa hasta que ya no haya nadie para sujetar el paracaídas: en ese momento, están todos bajo el río

## La oruga:

Todos los jugadores, a cuatro patas y cubiertos por el paracaídas, forman una larga fila. Escalan obstáculos siguiendo al primero.

## Sentido del juego:

*El paracaídas es adecuado para crear una atmósfera de convivencia y de alegría por estar juntos, pertenecer a un grupo y crear cohesión entre sus integrantes; es tal la cohesión que se crea, que la actuación individual se refleja en una reacción grupal. Por ejemplo, cuando una persona se tumbe hacia atrás, los demás participantes deberán contrarrestar estas fuerzas para mantener el equilibrio.*

**Aplicación:** principalmente en educación física.

**Dónde:** en un lugar amplio, puesto que el grupo necesita libertad de movimiento y por el tamaño del paracaídas.



# Serpentina

## 12 Serpentina

**Tipo de juego:** de cartas, físico.

**Dirigido a:** alumnos de 2º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** para realizar cada serpiente pueden participar entre 6 y 11 jugadores. Se pueden realizar varias al mismo tiempo.

**Duración del juego:** ≈ 15 minutos

**Contenido:** El juego contiene 50 cartas ilustradas y coloreadas de cartón. Representan las partes de una serpiente :

¿Qué queremos lograr?

Desarrollar la comunicación verbal y no verbal

Observar los gestos de los compañeros e interpretar

Respetar y valorar la intervención de cada persona

Tomar conciencia del papel esencial e irremplazable de los participantes a la hora de "formar la serpiente"

¿Cómo se logra?  
...jugando...

- **La cabeza** (7): amarilla, verde, naranja, roja, violeta, azul, arco iris
- **La cola** (7) de los mismos colores que las cabezas
- **El cuerpo** (36) de las 36 cartas: 6 amarillas y verdes, 6 amarillas y naranjas, 6 naranjas y rojas, 6 rojas y violetas, 6 violetas y azules, 6 azules y verdes.

Las cabezas y las colas son de un solo color, mientras que la parte del cuerpo es bicolor.

**Objetivo del juego:** que cada jugador con su carta logre entenderse con sus compañeros y así formar la serpiente.

Serpentina

12  
juego

## Desarrollo del juego

Si el juego se realiza por primera vez, se aconseja comenzar el juego con variantes sencillas de manera que los jugadores comprendan la mecánica del juego y, de este modo, puedan realizar la variante que más diversión y retos ofrece.

- 1º realizar la serpiente hablándose y enseñándose la carta
- 2º resolver la serpiente hablando y sin mostrar la carta
- 3º resolver la serpiente sin mostrar la carta y sin hablar

### Técnica de unión

Las cartas se juntan por colores, como un dominó. Azul con azul, naranja con naranja, etc.

Las cartas que presentan un arco iris, son comodines que pueden unirse a cualquier color.

Algunas cartas representan una extremidad de la serpiente (cabeza o cola): se unen como las demás cartas, juntándolas por colores.

Se seleccionan tantas cartas como jugadores hay por grupo, con sólo una cabeza y una cola entre las cartas elegidas. Así mismo, deben corresponderse los colores elegidos, de forma que todas las cartas formen una serpiente interrumpida.

Si por ejemplo son 11 jugadores y la cabeza es roja, las cartas del cuerpo serán de los siguientes colores: rojo-naranja , naranja-violeta , violeta-azul , azul-verde , verde-amarillo , amarillo-naranja , naranja-rojo , rojo-violeta y violeta-azul. Con una cola azul. De esta forma, es posible formar una serpiente interrumpida.

Se reparten o se cogen al azar las cartas, boca abajo para que no se vean, y se les explica que hay que formar una serpiente sin hablar, sin escribir y sin dibujar. Al dar la señal de inicio del juego, cada uno coge una carta, memoriza su contenido y la guarda en un bolsillo, sin enseñársela a nadie. Después, cada jugador sale al encuentro de los demás y, sin hablar, comunica la información de su carta: "soy una cabeza, soy un trozo del tronco, soy rojo y naranja, etc." Los jugadores van a ir juntándose si se entienden, y poco a poco irán construyendo la serpiente, empleando su imaginación para expresar las nociones de cabeza, cola, tronco, colores.

Cuando se ha formado la serpiente, se verifica la sucesión interrumpida, mirando las cartas de los jugadores. Si las correspondencias son correctas, los participantes han ganado juntos el juego. Y en ese momento el educador se encargará de reforzar positivamente el resultado; y si ve que el grupo tiene dificultades quizás sea necesario ayudar al grupo.

## *Sentido del juego*

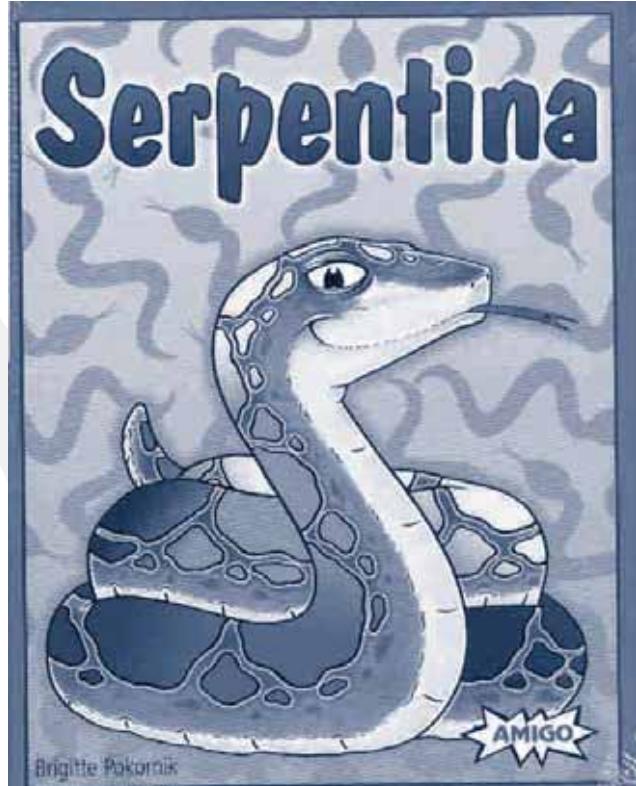
Para hacerse entender, los jugadores buscan estrategias, desarrollan y/o descubren habilidades comunicativas que no utilizan normalmente. Esta actividad les permitirá tomar conciencia de las dificultades que pueden presentar las personas que no pueden comunicarse verbalmente.

### *El papel del educador:*

El educador será el encargado de explicar el juego y de agrupar los participantes en grupos. Cuando vea que el grupo no avanza y se bloquea, puede dar ideas y así facilitar el logro del objetivo. Al final del juego puede invitar a los participantes a un momento de reflexión sobre cómo se han sentido y lo que han experimentado

### *Ambiente del grupo:*

Este juego aporta gran placer a los participantes y permite crear una fuerte cohesión entre ellos puesto que entenderse de una manera diferente se convierte en un reto para todos los individuos.



## Variantes

0 1

### El dominó

Se trata de formar serpientes, utilizando la técnica del dominó. Una vez que los jugadores están en círculo, se mezclan bien las cartas y se forma un montón sin que se vean las cartas. Se coge la primera carta del montón, se le da la vuelta y se deja en medio de la mesa. Cada participante juega, por turnos, en el sentido de las agujas de un reloj. Puede comenzar el más joven.

El que juega, coge una carta del montón, la enseña a todos y la deja sobre la mesa, respetando las normas siguientes:

Si la carta puede unirse a otra carta que ya está encima de la mesa, es obligatorio juntarlas

Si tiene varias posibilidades, el jugador elige libremente

Si la carta no puede unirse a las serpientes empezadas, sirve para empezar una nueva.

Cuando un jugador termina una serpiente, la recoge y obtiene tantos puntos como cartas tenga la serpiente.

0 2

Se utiliza la misma mecánica de juego que la variante anterior, pero con el objetivo de conseguir entre todos la serpiente más larga. El juego se modifica en cuanto a que todo el grupo juega como uno sólo. No hay competición sino que tendrán que cooperar para conseguir esa serpiente.

0 3

Se juega como en la variante Nº2, pero con una finalidad diferente. En este caso deberán conseguir entre todos el mayor número de serpientes posible, que son siete en total.

## ¿Qué queremos lograr?



Desarrollar habilidades para la negociación y el diálogo.

Facilitar relaciones de cooperación y de ayuda.

¿Cómo se logra?...jugando...

El Tigre se escapó

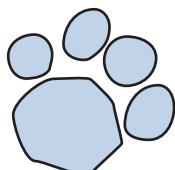
13

juego

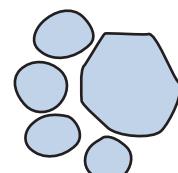
13



# El tigre se escapó



**Tipo de juego:** de mesa



**Dirigido a:** alumnos de 1º ciclo de Educación Primaria.

**Número de participantes:** entre 2 y 6

**Duración del juego:** ≈ 15 minutos.

**Contenido:** un tablero que simula un zoo, 8 fichas (2 por color), 3 barreras de diferente color, dos dados (uno de puntos para el movimiento de las fichas de los jugadores y el otro que indica el movimiento del tigrecito), una figura de la mamá tigre y un tigrecito.

**Objetivo del juego:** Impedir que el tigrecito se escape del recinto de los tigres, cerrando lo antes posible las tres puertas del mismo.



# El Tigre se escapó

13

juego

## Desarrollo del juego

Para comenzar el juego, cada jugador o subgrupo deberá escoger un color de fichas, que se colocan en la gran casilla de entrada al zoo. Las puertas del cercado (piezas alargadas) se colocan, cada una en su casilla correspondiente (color). Hay que asegurarse que las puertas estén abiertas. Si estuvieran cerradas, prolongarían los arbustos y el recinto estaría cerrado. La mamá tigre está situada (tumbada) en la parte oscura del recinto, donde no hay ningún tigre dibujado. Se coloca el tigrecito en la parte central del tablero.

Se juega en el sentido de las agujas de un reloj.

Puede comenzar el jugador más joven. Con el dado de puntos, el jugador mueve su ficha tantas casillas como puntos le hayan salido. Las fichas de los jugadores pueden moverse a derecha o izquierda, haciéndolo por el camino del recinto. Si se pasa por encima de la casilla de salida cuenta como una casilla. En la misma jugada no se puede avanzar y retroceder. El dado de colores, el del tigrecito hace avanzar una casilla en la dirección de la puerta cuyo color ha salido en el dado.

En cuanto al movimiento de los jugadores, hay una serie de normas; las fichas de los jugadores no pueden atravesar el recinto de los tigres. Varias fichas pueden juntarse en la misma casilla. Los tigres no pueden encontrarse en el camino que rodea el recinto, salvo en las tres casillas marcadas con una huella.



Los niños buscan, hablando y poniéndose de acuerdo sobre sus movimientos para cerrar cuanto antes las tres puertas del recinto. Una puerta se cierra cuando dos fichas de color diferente están juntas sobre una de las huellas del tigre. Entonces, se cierra la puerta correspondiente a esa casilla, haciendo girar el bastoncillo. Si un jugador se encuentra solo en una casilla marcada con la huella y el tigrecito llega a la misma casilla, el jugador se asusta y su ficha abandona el juego. Si un jugador se queda sin fichas para jugar, continúa dando sus puntos a los otros jugadores.

Por otro lado, también existen una serie de normas para los movimientos del tigrecito. El tigrecito empieza desde la casilla central del recinto. Se dirige siempre hacia una de las puertas cuyo color ha sido designado por el dado.

Si el bebé se dirige hacia una puerta de otro color, salta de golpe por encima de la casilla central y se sitúa sobre la primera casilla que lleva hacia la puerta del nuevo color elegido. Si la puerta del color que le toca está ya cerrada, no se dirige hacia esa puerta sino que se queda quieto en su casilla. La primera vez que el tigrecito llega sobre una huella, mamá tigre se despierta y le llama.

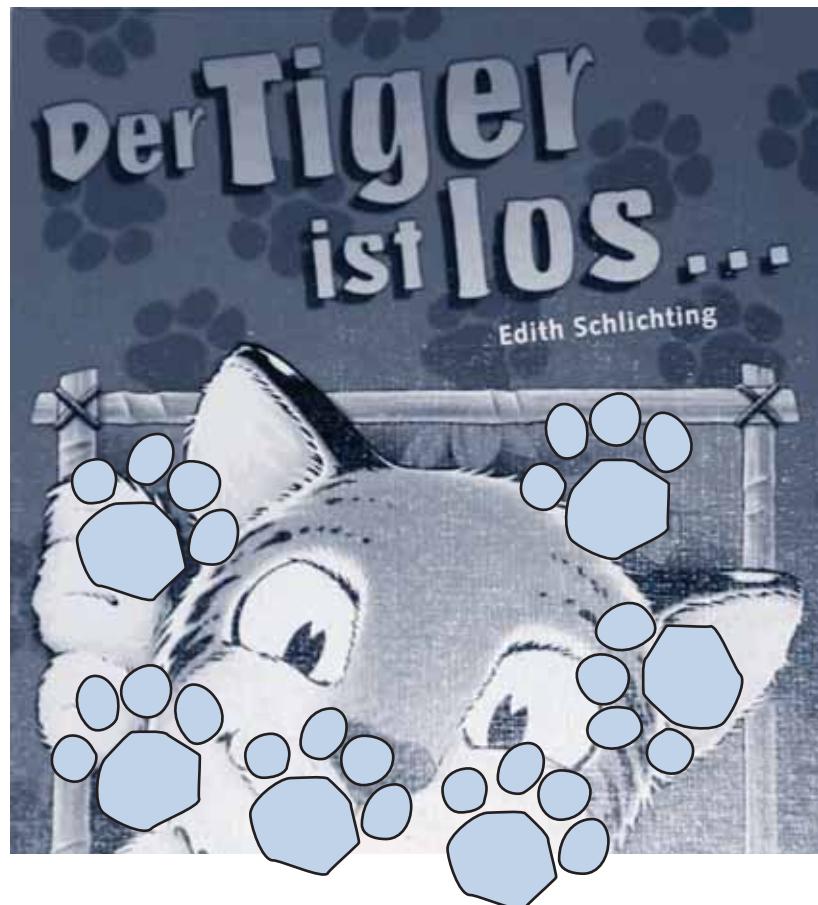
El tigrecito obedece y se sitúa de nuevo en la casilla de salida. Mamá tigre se duerme. La segunda vez que el tigrecito llega sobre una huella, aprovecha para escaparse, da un gran salto y se sitúa sobre la roca que está detrás de la foca, en la esquina izquierda inferior del plan de juego. El tigrecito grita y llama a su mamá. Ya no puede moverse. La mamá tigre se sitúa en la casilla central del juego. Ahora es ella quien avanza según las normas válidas para el tigrecito.



# El Tigre se escapó

13

juego



## Variantes

### 01 Sólo el bebé.

En esta ocasión se jugará sólo con el bebé tigre, de modo que cuando éste se escape, el juego habrá terminado. Así aumenta el grado de dificultad del juego, ya que los jugadores deben llegar a cerrar el recinto antes que en el modo de juego principal.

### 02 Única dirección.

Los participantes sólo podrán realizar el recorrido en un único sentido con lo que los participantes deberán ponerse de acuerdo sobre quién espera a quién, o cuándo dejar las fichas cerca de las huellas...

14

# Varialand

¿Qué queremos lograr?

Potenciar relaciones de respeto , cooperación y diálogo

Desarrollar la creatividad y la imaginación

Representar una parte de la realidad con las fichas

¿Cómo se logra?

...jugando...

**Tipo de juego:** Colocación de piezas

Varialand

14  
juego

**Dirigido a:** alumnos de 1º ciclo de Educación Primaria

**Número de participantes:** entre 1 y 20 jugadores, en el caso de que excedan de 8, se agruparán en pequeños grupos.

**Duración del juego:** ≈ 20 minutos

**Contenido:** El juego contiene 80 fichas de madera ilustradas y coloreadas. Se pueden agrupar en las siguientes familias:

**La Granja** (24 fichas), **El Cielo** (9), **Los Animales** (16), **Los Árboles** (12), **El Cereal** (3), **El Río** (6), **El Césped** (9), **La Niña y el Niño** (2)

**Objetivo del juego:** Realizar una historia y una imagen entre todos con todas las fichas que se deseen.



## Desarrollo del juego

Intentarán crear entre todos una historia. Se colocan todas las fichas boca abajo en el centro. El primer jugador destapa una de las fichas y comienza con la construcción y la historia. Los siguientes jugadores, por turnos, cada vez que añaden una ficha continuarán con la historia.

### ***Sentido del juego:***

Este juego permite trabajar las habilidades comunicativas mientras se cuenta la historia, a la vez que se desarrolla la creatividad y la imaginación.

### ***El papel del educador:***

Es un juego libre con ausencia de reglas estrictas, por lo que el educador no lo dirigirá, intervendrá en los momentos que crea necesario.

### ***Aplicación:***

Dada la variedad de los objetos que presentan las fichas, consideramos que se puede utilizar en las áreas de Conocimiento del medio y de Lenguas. Puede facilitar la adquisición y el uso de un vocabulario que hace referencia a un entorno rural.



## Variantes

### 01

El educador narra una historia y los participantes con las fichas van creando una imagen que más se asemeje a la historia.

### 02

El objetivo del juego es hacer parejas con las fichas que pertenecen a la misma familia: *La Granja, El Cielo, Los Animales, Los Árboles, El Cereal, El Río, El Césped, La Niña y el Niño*. Se van destapando las fichas de dos en dos. Si éstas no son de la misma familia se vuelven a dejar donde estaban boca abajo, intentando memorizar su posición en el conjunto. Si las dos fichas destapadas pertenecen a la misma familia el jugador o el grupo las retira.

### 03

Se reparten equitativamente las fichas boca abajo desde un principio entre los participantes o subgrupos, como si se trataran de cartas. El jugador o el grupo destapa todas las fichas y comienza el jugador más joven. Entre todos por turnos realizan una imagen.

### 04

Entre todos realizan una construcción libre de una o varias imágenes, disponiendo de todas las fichas.



## ¿Qué queremos lograr?

Desarrollar las habilidades comunicativas:  
la escucha y la atención

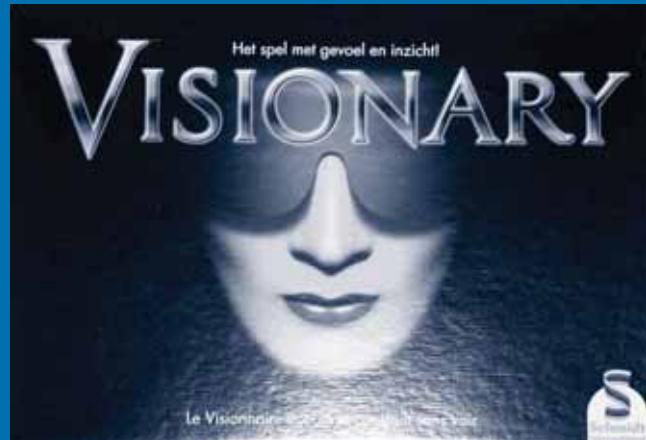
Realizar mensajes claros y concisos a  
la hora de guiar en la construcción

Desarrollar la imaginación

Estimular el tacto y la motricidad fina

## ¿Cómo se logra?

...jugando...



15

Visionary  
15  
juego

# Visionary

**Tipo de juego:** de destreza

**Dirigido a:** alumnos de segundo ciclo de Educación Primaria

**Número de participantes:** entre 4 a 8, agrupados en dos grupos

**Duración del juego:** dependiendo del número de rondas que se jueguen.

**Contenido:** 33 cartas, 2 juegos de 12 bloques de madera cada uno, 2 cintas o pañuelos para tapar los ojos, 1 dado especial y 1 reloj de arena. Representan 33 estructuras, clasificadas según el número de bloques que las componen: 8 de 3 bloques, 7 de 4 bloques, 5 de 5, 5 de 6, 4 de 7 y finalmente 4 de 8.

**Objetivo del juego:** sirviéndose de las manos, realizar con los ojos cerrados una construcción con piezas de madera, guiado por los compañeros del grupo.

## Desarrollo del juego

Los bloques de madera se dividen en dos juegos equivalentes. A su vez, los jugadores se dividen en dos equipos compuestos de más o menos el mismo número de participantes. Cada equipo designa a un jugador que será el constructor en la primera ronda. Pone delante de él uno de los juegos.

Se mezclan bien las cartas Visionary y se pone el montón con los dibujos escondidos, sobre la superficie de juego. Cuanto más bloques contenga una figura, más larga y difícil será su construcción. Hay diferentes niveles de dificultad. Para los principiantes, es preferible empezar por las cartas que representan estructuras de 3 bloques únicamente.

El dado determina las dos formas de confrontación del juego: equipo contra equipo y contra reloj.

La partida comienza con una ronda de "equipo contra equipo". El equipo que en la primera ronda ha tardado más tiempo en acabar la construcción, lanza el dado para determinar la forma de la ronda siguiente. Cuando al tirar el dado sale el punto de interrogación, el equipo elige la forma de confrontación de la ronda siguiente, es decir "equipo contra equipo" o "contra reloj".

### Partida entre dos equipos, "equipo contra equipo"

El constructor designado para cada equipo, se tapa los ojos. No puede ver nada. Se saca al azar una carta Visionary del montón de cartas, delante de los asistentes de los dos equipos. Enseguida, los dos equipos de asistentes dan, simultáneamente, instrucciones a sus respectivos constructores: qué bloque coger, dónde ponerlo, etc. según la muestra de la carta.

Si el equipo está compuesto por varios asistentes, cada uno de ellos guiará al constructor por turnos. El primero tiene la responsabilidad de ayudar a colocar el primer bloque, el segundo explica cómo poner el segundo, etc. El primer constructor que termina la estructura, se lleva el punto de la ronda para su equipo. El equipo recibe la carta Visionary correspondiente.



## Partida "contra reloj"

Contrariamente al modo anterior, en la ronda contra reloj, los dos constructores examinan la carta Visionary antes de taparse los ojos. Saben lo que tienen que construir.

Los dos equipos juegan uno detrás de otro. Se pone a la vista de todos los jugadores una carta tomada al azar. El equipo que se ha llevado la última carta Visionary empieza la partida "contra reloj". El constructor de este equipo, memoriza bien la ilustración de la carta antes de taparse los ojos. Se da la vuelta al reloj de arena. Como en las partidas "equipo contra equipo", los asistentes guían al constructor para escoger los bloques y ensamblarlos como convenga.

En cuanto el constructor haya terminado la estructura, se tumba el reloj de arena, para registrar el tiempo transcurrido.

El segundo equipo va a intentar utilizar menos tiempo para acabar la misma construcción antes de que se vacíe el reloj. El constructor de este equipo se tapa los ojos. Se da la vuelta al reloj, de forma que la arena que cayó con el equipo precedente, ahora caiga en el otro sentido. Los asistentes guían al constructor.

El equipo que termina la construcción en menos tiempo se lleva la carta Visionary. Si ninguno de los dos equipos es capaz de terminar antes de que caiga toda la arena del reloj, o si tardan exactamente el mismo tiempo, la carta se desliza bajo el montón de cartas.

## Reglas Generales

Los dibujos en perspectiva reproducidos sobre las cartas, implican una buena percepción por parte de los jugadores. No es fácil distinguir de golpe qué tipo de figuras componen la estructura. Para suavizar las protestas, es conveniente que los asistentes, después de sacar la carta, discutan entre ellos sobre los bloques a utilizar, en particular los bloques rectangulares: largos o cortos?

Los dibujos del margen de las cartas no tienen ninguna incidencia sobre la estructura representada.

Los asistentes pueden expresarse de cualquier forma: órdenes, consejos, etc. para guiar al constructor.

En cada partida, por turnos, otro miembro del equipo reemplaza al constructor.

Si una parte de la construcción se cae, no hay que desmoralizarse.

Al final de la partida, si se constata que una estructura no representa la ilustración de la carta modelo, esta carta se entrega al equipo contrario.

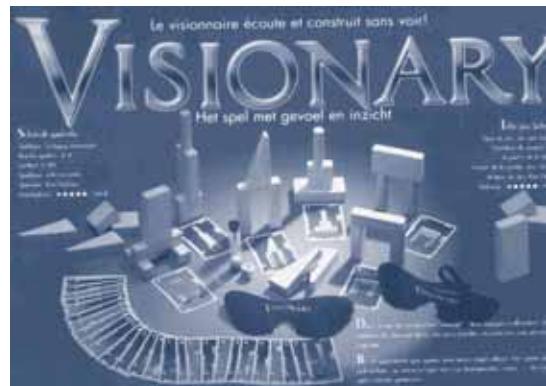
El primer equipo que consiga 6 cartas Visionary (o el número asignado al principio) se lleva el título de Visionario.





## Sentido del juego:

El jugador que haga de constructor va a confiar plenamente en sus guías, esta situación reforzará su relación. Les permite también ponerse en la situación de aquellas personas que presentan deficiencias visuales, sintiendo algunas de las dificultades que pueden encontrar.



## El papel del educador:

Además de explicarlo, su papel será de moderador. Puede ser enriquecedor, al finalizar la sesión, realizar una reflexión sobre los sentimientos y sensaciones que han surgido

## Ambiente del grupo:

Se espera que entre los jugadores de cada grupo colaboren y sean comprensivos ante las dificultades del constructor. Se puede observar una mayor emoción en los jugadores por construir correctamente que por ganar.

## Variantes

- 01** Se puede reducir el tiempo, haciendo que el ganador o los ganadores tengan que lograr sólo 3 cartas.

- 02** Con las reglas de la variante principal se puede decidir que el equipo ganador no es quien obtenga en primer lugar 6 cartas, sino quien obtenga como mínimo 33 puntos. Se suman las cifras, impresas sobre las cartas Visionary, que dan la cantidad de bloques por estructura.

*Juegos cooperativos*

Guías de

# ***Actividades***

## SUMARIO DE ACTIVIDADES

<b>CONFLICTOS</b>	<b>PRIMER CICLO ANEXOS</b>	<b>1 ACTIVIDAD</b> Lista de palabras ..... Historia de Sothia, de Ana, de José Ramón y de Stevens .....  <b>SEGUNDO CICLO ANEXOS</b>	<b>7</b> <b>7,8,9</b>  <b>2 ACTIVIDAD</b> Historia de Sothia, de Ana, de José Ramón y de Stevens ..... Datos generales: PERU, GUATEMALA, SIERRA LEONA, CAMBOYA ..... Ficha de "conflictos" .....  <b>TERCER CICLO ANEXOS</b>	<b>7,8,9</b>  <b>10,11</b> <b>12</b>  <b>3 ACTIVIDAD</b> (todos los anteriores)
<b>DERECHOS HUMANOS</b>	<b>PRIMER CICLO ANEXOS</b>	<b>4 ACTIVIDAD</b> Declaración de los Derechos Infantiles .....	<b>12</b>	
<b>DERECHOS HUMANOS</b>	<b>SEGUNDO CICLO ANEXOS</b>	<b>5 ACTIVIDAD</b> Sopa de Letras .....	<b>13</b>	
<b>DERECHOS HUMANOS</b>	<b>TERCER CICLO ANEXOS</b>	<b>6 ACTIVIDAD</b> Estadísticas .....	<b>14</b>	
<b>CONSTRUIR LA PAZ</b>	<b>PRIMER CICLO ANEXOS</b>	<b>7 ACTIVIDAD</b> Construyamos la paz Cuentos para hacer la paz .....	<b>15</b>	
<b>CONSTRUIR LA PAZ</b>	<b>SEGUNDO CICLO ANEXOS</b>	<b>8 ACTIVIDAD</b> Biografías de paz Pajaritas de papel .....	<b>16,17</b> <b>18</b>	
<b>CONSTRUIR LA PAZ</b>	<b>TERCER CICLO ANEXOS</b>	<b>9 ACTIVIDAD</b> Dos caras de la paz .....	<b>18</b>	
<b>DIVERSIDAD</b>	<b>PRIMER CICLO ANEXOS</b>	<b>10 ACTIVIDAD</b> Trip, el gusano viajero .....	<b>19</b>	
<b>DIVERSIDAD</b>	<b>SEGUNDO CICLO ANEXOS</b>	<b>11 ACTIVIDAD</b> Inmigrantes... ¿Sólo los pobres? .....	<b>20</b>	
<b>DIVERSIDAD</b>	<b>TERCER CICLO ANEXOS</b>	<b>12 ACTIVIDAD</b> Cuestionario entrevista ..... Actividades .....	<b>22</b> <b>23,24</b>	

**1****Actividad****Primer Ciclo****Conflictos****objetivos**

- Conocer la vida y los problemas de niños que viven situaciones de guerra.
- Conocer de manera simbólica un conflicto bélico.
- Despertar en los niños y niñas sentimientos de solidaridad y cercanía hacia los que sufren violencia.
- Valorar positivamente las situaciones de paz.

**material**

- Historia de "Sothia"
- Cartulina, papel, pegamento, tijeras.
- Lista de palabras.

**desarrollo**

- Lectura en alto, por parte del profesor, de la historia.
- Realizar en grupos pequeños un mural representando el antes y el después de la vida de Sothia.
- Recortar las palabras y pegarlas en el mural en la parte que les corresponda.

**2****Actividad****Segundo Ciclo****Conflictos****objetivos**

- Conocer la vida y los problemas de niños que viven situaciones de guerra.
- Despertar en los niños y niñas sentimientos de solidaridad y cercanía hacia los que sufren violencia.
- Conocer alguno de los países que viven conflictos bélicos.

**material**

- Historia de Sothia, Jose Ramón, Maria y Stevens (una historia por grupo).
- Datos de sus países.
- Ficha de conflicto, Dibujo de minas.
- Mapa mudo.

**desarrollo**

- Por grupos pequeños, realizar la lectura de una historia y los datos de cada país.
- Realizar un resumen y exponerlo por grupos.
- Situar en el mapa mudo los diferentes países.

**3****Actividad****Tercer Ciclo****Conflictos****objetivos**

- Conocer la vida y los problemas de niños que viven situaciones de guerra.
- Despertar en los niños y niñas sentimientos de solidaridad y cercanía hacia los que sufren violencia.
- Conocer alguno de los países que viven conflictos bélicos.
- Aprender a extraer información de los medios de comunicación.

**material**

- Historia de Sothia, Jose Ramón, Maria y Stevens (una historia por grupo).
- Datos de sus países.
- Ficha de conflicto.
- Periódicos, revistas.
- Mapa mudo.

**desarrollo**

- Por grupos pequeños realizar la lectura de una historia y los datos de cada país.
- Recoger estos datos en las "fichas de conflictos".
- Puesta en común.
- Situar los conflictos en el mapa mudo.
- Buscar más información en periódicos y revistas.

**4****Actividad****Primer Ciclo****Derechos Humanos****objetivos**

Conocer los derechos de los niños de todo el mundo.  
Manejar palabras y conceptos relacionados con estos derechos.

**material**

Declaración de los derechos del niño.  
Hojas, lápices de colores, cartulina, pegamento, tijeras.

**desarrollo**

Leer la declaración, con ayuda del profesor, y comentarla.  
Por grupos, realizar un dibujo representando cada derecho.

**5****Actividad****Segundo Ciclo****Derechos Humanos****objetivos**

Conocer los derechos de los niños de todo el mundo.  
Manejar palabras y conceptos relacionados con estos derechos.

**material**

Declaración de los Derechos del niño.  
Ensalada de derechos.  
Dibujos representativos de los derechos.

**desarrollo**

Lectura de la “Declaración de los Derechos del niño”.  
Realizar sopa de letras “Ensalada de Derechos” individualmente.  
Redactar los Derechos del niño en primera persona del plural en la casilla correspondiente.

**6****Actividad****Tercer Ciclo****Derechos Humanos****objetivos**

Conocer o recordar los derechos de los niños de todo el mundo.  
Tomar conciencia de la situación.

**material**

Declaración de los derechos del niño.  
Mapa mudo.  
Tabla con datos.

**desarrollo**

Por grupos, redactar 10 derechos que, en tu opinión, tengan los niños.  
Puesta en común y lectura de la Declaración de los mismos.  
A partir de los datos de la tabla, cada grupo, centrándose en un aspecto diferente, plasmarlo en el mapa mediante colores.  
Exposición de cada aspecto por grupos.

**7****Actividad****Primer Ciclo****Construir la paz****objetivos**

Fomentar actitudes y gestos a favor de la paz y el diálogo.  
 Conocer situaciones de conflicto.  
 Desarrollar actitudes positivas y de aprecio hacia la tolerancia y la multiculturalidad.

**material**

Hojas de letras desordenadas.  
 Tijeras, pegamento, hojas, lápices de colores.  
 Cuento "El mundo de colores".

**desarrollo**

Por grupos, recortar, ordenar las letras y pegar.  
 Ponerse de acuerdo entre todos y ordenar la frase "Siendo hermanos construimos un mundo en paz".  
 Leer en voz alta el cuento.  
 Abrir un debate.  
 Realizar un dibujo de un pueblo multicolor.

**8****Actividad****Segundo Ciclo****Construir la paz****objetivos**

Conocer y valorar la obra de algunos líderes pacifistas.  
 Buscar a través de los textos, los métodos pacifistas utilizados en la regulación de conflictos.  
 Interiorizar la "no violencia" como actitud de vida.  
 Realizar un gesto que invita a la acción y al compromiso por la paz.

**material**

Biografías.  
 Mapa mudo.  
 Hojas de papel, pinturas.  
 Relato de la "niña japonesa".

**desarrollo**

Lectura de las biografías.  
 Situar en el mapa los países por los que hayan pasado estos pacifistas.  
 Por grupos, se elige una biografía y se buscan los métodos o puntos más importantes para regular y hacer frente a los conflictos.  
 Puesta en común.      Lectura del relato.      Realización de las pajaritas.

**9****Actividad****Tercer Ciclo****Construir la paz****objetivos**

Conocer y valorar la obra de algunos líderes pacifistas.  
 Tomar conciencia de la necesidad de la paz.  
 Trabajar el concepto de paz.

**material**

Biografías.  
 Ficha de las "Dos caras de la paz".  
 Tijeras, pegamento, hojas.  
 Mapa mudo.

**desarrollo**

Ordenar las ideas sobre la paz, en pequeños grupos y puesta en común.  
 Lectura de las biografías.  
 Situar en el mapa los países por los que hayan pasado estos pacifistas.  
 Identificar las situaciones de conflicto y de paz en las biografías.

# 10 Actividad

Primer Ciclo

Diversidad

## objetivos

Descubrir nuestras diferencias y las de los demás y valorarlas.  
Conocer y acercarnos a otras culturas diferentes a la nuestra, como primer paso para construir la paz.

## material

Revistas, periódicos.  
Fotos propias.  
Cuento de "Trip".

## desarrollo

Lectura del cuento de "Trip".  
Análisis del cuento.  
Rellenar un mapamundi en blanco a modo de collage, reflejar las diferencias y resaltar aspectos que les llama la atención de otras culturas.

# 11 Actividad

Segundo Ciclo

Diversidad

## objetivos

Sensibilizarse a otras culturas.  
Descubrir y valorar la riqueza multicultural que aportan las personas de otras culturas a nuestra sociedad.

## material

Ficha "Inmigrantes...¿Sólo los pobres?"  
Mapa mudo.

## desarrollo

Completar la ficha en pequeños grupos.  
Comentar las dos primeras partes de la ficha (A y B).  
Realizar las últimas dos partes (C y D).  
Puesta en común de estas dos últimas partes.

# 12 Actividad

Tercer Ciclo

Diversidad

## objetivos

Sensibilizarse a otras culturas.  
Conocer y valorar otros modos de vida.  
Descubrir y valorar la riqueza multicultural que aportan las personas de otras culturas a nuestra sociedad.

## material

Cuestionario- entrevista.  
"Nosotros fuera de casa"  
"Cuántos inmigrantes y dónde"

## desarrollo

Antes del desarrollo de esta actividad, realizar individualmente una entrevista a una persona inmigrante siguiendo las pautas del cuestionario- entrevista.  
Realizar la puesta en común en grupos pequeños.  
Exponer grupo por grupo las diferentes historias de vida.  
Conocer los datos de inmigración del Estado español.

**Actividad 01*****Lista de palabras***

NO VIOLENCIA	ANALFABETISMO	DEMOCRACIA	ODIO	DIALOGO	ENEMISTAD
DESTRUCCION	CONOCIMIENTO	VESTIDOS	MIEDO	JUSTICIA	TOLERANCIA
REPRESIÓN	SOLEDAD	FAMILIA	RISAS	EDUCACIÓN	ALIMENTO
TRISTEZA	CHABOLA	DESESPERANZA	HARAPOS	SEGURIDAD	INCOMUNICACIÓN
ESPERANZA	GENEROSEDAD	LLANTO	TRABAJO	IGNORANCIA	INSOLIDARIDAD
SOLIDARIDAD	HAMBRE	DESEMPLERO	ALEGRIA	CONSTRUCCIÓN	INTOLERANCIA
EGOISMO	JUGUETES	SALUD	AMO	ENFERMEDAD	AMISTAD
VIVIENDA	LIBERTAD	INJUSTICIA	ARMAS	DICTADURA	VIOLENCIA

**Actividad 01 02 03*****Historia de Sothia***

Os voy a contar una historia que ocurrió hace pocos años en el sudeste de Asia. Me la contó un jesuita, Kike Figaredo, que ahora es obispo de Camboya.

Es la historia de un niño camboyano que se llama SOTHIA y que, cuando ocurrieron las cosas que aquí se narran, tenía sólo 11 años. Nació en un pueblecito situado en la frontera entre Camboya y Tailandia. Cuando los vietnamitas invadieron Camboya, la madre de Sothia, viuda, decidió huir con sus hijas, Chan-Tan y Chan-Da, a la frontera con Tailandia. Era una zona de bosques y selvas, que les permitía cruzar la frontera con facilidad y traer y llevar productos de un país al otro. Allí, la madre de Sothia se volvió a casar y nacieron Sothia y una niña que se llamó Srei Leak.

Sothia nació sin un pie. Eso le hacia sufrir cuando veía que la gente se reía al verlo cojear. Ahora, ya se ha acostumbrado y no le importa demasiado. Se ha hecho un pie de madera, con zapato y todo y poco que presume de él. Además, así, corre como un gamo. Ahora la gente piensa que le falta un pie porque ha pisado una mina... ¡como hay tantos en Camboya! Y él deja que lo piensen, y así se siente importante.

La vida en el pueblo era divertida y alegre, a pesar de todo. No podían correrse lejos de la casa, por miedo a las minas, pero su vida transcurría feliz. Un día, los vietnamitas bombardearon el poblado: fué por la noche, cuando todos dormían... Salieron corriendo, en medio de la oscuridad, con lo poco que cada uno pudo coger, corrían presos de pánico... La consigna era correr hacia Tailandia.

La madre de Sothia le cogió en brazos para ir más deprisa, pero, con el peso, tropezó y cayó por un terraplen perdiendo el conocimiento. Sothia lloraba y gritaba lleno de miedo, hasta que los socorrieron. Al día siguiente, en Tailandia, fueron acogidos en un campamento de refugiados y pasaron a ser "personas desplazadas". Eran miles y miles. El lugar del campamento era horrible, vivían bajo unos toldos de plástico azul, con infinidad de mosquitos, con un calor insopportable. Allí pasaron largos y terribles meses. Su madre fué hospitalizada; su padre se incorporó a la guerra, su hermana mayor cayó enferma y además quedó embarazada y Srei Leak no paraba de llorar.

Finalmente, cuando creían haber llegado al límite de sus fuerzas, fueron trasladados a un "campamento permanente de refugiados". Aunque tenían sus casitas, una organización con escuelas y otras actividades, el campamento no dejaba de ser una prisión, rodeados de cercos de alambre de espino y custodiados por soldados armados. Sothia y su familia no pudieron salir de allí durante siete años. En ese tiempo, no supo lo que era el cine, ni una ciudad, ni las tiendas. En la escuela apenas tenían material escolar y !no digamos libros! no existían. El agua llegaba una vez por semana en camiones cisternas... Esa fue su vida hasta que, ya hecho un hombre, se firmó la paz y pudieron volver a Camboya.

Ya nada fue igual: su pueblo había desaparecido, los campos de arroz no se podían cultivar, estaban plagados de minas. Todos han tenido que esforzarse para encontrar un medio de vida y poder sobrevivir. Sothia trabaja en unos talleres de construcción de sillas de ruedas y aparatos ortopédicos para mutilados, puestos en marcha y financiados por Manos Unidas.



## **Historia de María**

### **Cuando la paz vuelva a mi casa...**

Voy a usar este cuaderno, que me han regalado, para escribir mi diario. Eso es algo que siempre me ha gustado; así que me voy entrenando para ser periodista cuando crezca. Empiezo:

Me llamo María y tengo 8 años. Yo vivía en un pueblo de Guatemala, en un lugar muy bonito y, aunque siempre teníamos miedo, porque la guerra estaba muy cerca, a mí me gustaba el pueblo; iba al Colegio y, a la salida, jugaba con mis amigos.

Una noche, un vecino entró en casa y dijo que había que abandonar el pueblo porque pronto llegarían los soldados. Así que cogimos algunas cosas y nos fuimos. Por lo visto, la guerra es así. La gente tiene que huir siempre de un lado para otro.

Ahora no tenemos nada. Vivimos refugiados en México. Bueno, mi abuela dice que "al menos, nos tenemos los unos a los otros y eso es muy importante". La abuela tiene razón. No sé qué haría yo sola, sin poderme sentar al lado de la abuela, por las noches, para escuchar sus canciones. Pero también es verdad que antes, en el pueblo, éramos mucho más felices.

A veces, me da por soñar que estamos otra vez en casa, fuera de la guerra y dentro de la paz. En el sueño, me asomo por la ventana que da a la calle, como cada mañana y veo pasar a mis vecinos camino del campo, de la escuela, del mercado. Saludo a todos y todos me saludan alegres. Entonces, pienso que la paz no se nota hasta que te la quitan y me digo a mí misma: "cuando vuelva la paz al fondo de mi casa, cuidaré de ella tanto que nadie me la volverá a quitar".

Para María la paz ya ha vuelto, Ha regresado de México con su familia, está de nuevo en Guatemala. Han pasado muchos años: su abuela ha muerto, ella se ha hecho mayor, fuera de su patria, y el regreso ha sido muy duro. Su pueblo ya no existe. Ella y sus hermanos se sienten extraños, aún no se han acostumbrado a ser lo que ahora llaman, "retornados". Necesitan toda la ayuda del mundo para empezar a vivir: sembrar, construir, estudiar, confiar.. pero han recuperado la alegría y la fe en el porvenir. El pueblo que están construyendo entre todos, se llama "Villa Esperanza". Para María la esperanza sigue siendo "**ser periodista**".

## **La Historia de José Ramón**

### **Me llamo José Ramón...**

¡Hola! No me conocéis, pero soy un niño de Andahuaylas, un pueblo de Perú, cerquita del Cusco, serranito pues.

Voy a contáros algo de lo que hago cada día: me levanto temprano, mis padres trabajan todo el día y, por eso, soy yo el que se encarga de ir al mercado del pueblo. Allí, compro comida a cambio de lo que nosotros sacamos de la "chacrita". Lo único que puedo cambiar son "papas" por pan, para mis hermanos pequeños.

El mercado es muy bonito: las mujeres visten sus lindas "polleras" de colores y sus vistosos sombreros. La gente habla, discute y se ríe muy alto; me gusta muchísimo el jaleo que se arma. Yo, me lo paso muy bien. Cuando termino mi tarea correteo con los demás chicos detrás de las niñas tirándoles de las trenzas ¡Lo que nos reímos! Y ¡cómo gritan!

Cuando llegamos a casa, preparamos la comida entre mi hermana y yo: Hacer la comida es fácil: "choclo" cocido, algo de gallina. En las fiestas patrias comemos "cui" que está riquísimo.

Por la tarde, voy a la escuela del pueblo, donde aprendo a leer y escribir. Dice el maestro que soy muy listo y que, si estudio mucho, podré ser mecánico o incluso ir a la Escuela de Maestría Industrial. ¡eso sí que me gustaría! Así podría ayudar a mis padres y hermanos, poner un taller en el pueblo y dar trabajo a la gente.

Después de cenar, mis hermanos y yo jugamos un rato y luego nos vamos a dormir. A veces yo me quedo estudiando con la lámpara de "queróseno". Y, a menudo, me duermo sobre la mesa, soñando con mi taller lleno de motores y herramientas maravillosas.

Pero, no siempre ha sido así. Hubo un tiempo en que vivíamos atemorizados por todas partes: Sendero Luminoso y el Ejército por un lado y por otro. Unas veces, los de Sendero venían y nos quitaban lo poco que teníamos y se llevaban a los hombres jóvenes. Los golpeaban brutalmente si se resistían y algunos ya no regresaron jamás. .Nosotros tuvimos suerte, a mi papa no se lo llevaron, se escondió tan bien que nunca lo encontraron. Otras veces, el que venía era el Ejército y nos acusaba de ayudar a Sendero y de esconder a su gente. También ellos nos maltrataban y nos golpeaban para que habláramos... Fué terrible, no había escuela, ni risas en el mercado, nadie se atrevía a hablar y todos desconfiaban de todos; a menudo pensábamos que cualquier vecino era un "delator" de uno u otro bando.

¡Dios mío! Qué terrible, nada hay peor que el miedo y la violencia. Todavía me despierto llorando cuando me acuerdo. Si hay paz, por lo menos, se puede soñar en el futuro.



## **La Historia de Stevens**

**¡Hoy he jugado de primera;** si sigo así, seguro que pronto estaré en los mundiales con la selección de Sierra Leona: es mi país. Ahora estoy contento, prefiero luchar por mi país con los pies y un balón que con el "kalasnikov" (fusil de fabricación rusa).! ¡Me gustaría tanto ser como Ronaldo!

Pero no siempre ha sido así. Quisiera olvidarlo todo cuanto antes. Ahora vivo en Lakka, en el St. Michael's Center, a unos 30 kms de Freetown. Tengo 14 años, me llamo Stevens. He sido niño-soldado y, durante 4 años, anduve con el FRU (Frente Revolucionario Unido).

Hasta los 10 años, vivía con mi familia en Kamabuí. Un día La Fuerza Multinacional llegó a la aldea persiguiendo a los rebeldes (esto no puedo recordarlo sin llorar) y mataron a toda mi familia a machetazos, delante de mí. Sólo nos salvamos mi hermano Norman y yo, que corrimos y corrimos hasta escondernos en la selva.

Después, siguió la pesadilla. Ibamos, los dos solos, de un lado para otro, muertos de miedo y escondiéndonos de todo el mundo. No teníamos nada que comer y estábamos agotados. Hasta que, un día, nos encontramos con los rebeldes del FRU y nos cogieron. Nos dieron comida y un fusil y nos obligaron a ir con ellos.

Prefiero olvidar tanto horror que he vivido, las largas caminatas, el olor a sangre y sudor, el tener que disparar y el miedo, siempre el miedo, que me acompañaba a todas partes.

Había más niños y algunos no tenían miedo, presumían de sus hazañas. Yo procuraba proteger a mi hermano ¡era tan pequeño!, le obligaban a llevar un machete, no podía con el fusil. Por la noche procuraba darle consejos, pero sólo eran consejos. Había que comer y nada podíamos hacer.

Un día, llegamos a Lakka, buscando comida. Reconocí a un amigo, Chema, y se me saltaron las lágrimas. Por miedo, no me atreví a saludarle. El tampoco dió señales de conocerme. Entregó unos cabritos para comer a nuestros jefes y habló mucho con ellos.. No sé lo que les diría, pero, al marcharse, nos dejaron aquí. Fué ¡el mejor día de nuestra vida!

Ahora tampoco es fácil, tenemos que acostumbrarnos a hacer muchas cosas que nunca habíamos hecho: lavarnos, obedecer, estudiar.. pero también, lo mejor, ¡jugar al fútbol! A mi hermano y a mí se nos da fenomenal Dice Chema que tenemos madera pero que tenemos que trabajar mucho.

Olvidar todo el horror que hemos pasado, a veces, me parece imposible. Sólo cuando avanza hacia la portería del otro equipo y, tras un quiebro de cintura para esquivar a un contrario, chuto con mi pierna izquierda y veo colarse el balón por el ángulo derecho de la portería y se alza un griterío fenomenal de GOOOOOOOOL!!! Entonces sí creo que algún día lo conseguiré.



## Actividad 02 03

### Perú

#### Datos generales:

**Nombre:** República de Perú

**Capital:** Lima

**Nº de habitantes:** 22'9 millones

**Población:** amerindios 45%, mestizos 37%, europeos 15%, negros, japoneses y otras etnias 3%

**Lenguas:** español, quechua y aymara (lenguas oficiales), otras lenguas indias

**Religiones:** católicos 95%, otras 5%

**Sistema de gobierno:** República multipartidista

#### Geografía y clima:

Perú es un país con tres ambientes diferenciados:

La llanura costera a lo largo del Pacífico.

El macizo central de los Andes, que recorre el Perú de norte a sur.

La Amazonía, zona de selva tropical.

Estos ambientes tan diferenciados hacen que el clima sea variado: árido en la costa, alturas medias de la cordillera andina, templado y frío en los Andes y caluroso y muy lluvioso en la selva

#### Sociedad:

La mayor parte de la población está constituida por indios y mestizos, pero la sociedad está dominada por una minoría blanca, que también controla los recursos económicos

Las dificultades financieras y la inestabilidad social han sido muy problemáticas en Perú. A esto se une la existencia de dos grupos guerrilleros, Sendero Luminoso y Tupac Amaru, que causó un "estado de emergencia" (guerra encubierta) que ha provocado numerosas víctimas y una gran inestabilidad en el país.

#### Economía:

En Perú abundan los recursos naturales: minerales, pesca, agricultura...

#### Algún dato curioso:

Existe un lago navegable, el Titicaca, que está en la frontera con Bolivia y es el más alto del mundo. En él los indígenas navegan en unas barcas hechas de juncos que se llaman "Caballito de Totora".

### Guatemala

#### Datos generales:

**Nombre:** República de Guatemala

**Capital:** Guatemala

**Nº de habitantes:** 11'6 millones

**Población:** indios mayas 53%, ladinos (mestizos de españoles e indios) 42%, blancos 4%, otros 1%

**Lenguas:** español (lengua oficial), quiché, mamé, cachí, cakchue... y hasta 22 idiomas indígenas

**Religiones:** Cristianos 99%, otras 1%

**Sistema de gobierno:** República multipartidista.

#### Geografía y clima:

El país tiene una faja litoral que se asoma al océano Pacífico: un macizo central montañoso y el norte de selva tropical, más una zona de costa caribeña. El clima es tropical, caluroso y húmedo, en las zonas costeras y septentrionales. Más suave e incluso frío en los macizos centrales.

#### Sociedad:

Aunque los indios constituyen la mayoría de la población, el poder, la riqueza y la tierra pertenecen a un puñado de blancos y ladinos. Durante la guerra civil, los indígenas fueron el objetivo principal de las campañas militares emprendidas contra la guerrilla, por lo que el 83% de las víctimas de la guerra fueron mayas. Muchos de ellos huyeron, estableciéndose como refugiados en México. Una vez devuelto el poder a los civiles, la violencia ha disminuido, pero la pobreza sigue afectando a la mayor parte de la población.

#### Economía:

Predominio del sector agrícola, generalmente en manos de empresas extrajeras y grandes propietarios. Exportaciones de café, azúcar, vacuno, plátanos y canela.

#### Algún dato curioso:

Guatemala fue el centro de la civilización maya y guarda ruinas y vestigios de gran belleza. Su nombre significa "tierra de árboles". El símbolo nacional es un raro pájaro, ya sagrado para los mayas, el quetzal.



## **Sierra Leona**

### **Datos generales:**

**Nombre:** República de Sierra Leona

**Capital:** Freetown

**Nº de habitantes:** 4'5 millones

**Población:** mende 34%, temne 31%, limba 9%, kono 5%, otras 21%

**Lenguas:** inglés (lengua oficial), creole y otras.

**Religiones:** cultos animistas 52%, musulmanes 40%, cristianos 8%

**Sistema de gobierno:** República presidencialista

### **Geografía y clima:**

El país se divide en tres ambientes:

Una gran faja de llanura de la costa, de unos 100 km de anchura; en el centro los bosques que llegan hasta los macizos montañosos cercanos a la frontera con Guinea, en el noreste. El clima es caluroso y tropical, con elevados índices de humedad y lluvias. Entre noviembre y abril sopla un viento seco y caluroso que proviene del Sahara (el harmattan).

### **Sociedad:**

Los mende y los temne son las etnias principales. Los habitantes de Freetown descienden en su mayoría de los esclavos liberados. Desde 1991, las fuerzas rebeldes libran una batalla contra el gobierno que se ha cobrado miles de víctimas y que ha sido especialmente cruel, sobre todo con los niños. Detrás de esta guerra está el control de los ricos sobre los yacimientos minerales del país.

### **Economía:**

Sus cultivos principales son las semillas de palma, el cacao y la coca, pero lo que verdaderamente despierta la ambición de todos es sus riquezas en diamantes, oro y titanio que constituyen su principal exportación. Algún dato curioso:

En 1787 el filántropo británico Granville Sharp, creó en Sierra Leona un asentamiento para esclavos liberados de EE.UU y Reino Unido que por eso se llamó Freetown (ciudad libre).

## **Camboya**

### **Datos generales:**

**Nombre:** Estado de Camboya

**Capital:** Phnom Penh

**Nº de habitantes:** 11 millones

**Población:** jémeres 94%, chinos 4%, vietnamitas 1%, otras 1%

**Lenguas:** jemer (lengua oficial), francés, otras.

**Religiones:** budistas 88%, musulmanes 2%, cristianos 1%, otras 9%

**Sistema de gobierno:** Monarquía constitucional

### **Geografía y clima:**

Está formado en su mayor parte por una llanura rodeada de montañas. Está atravesada por el río Mekong y tiene un gran lago, el Tonlé Sap. El clima es tropical y monzónico, con mucho calor durante todo el año y fuertes lluvias en la época del monzón, que dura de mayo a octubre.

### **Sociedad:**

Desde los años 70, hubo guerra en Camboya y bajo el régimen de los jémeres rojos del líder Pol Pot, murieron, entre los años 1975 y 1979, más de un millón de camboyanos. Cuando éstos fueron expulsados del poder, siguieron combatiendo como guerrillas en una guerra civil que duró hasta finales del s.XX y que provocó, entre otras cosas, el exilio de muchos camboyanos. Los efectos de la guerra civil aún son perceptibles: el país está sembrado de minas y tiene el mayor número de huérfanos y viudas del mundo

### **Economía:**

La economía se recupera muy lentamente después de la guerra, ya que arrastra el enorme lastre de las minas que impiden su desarrollo. El comercio se limita al caucho y a la madera.

### **Algún dato curioso:**

Camboya cuenta con los maravillosos templos de Angkor que datan de la época del imperio Khemer.



## Actividad 02 03

### Ficha de conflictos:

País:
Capital:
Continente:
Superficie:
Moneda:
Idioma:
Partes en conflicto:
Breve desarrollo de la duración del conflicto:
Repercusiones del conflicto sobre la población:
Resolución pacífista del conflicto (si lo ha habido):

## Actividad 04 05 06

### Declaración de los derechos infantiles:

- 1 **IGUALDAD:** Todos los niños y niñas disfrutarán de los derechos de esta Declaración, aunque tengan diferentes sexo, raza, nacionalidad, idioma, religión, costumbres o situación económica.
- 2 **PROTECCIÓN:** Los niños y niñas serán protegidos de manera especial. Se cuidará de poner a su alcance todos los medios necesarios para que puedan desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en condiciones de libertad y dignidad.
- 3 **IDENTIDAD:** Todos los niños y niñas tienen derecho, desde su nacimiento, a un nombre, a una nacionalidad y a disfrutar plenamente de los derechos de ciudadanía de su país.
- 4 **BIENESTAR:** Todos los niños y niñas tienen derecho a crecer en un ambiente sano y a disfrutar de alimentación, vivienda y atención médica adecuados.
- 5 **ATENCIÓN A LA DISCAPACIDAD:** Todos los niños y niñas que sufren algún tipo de discapacidad física, mental o social deben recibir tratamiento, educación y cuidado especial, con el fin de que puedan integrarse plenamente en la sociedad.
- 6 **AMOR Y COMPRENSIÓN:** Todos los niños y niñas necesitan amor y comprensión para crecer felices. La sociedad y las autoridades tienen obligación de cuidar especialmente a los niños y niñas sin familia o que no tienen medios para vivir.
- 7 **EDUCACIÓN Y JUEGO:** Todos los niños y niñas tienen derecho a la educación gratuita obligatoria en las etapas elementales. También deberán disponer de tiempo libre para jugar.
- 8 **PREFERENCIA:** Todos los niños y niñas deben figurar entre los primeros que reciben socorro en situaciones de peligro.
- 9 **NO EXPLOTACIÓN:** Todos los niños y niñas deben ser protegidos contra cualquier forma de abandono, crueldad y explotación. No debe permitirse que trabajen hasta la edad mínima adecuada, sobre todo si se pone en peligro su salud física o mental.
- 10 **FRATERNIDAD:** Todos los niños y niñas deben ser protegidos contra las prácticas que favorecen la discriminación. Deben ser educados en la comprensión, la tolerancia, la amistad, la paz y la fraternidad universal.



Adaptación del texto original realizado por Sonia Cáliz

## Actividad 05

### Sopa de Letras:

A	L	I	G	U	A	L	D	A	D	O	N	A	J
C	B	A	D	A	D	I	N	R	E	T	A	R	F
P	N	O	E	X	P	L	O	T	A	C	I	O	N
R	E	P	L	H	S	O	A	P	Ñ	P	S	E	E
E	D	L	R	W	E	Z	U	R	O	P	Z	D	K
F	U	E	P	O	K	O	U	O	E	R	Q	U	L
E	C	H	G	I	D	E	N	T	I	D	A	D	C
R	A	I	T	A	Z	P	O	E	C	X	V	T	D
E	C	E	S	J	W	S	Z	C	A	X	K	H	C
N	I	E	W	C	I	P	A	C	C	A	T	E	I
C	O	M	P	R	E	N	S	I	O	N	R	A	W
I	N	Z	P	T	B	U	D	O	B	A	C	P	N
A	D	E	R	A	T	S	E	N	E	I	B	R	U
J	P	A	R	T	I	A	T	E	N	C	I	O	N

### Solución de la sopa de Letras:

A	L	I	G	U	A	L	D	A	D	O	N	A	J
C	B	A	D	A	D	I	N	R	E	T	A	R	F
P	N	O	E	X	P	L	O	T	A	C	I	O	N
R	E	P	L	H	S	O	A	P	Ñ	P	S	E	E
E	D	L	R	W	E	Z	U	R	O	P	Z	D	K
F	U	E	P	O	K	O	U	O	E	R	Q	U	L
E	C	H	G	I	D	E	N	T	I	D	A	D	C
R	A	I	T	A	Z	P	O	E	C	X	V	T	D
E	C	E	S	J	W	S	Z	C	A	X	K	H	C
N	I	E	W	C	I	P	A	C	C	A	T	E	I
C	O	M	P	R	E	N	S	I	O	N	R	A	W
I	N	Z	P	T	B	U	D	O	B	A	C	P	N
A	D	E	R	A	T	S	E	N	E	I	B	R	U
J	P	A	R	T	I	A	T	E	N	C	I	O	N



## Actividad 06

	<b>Personas malnutridas % (1)</b>	<b>Número de médicos x1000 (2)</b>	<b>Población sin acceso a fuentes de agua mejorada % (3)</b>	<b>Tasa de escolarización % (4)</b>
Afganistán	70	0,14	87	28,5
Angola	43	0,08	62	-
Bolivia	23	0,37	21	91
Colombia	13	0,92	9	-
Ecuador	5	1,27	29	90,5
El Salvador	11	0,7	26	78
España	-	3,74	-	100
Etiopía	49	0,03	76	35,5
Gambia	16	0,02	38	59,5
Guatemala	24	0,62	8	78
Honduras	22	0,54	10	85,5
India	21	0,41	12	71
Irak	17	0,48	15	93
Kosovo	3	0,04	51	90,5
Kenia	43	2	-	-
Marruecos	5	0,04	18	53
Mauritania	13	0,14	63	54
Palestina	-	0,5	-	-
Somalia	75	0,04	-	10
Tanzania	41	0,04	45	56,5
Zimbabue	37	0,12	15	87

(1) Personas cuya ingestión crónica de alimentos es insuficiente para satisfacer sus necesidades energéticas mínimas.

(2) Número de médicos por cada mil habitantes

(3) Porcentaje de la población sin un acceso aceptable a una cantidad suficiente de agua potable de fuentes mejoradas. El acceso aceptable corresponde a la disponibilidad de al menos 20 litros por persona y día, de una fuente que se encuentre como máximo a un km de distancia de la vivienda del usuario. Las fuentes mejoradas incluyen las conexiones familiares, fuentes públicas, pozos de bombeo manual, pozos escabados protegidos y captación de agua de lluvia.

(4) El número de niños matriculados en la escuela primaria que pertenecen al grupo de edad que corresponde oficialmente con la enseñanza primaria.



## Actividad 07

### Construyamos la Paz

**i d s e o n  
s n e m o a r h  
s m u r o s n i o t c  
n u d n u m o  
ne zpa**

## Actividad 07

### Cuentos para hacer las paces:

#### **El mundo de colores**

Érase que se era un país en donde todas las personas, las casas y las cosas eran de color azul. Existía una ley que prohibía la existencia de ningún otro color. La ley decía lo siguiente: "Se prohíbe expresamente la existencia de cualquier persona, casa o cosa que no sea de color azul". En ese país lo que se quería conseguir, con esa ley, es que todo el mundo se pareciera lo más posible.

Como es natural, en aquel país el mejor negocio que se podía montar era una tienda de pintura azul. Había montones de tiendas de ese tipo por todas partes y en cada casa había una habitación especial llena de botes de pintura azul.

Cada mañana lo primero que hacían en ese país era pintarse unas a otras, los padres pintaban a sus hijos, los hijos pintaban sus cosas, así repasaban todo lo que tenían de color azul. Todo el mundo en aquel país parecía conforme con la llamada "Ley azul". Pero la verdad es que existía un numeroso grupo de personas que defendían la existencia de otra ley, la "Ley amarilla", según la cual todas las personas, casas y cosas debían de estar pintadas de color amarillo. El malestar fue creciendo entre los ciudadanos de aquel país, hasta que acabaron peleándose unos con otros. Los de color azul tiraban botes de pintura de su color azul a las casas, los coches y las cosas de color amarillo; los amarillos hicieron lo mismo con su pintura, hasta que cansados de luchar y luchar, sin conseguir nada, decidieron firmar la paz, y se sentaron a dialogar. Estuvieron a punto de crear una nueva ley para prohibir la existencia de personas, casas, y cosas que no fueran azules o amarillas. Pero, afortunadamente, descubrieron que al mezclarse los azules y los amarillos aparecían las cosas verdes y entonces comprendieron que más pronto o más tarde, se formaría un grupo de partidarios del color rojo y que cuando éste se mezclaba con el amarillo surgía el naranja, y que aquello resultaba muy bonito. Por eso decidieron crear la "Ley Multicolor", que permitía la existencia de cualquier persona, casa o cosa de cualquier color. Dicen que con aquella ley surgieron grupos de todos los colores: naranjas, verdes, violetas... y que, con ella, llegó la libertad de ser distinto. Cada ciudadano iba con el color que más le gustaba. Desde entonces, nunca más ha habido peleas en aquel país.



## Actividad 08 09

### Biografías de paz:

#### Mahatma Ghandi

Gandhi nació en la India, en Portbandur, el 2 de octubre de 1869. Su padre ejercía la política y llegó a ser primer ministro del pequeño principado de Portbandur. Siguiendo el camino paterno, estudió derecho en Londres desde 1888 hasta 1891; en 1893 se trasladó a Sudáfrica para trabajar como abogado en una empresa india; pensó quedarse allí un año y permaneció veintiuno. Fue en esos años cuando maduró políticamente: participó en un movimiento por la igualdad racial y se convirtió en jefe de la comunidad india local. Inició el movimiento de la resistencia pacífica, negándose a aceptar una ordenanza humillante para los asiáticos que les obliga a proveerse de un carnet de identidad y a registrar sus huellas dactilares en las oficinas gubernamentales como una forma de discriminación y control de los residentes no europeos, no blancos. Esta lucha, basada en la desobediencia civil, duró desde 1906 hasta 1914 y acabó con unos acuerdos muy favorables para los inmigrantes indios.

En 1915, Gandhi, regresó a la India y en el 1919 inició la lucha "no violenta" por la independencia del dominio inglés, apoyado por el partido del Congreso y, muy especialmente, por Nehru. La lucha fue larga y dura con momentos de gran dramatismo, durante la cual Gandhi fue encarcelado varias veces.

El 15 de agosto de 1947, fecha en la que se logra por fin la independencia, Pakistán se separa de la India, en contra de la voluntad del mahatma, con grandes violencias y enormes tensiones que abre una profunda herida entre hindúes y musulmanes que se ha prolongado hasta nuestros días. Gandhi empeñó todo su prestigio en calmar los ánimos y procurar la unión y el respeto entre ambas religiones, pero fue asesinado por un extremista hindú el 30 de enero de 1948 sin lograr su sueño. La ONU ha proclamado el 30 de enero como Día Mundial de la Paz.

Los puntos principales de la lucha planteada por Gandhi, suponen todo un programa de convivencia pacífica y regeneración moral de todo el país:

- Unidad del mundo musulmán e hindú
- Abolición del sistema de castas.
- Defensa de los pueblos y del mundo rural
- Rescuperación del trabajo manual
- Respeto a la vida animal y al medio ambiente
- Rechazo del materialismo
- Recuperación de la fuerza interior y el sentido de la colectividad.

La "no violencia" era para Gandhi una conducta ética, además de una práctica activa: representaba un estilo de vida. Dio el paso de la "no violencia" como actitud personal a hecho colectivo y público que podía ser utilizado como instrumento político para salvar a la sociedad y liberar a las masas oprimidas.

#### Aung San Suu Kyi

Aung San Suu Kyi nació en Rangún (Birmania) en 1945. Hija de Aung San, héroe nacional birmano que luchó por la independencia de su país de la dominación británica, y que fue asesinado en 1947, pocos meses antes de que Birmania conquistase su libertad.

Se licenció en Oxford y trabajó en la ONU. Se estableció en Inglaterra y allí vivió con su marido y sus hijos hasta 1988, año en que regresó a Birmania a causa del grave estado de salud de su madre. En aquellos meses, en Rangún, los estudiantes se manifestaban en las calles pidiendo democracia. Cuarenta y uno de ellos, heridos en un enfrentamiento, murieron sofocados en una furgoneta de la policía. La casa de su familia, situada en una de las calles más importantes de la ciudad, se convirtió en el lugar de reunión de los que luchaban por la democracia: allí, Suu les hablaba de los derechos humanos y les transmitía su coraje y su fe en la lucha no violenta.



Cuando su madre murió, decidió entrar en política y hacer oposición activa al régimen militar (surgido de un golpe de Estado dado por los generales pocos meses antes) vigente en su país, siguiendo el principio de la "no violencia" de Gandhi. Birmania sigue viviendo bajo el régimen militar que ha impedido su desarrollo social y democrático y que ha llevado al país a un desastre económico, a pesar de poseer grandes recursos (petróleo, plomo, caucho, zinc, cobre, madera y tierras fértilles). Este estado de cosas llevó a Suu a convertirse en líder de la Liga Nacional por la Democracia.

El 20 de julio de 1989 el gobierno birmano, con un decreto especial, le impuso arresto domiciliario. Desde entonces vive encerrada y aislada en su casa, no puede salir, no puede recibir correo y no puede ver a nadie. En 1991 le fue concedido el Premio Nobel de la Paz "...por ser uno de los más extraordinarios ejemplos de coraje civil de los últimos decenios". No pudo acudir a retirarlo porque no la dejaban salir de su país. Sin embargo, podría acceder a la libertad si aceptara vivir en el exilio, pero ella ha rechazado siempre esa oferta por sentirse comprometida con su pueblo y solidaria con los más de dos mil encarcelados en las prisiones de Rangún por motivos políticos.

Desde 1995, las autoridades birmanas, en un intento de desmoronar su fortaleza, impiden la entrada en el país a su marido y sus hijos, alegando que sus pasaportes no son válidos. A pesar de todo, aún en arresto domiciliario, decidió presentarse a las elecciones que convocaron los generales el 27 de mayo de 1997. El partido de Suu obtuvo el 80% de los escaños. Todo el mundo se dispuso a celebrar la llegada de la democracia, la familia se preparaba ya para volver a Rangún cuando la Junta militar declaró que la candidatura no era válida y anuló las elecciones. Ella siguió bajo arresto, fiel a los principios de la "no violencia", continuando su batalla por la paz con una gran fuerza interior.

Por su actividad política y por su arresto injustificado, Suu Kyi se ha convertido en símbolo de la democracia y de la protesta civil en este país. La presión internacional sigue pidiendo su libertad y la del pueblo birmano. La concesión del premio Nobel de la Paz fue uno de los modos de respaldar su testimonio.

## Martin Luther King

Nació en Atlanta, (Georgia, EEUU) en 1929. Hijo y nieto de pastores baptistas. También él sintió la misma vocación, y estudió teología y filosofía. Se casó con Coretta Scott y se estableció como pastor protestante de la iglesia baptista en Montgomery (Alabama). El 1 de Diciembre de 1955 Rosa Parks, una joven negra de Montgomery, fue encarcelada por haberse negado a ceder el asiento a un blanco en un autobús. Luther King aprovechó este acontecimiento para organizar la primera movilización que hiciera público el apartheid al que eran sometidos los negros en EEUU. Durante trescientos ochenta y dos días los negros hicieron boicot a los autobuses, teniendo que ir caminando, a veces durante horas, para ir a sus trabajos o a cualquier otra parte. Esta acción acabó con la abolición de la segregación de los negros en los medios públicos de Alabama. Luther King, con el apoyo entusiasta de la comunidad negra, continuó promoviendo campañas contra cualquier forma de segregación (en restaurantes, escuelas...) y fundó un organismo para coordinar todas las luchas.

En 1963, Luther King movilizó a la población negra de Birmingham, uno de los centros de mayor segregación racial. Miles de negros desafiaron desarmados, de forma pacífica, a los camiones, a las porras y a los perros de la policía de la ciudad. Tres mil negros acabaron encarcelados, entre ellos Martin Luther. Allí escribió su libro más famoso "Carta desde la cárcel". Fue liberado por el presidente Kennedy, al que cabe también el honor de haber presentado en el Congreso la Ley para la igualdad de los derechos civiles que fue aprobada. En apoyo de esa ley, Luther King promovió una gran marcha a Washington de 250.000 manifestantes. En 1964, recibió el Premio Nobel de la Paz y se convirtió en el más prestigioso líder del movimiento para el progreso de los negros. Escribió libros para ayudar a todos, blancos y negros, a entender el sentido de la "no violencia" y a promover una sociedad justa. Aprendió de Gandhi que la verdadera revolución se hace en el corazón y, por ello, su objetivo no era hacer una revolución política sino vivir y hacer vivir hasta el fondo el amor y que éste, a su vez, pasa por el cambio de las estructuras injustas. Esto le llevó a luchar no sólo por los derechos civiles sino también por la emancipación social y económica de los negros, promoviendo numerosas campañas en las que se comprometió activamente. Fue asesinado el 4 de Abril de 1968 en Memphis (Tennessee), donde había ido a organizar una serie de manifestaciones en apoyo de los barrenderos negros que reivindicaban iguales derechos que los trabajadores blancos.

Como Gandhi. Luther King supo luchar con métodos no violentos en situaciones de extrema tensión social y, aunque fue encarcelado varias veces y sufrió atentados y amenazas continuas, conservó siempre una fe inquebrantable en la "no violencia" asentada en una profunda concepción cristiana de la vida.

Bibliografía: *Educar en la no violencia; Pace e Dintorni*. Coordinación de la edición española: Mercedes MAS. Editorial PPC. Madrid 2000



## Actividad 08

### "Pajaritas de papel"

"Hace ya algunos años, un periodista argentino –Fernando de la Rúa- viajó a Japón. Conoció muchas cosas nuevas, pero una cosa le sorprendió más que ninguna. Vió en una ciudad, que se llama Hiroshima, un sencillo monumento que se ha levantado en recuerdo de los niños que murieron en la guerra y, en particular, de una niña que enfermó a causa de ella. Todos los que rodeaban a esta niña sabían que iba a morir. Para consolarla, le dijeron que se curaría, si, como decía una antigua tradición, hacía mil pajaritas de papel. Ella se puso con ilusión a hacerlas, pero se murió antes de haber hecho unos pocos cientos. Los escolares japoneses, cada año, hacen pajaritas de papeles de colores para ayudar a aquella niña y las manda a la ciudad para ponerlas en el monumento como un mensaje de paz y amor. Esto le llamó tanto la atención al periodista argentino que, al llegar a su país, lo contó en un periódico de Buenos Aires, que se llama "La Nación""

Fernando de la Rúa. Periódico La Nación.

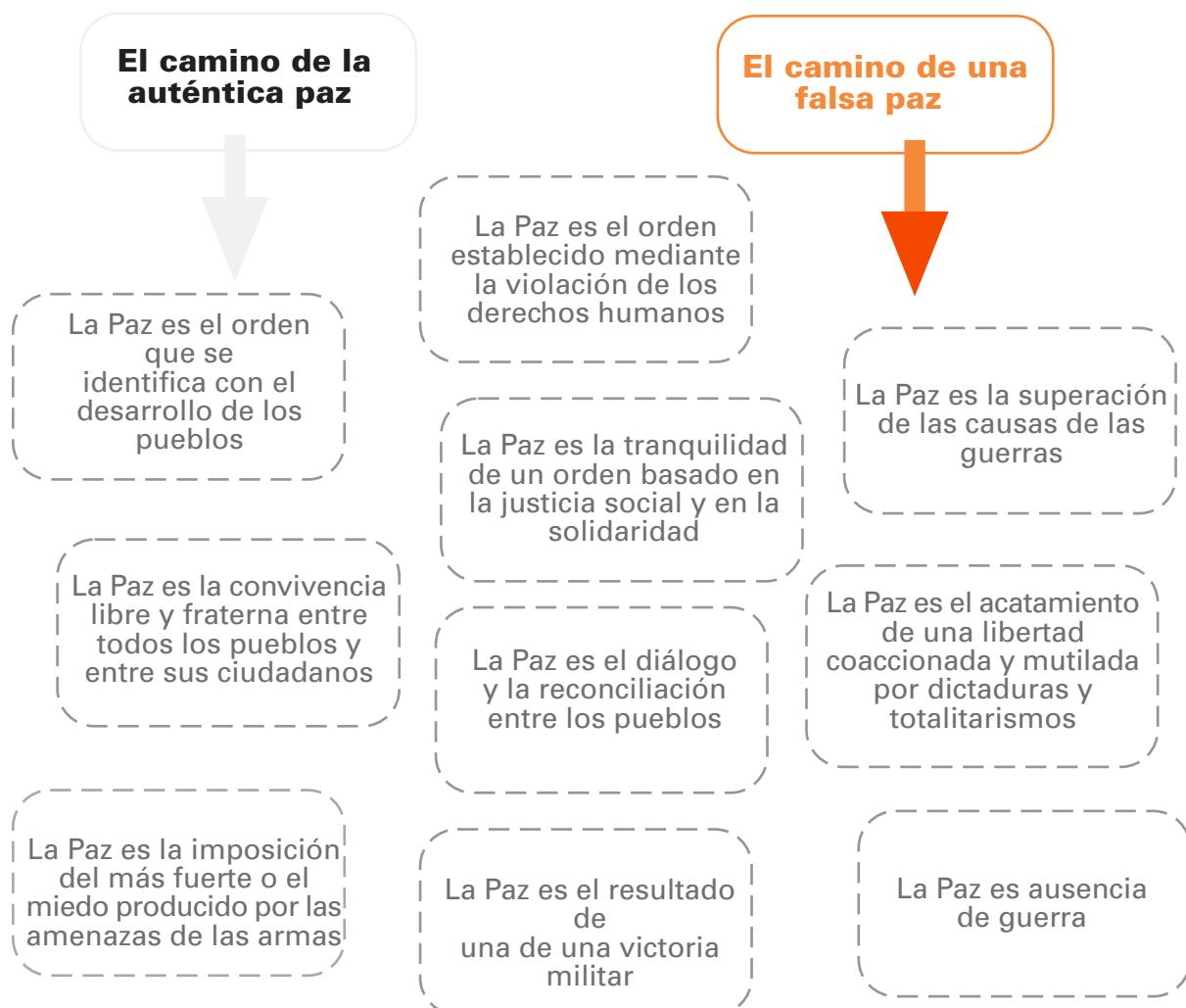
Buenos Aires 28-6-86.

"Antología de textos". 1º de ESO." Editorial SM, página 71

## Actividad 09

### Dos caras de la paz...Buscando la verdadera paz...

(Colorea de diferente color los enunciados que correspondan a cada camino)



## Actividad 10

### "Trip, el gusano viajero"

Érase una vez un gusano viajero que se sentó a descansar a la orilla de un río y se quedó dormido. Cuando despertó, se encontró rodeado de un montón de gusanos que le observaban: "**Buenos días. Me llamo Trip**", les dijo sonriente.

Entonces, uno de ellos le preguntó: **¿ De dónde has salido? ¡ Eres muy raro!**.

Trip, sorprendido, respondió: "**Vengo de una pradera muy lejana, y no se por qué me encuentras raro**".

**"Tienes pintas de colores en la piel, y los gusanos son verdes, eso es lo normal"**, le contestó.

Trip se rió mucho y exclamó: "**Los gusanos pueden ser de colores muy distintos. Donde yo vivo todos son como yo**".

**"No es fácil entenderte, hablas como si cantaras"** añadió.

**"Es cierto. También hay gusanos de voz suave como la brisa, fuerte como el trueno, alegre como el agua de un manatí"**

De pronto, un gusano se adelantó gritando: "**Miente, yo creo que está enfermo y nos contagiará a todos**"

Otro explicó: "**Yo creo que está mal de la cabeza o es algo tonto**"

**"¡Está enfermo! ¡Nos contagiará!, ¡Es tonto!"** murmuraban entre sí.

Entonces, Gusi, un pequeño y esmirriado gusanito del que todos se reían, venciendo su timidez, le preguntó:

**"¿Te gustaría venir a mis casa? Me encantaría ser tu amigo"**

Trip fue hasta su casa, que era un agujero en el tronco de un haya, y allí charlaron horas y horas...y los dos se sentían muy contentos.

Cuando se hizo de noche, las pintas de Trip empezaron a brillar en la oscuridad.

**"¡Vaya, eres realmente especial!"**, le dijo su amigo Gusi sonriendo.

**"Sólo soy diferente, eso es todo"**, respondió Trip, algo molesto.

Nadie más hablaba con Trip, y él se sentía muy triste. Pero un día un gusanito se perdió en el bosque al atardecer, cuando ya apenas se veía nada.

Los gusanos importantes se reunieron para pensar de qué forma podrían salvar al gusanito.

Entonces, vieron que una luz se acercaba corriendo hacia ellos. Era Trip, que venía a ofrecerse para buscar al pequeño gusano.

Pensaron en lo mal que se habían portado con él y sintieron vergüenza pero Trip les guió con su luz, sin rencor, a través del bosque.

Por fin, encontraron al gusanito y se pusieron muy contentos a cantar y bailar. Todo fue gracias a las pintas de colores de Trip, que tan raras les habían parecido al principio. Y cuando mejor lo estaban pasando...¡Ring!¡Ring!

¡Ring!¡Ring!¡Ring!...¡Juanito, levántate! Se hace tarde para ir al colegio!...¡Qué pena! Sólo era un sueño...aunque Juan no está seguro del todo...

Desde ese día Juanito es el mejor amigo de Abdul Ben Hassid, el niño nuevo del curso, al que todos miran de reojo. Y consiguió que los niños y niñas de clase le quisieran y empezaran a mirarle con cariño.

Incluso Abdul se ofreció a enseñarles unas canciones preciosas de su país ¡Lo que se rieron por no saber pronunciarlas!

También aprendieron cómo se bailan. ¡Qué divertido! Y alguna vez, de tarde en tarde, a Juanito se le escapa una media sonrisa por lo "bajini" a Abdul le llama Trip.



## Actividad 11

### **"Inmigrantes...¿Sólo los pobres?"**

A

**¿Consideras inmigrante a las siguientes personas?** Responder con si/no.

1. Zinedine Zidane
2. Rivaldo
3. Jankauskas
4. Batistuta

B

**A algunas personas inmigrantes no se les aplican los prejuicios que hemos analizado, ¿por qué?.**

C

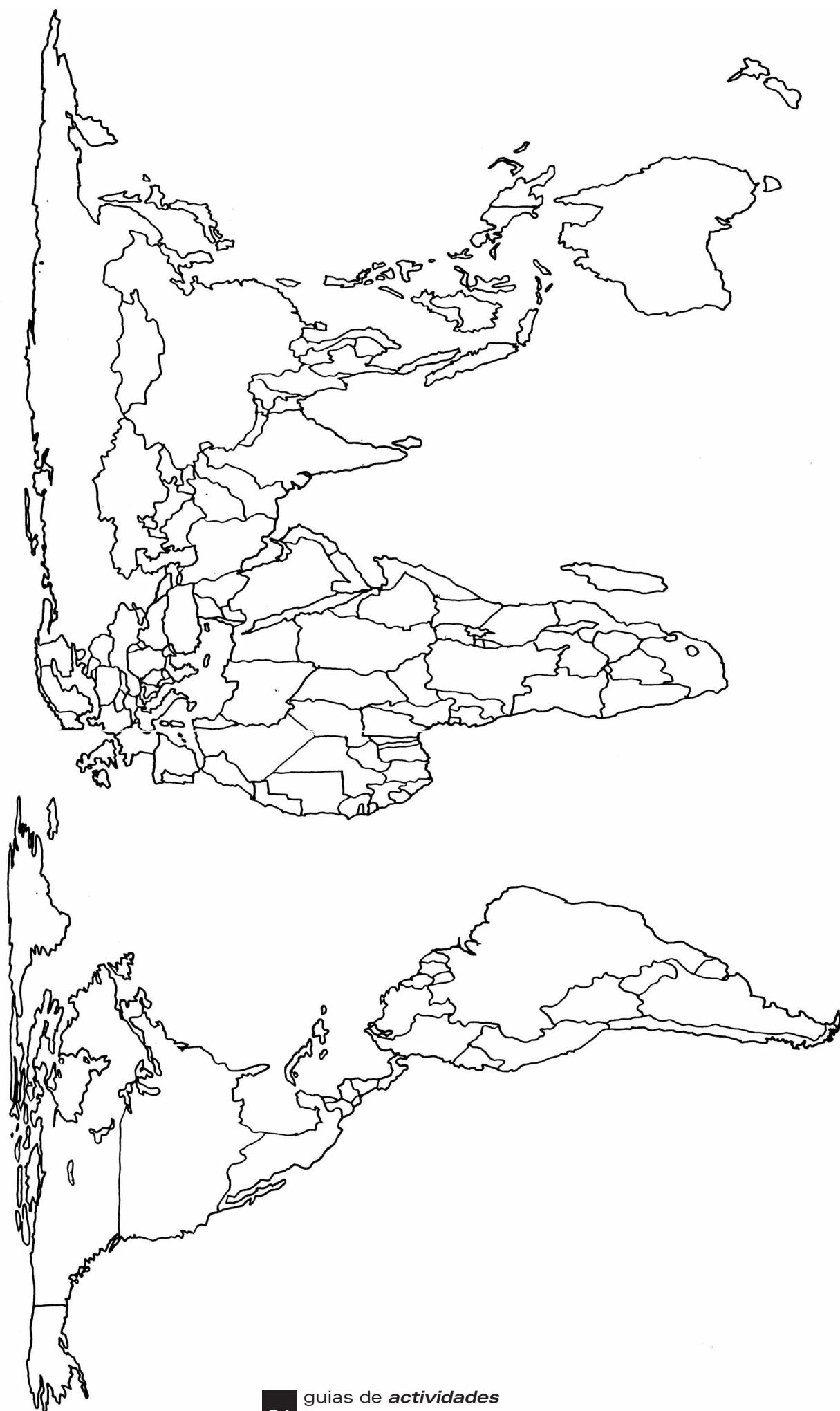
**Haz un listado de personas de otras etnias que conoces o admirás, lo que hacen y si quisieras tenerlo como amigo.**

Nombre	¿Qué hacen?	¿Por qué quieres tenerlo como amiga o amigo?

D

**Señalar en el mapamundi en blanco los países a los que pertenecen las personas citadas anteriormente.**





## Actividad 12

### Cuestionario-entrevista

**Busca una persona inmigrante que lleve como mínimo seis meses viviendo en tu comunidad autónoma y que provenga de una cultura diferente.**

**Intenta averiguar cómo vive, por qué razón ha venido, sobre su familia y cómo se le presenta el futuro inmediato.**

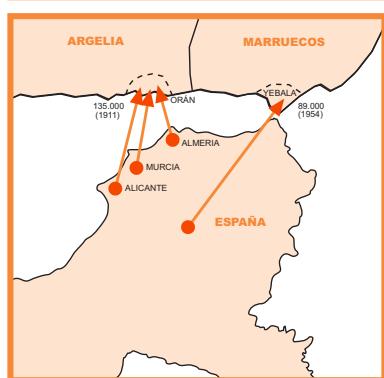
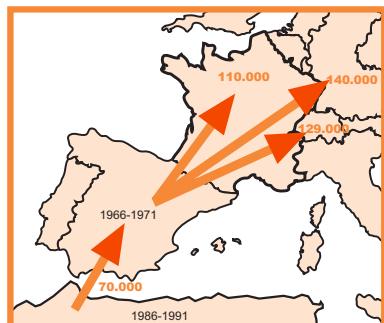
**Puede seguir el siguiente modelo:**

1. Datos personales (nombre, edad, sexo, estado civil...)
2. País de procedencia, su cultura, religión, familia...
3. Qué causas le llevaron a dejar su país.
4. Cómo se sintió cuando llegó allí.
5. Trabaja. ¿Qué trabajo realiza? ¿Cuál le gustaría realizar?.
6. Dónde vive. Cómo es su vivienda.
7. Qué hace en sus ratos libres.
8. Qué es lo que más le gusta en su vida aquí.
9. Qué dificultades ha encontrado en la vida cotidiana.
10. Si se ha sentido alguna vez rechazado.



## Actividad 12

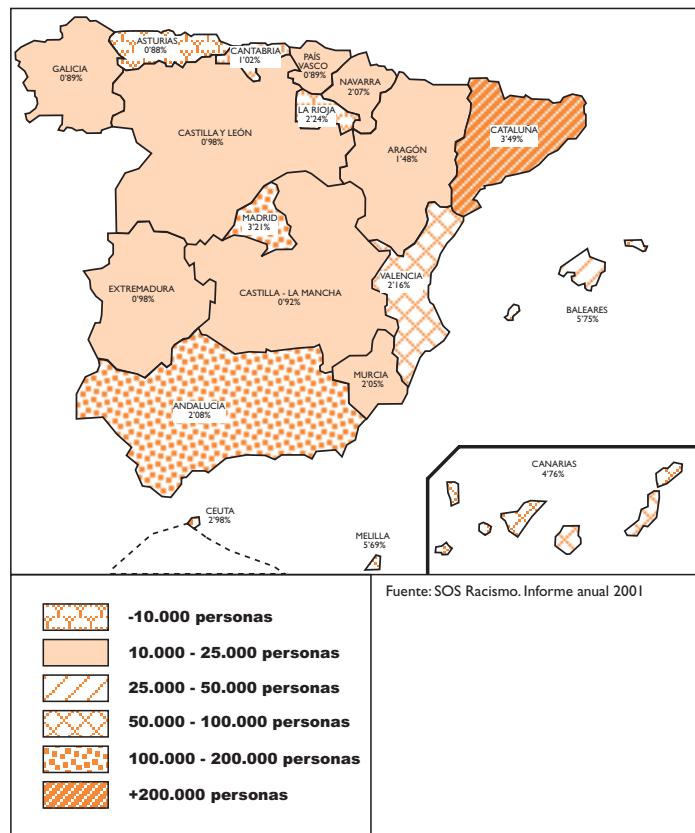
Mira el mapa que aparece a continuación y calcula cuántos emigrantes más tenía España en el extranjero que marroquíes hemos recibido durante el quinquenio 1986-1991. ¿Crees que podemos hablar de invasión del sur?



No siempre hemos ido hacia el norte, también "invadimos" el sur. El número de españoles en Marruecos superó en los años cincuenta al de los marroquíes que trabajaban en la actualidad en nuestro país.

¿Crees que estos mapas son suficiente para acallar las voces que nos hablan de la "invasión" de inmigrantes en España?

A continuación os presentamos un mapa de las comunidades autónomas de España y una tabla con el número de inmigrantes comunitarios y extracomunitarios.



De la observación de estos dos mapas escribe 4 conclusiones:

	Extrancomunitarios	Comunitarios	Total
Andalucía	63.275	69.153	132.428
Aragón	12.152	5.438	17.590
Asturias	3.716	5.803	9.519
Baleares	9.062	36.710	45.772
Canarias	24.870	52.724	77.594
Cantabria	2.507	2.881	5.388
Castilla y León	11.045	13.313	24.358
Castilla-La Mancha	11.486	4.349	15.835
Cataluña	148.606	66.390	214.996
Ceuta	901	1.249	2.150
C.Valenciana	34.727	52.267	86.994
Extremadura	7.073	3.435	10.508
Galicia	7.489	16.658	24.147
Madrid	101.510	61.475	162.985
Melilla	1.894	1.530	3.424
Murcia	17.407	5.416	22.823
Navarra	6.745	4.257	11.002
País Vasco	6.957	11.865	18.822
Rioja (La)	4.155	1.760	5.915

Fuente. SOS RACISMO. Informe anual 2001



## **Actividad 12**

**CONTESTA A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:**

**¿Qué es un extranjero extracomunitario y un extranjero comunitario?**

**Según los tantos por ciento que aparecen en el mapa.**

**¿Cuál es la comunidad autonómica que tiene menos inmigrantes?**

**¿Por qué crees que es así?**

**¿Cuáles son las dos comunidades autonómicas que tienen más inmigrantes y por qué crees que es así?**

**Haz un gráfico donde aparezca el total de inmigrantes comunitarios y el total de inmigrantes extracomunitarios en España.**

**Haz otro gráfico donde aparezca el total de inmigrantes comunitarios y el total de inmigrantes extracomunitarios en tu comunidad autónoma.**

**Relaciona ambos gráficos y saca por lo menos cinco conclusiones.**



*Juegos cooperativos*

propuesta  
***Extra  
escolar***



## Contenido

### 1. RECURSOS DIDÁCTICOS

### 2. SESIONES

#### 2.1. Desarrollo de una sesión.

#### 2.2. Cuadros de sesiones:

1. Presentación e introducción.
2. Conocimiento mutuo, confianza, cohesión y contacto.
3. Autoconocimiento y autoestima. Responsabilidad social y afirmación.
4. Resolución de conflictos, negociación y toma de decisiones.
5. Superación de prejuicios.
6. Comunicación, lenguaje y escucha.
7. Cooperación y solidaridad.
8. Reconocimiento y expresión de sentimientos, empatía.
9. Creatividad e imaginación.

### 3. SEGUIMIENTO DE LAS SESIONES.

# Introducción

El siguiente apartado es el dirigido a los educadores que se encargarán de dinamizar las actividades en Educación no Formal relacionadas con los Juegos Cooperativos. En él podrán encontrar la descripción de algunas de las sesiones que se pueden realizar , así como los recursos didácticos de los que disponen para el ámbito extraescolar.

Para familiarizarse con el proyecto, se aconseja realizar una lectura de la Propuesta Educativa, donde se explica el concepto de Educación para el Desarrollo, los Juegos Cooperativos y sus características, los retos que crea el juego a nivel de desarrollo general, las pautas metodológicas para facilitar la aplicación de estos juegos y un acercamiento a la regulación de conflictos.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

Para las actividades extraescolares los educadores dispondrán del siguiente material:

- a. Juegos cooperativos:** en principio se han asignado los siguientes juegos para estas actividades extraescolares: El Huerto, El tigre se escapó, Concerto Grossos, Paracaídas, Visionary, Arbos y El bosque de las maravillas; teniendo en cuenta que los juegos destinados a la educación formal estarán también disponibles. **Consultar anexo I de la Propuesta Educativa.**
- b. Libros:** "Juegos cooperativos para construir la Paz" Tomo I y II Intered.
- c. Carpeta:** "Construir la paz es cosa de todos" Manos Unidas.
- d. Videos:** "Flores sin fronteras", "¿De quién son las nubes?" "La guerra de las flores" Manos Unidas.
- e. Ficheros** de "Campaña contra el hambre", Manos Unidas.
- f. CD-rom:** "Tsamaren, con todo orgullo. Viaje a la Amazonia mágica" UNICEF
- g. CD-rom:** "Refugiados, un paso más cerca" Refugiados CEAR.
- h. CD-rom:** "Refugiados: ¡Acércate!" Refugiados CEAR.

## 2

# sesiones

A continuación se presentan las sesiones que se pueden realizar utilizando los recursos didácticos disponibles. Sesiones divididas en bloques según los objetivos que se desean perseguir y en relación a dos diferentes edades; por un lado el primer ciclo y por otro el segundo y tercer ciclo.

Ofrecemos, además, el desarrollo de una sesión para poder llevar a cabo las siguientes.

## 2.1 Desarrollo de una sesión

Se ha escogido la primera sesión del primer ciclo del Bloque “**Presentación e introducción**”.

● **El objetivo** de las sesiones de este primer bloque es facilitar mediante el juego la presentación e introducción de todos los miembros del grupo. Son sesiones que se realizarán al comienzo del año escolar, de modo que todos los participantes se sientan integrados y aceptados, facilitando la unión del grupo.

● Una vez definido el objetivo, pasamos a **analizar y preparar los recursos** que serán necesarios para el desarrollo de la sesión. Los juegos que se incluyen en esta sesión son: Dominó (II.17); Tren (II.8); Concerto Grosso; Cadena Caprichosa (I.18). Tres de estos juegos van acompañados de una numeración. Ésta se refiere al volumen de libros “Juegos cooperativos para construir la Paz”; el “I” hace referencia al primero y “II” al segundo. El segundo número indica la página en la que se encuentra. La mayoría de estos juegos son físicos, por lo que no necesitan una preparación especial. Otros juegos necesitan preparación previa y material.

● **La explicación de los juegos** que no tienen numeración (escritos en negrita en el cuadro de las sesiones) se recoge en los ficheros-carpetas disponibles para los profesores y monitores. Estos 15 juegos cooperativos son parte del material del que disponen los centros educativos que participan en este proyecto.

- Otro de los aspectos a tener en cuenta es **la variable tiempo**. En general, las sesiones tendrán una duración aproximada de una hora aunque todo depende de cómo se juegue y se desarrolle cada uno de ellos. Para conocer la duración aproximada que puede tener cada juego, se puede consultar la tabla auxiliar y así los educadores podrán organizar cada sesión.

- **Organización de la sesión.** **Pautas metodológicas.** La sesión se comenzará saludando a los participantes, intentando crear desde el principio un clima agradable y relajado. Una vez colocados en círculo y tras unos minutos de conversación sobre cómo ha ido el día y el estado de ánimo de los participantes, se realizará la explicación del “**Dominó**” y antes de comenzar el juego se preguntará si hay dudas. Durante el desarrollo de este juego como en los siguientes, el educador intervendrá cuando vea que necesitan ayuda o cuando el juego no salga como se espera. Tanto al finalizar este juego como los demás, volverán a la posición en círculo que se tenía al inicio de la sesión, y se permitirá a los participantes expresar lo que han sentido y pensado a lo largo del juego. Es importante retomar esta posición entre juego y juego, ya sea sentados o de pie, de manera que facilite realizar las explicaciones y los momentos de reflexión y la formulación de dudas. Los juegos “**El tren**” y “**La cadena caprichosa**” se desarrollarán de la misma manera.

Para “**Concerto Grosso**”, a diferencia de los otros tres juegos de esta sesión, se utilizará un material, en este caso cartas, por lo que se sentarán en el suelo (es preciso que éste sea agradable o que se dispongan de esterillas, colchonetas o cojines) . Cada vez que se presente un nuevo material al grupo, se aconseja que la presentación del mismo se realice pausadamente, intentando que expresen lo que este nuevo material les sugiere.

Al finalizar la sesión, en círculo y sentados, se realizará un momento de reflexión y evaluación sobre el desarrollo de la sesión, que quedará reflejada por escrito. **Se hará un seguimiento general de las sesiones.**

## 2.2 Cuadro de sesiones:

		SESIONES	
		Primer Ciclo	Segundo Ciclo Tercer Ciclo
1	1	Presentación e introducción	
	2	Dominó (II.17) Tren (II.8) <b>Concerto Grossos</b> Cadena caprichosa (I.18)	Dominó (II.17) Tren (II.8) La persona misteriosa (II.20)
	3	Alineamiento (II.25) Siluetas (I.5) La carreara de estatuas (II.12)	Los nombres positivos (II.8) Siluetas (I.5) Alineamiento (I.5) La araña (I.20)

	<b>Primer Ciclo</b>	<b>Segundo Ciclo Tercer Ciclo</b>
<b>2</b> <b>Conocimiento mutuo, confianza, cohesión y contacto</b>		
<b>4</b>	<p>¡Qué recuerdo! (I.10)</p> <p>Lectura de la historia de Sothía y Sue (Construir la Paz es cosa de todos, Manos Unidas. Material de 2001-2002, pág 9)</p> <p>El puesto central (II.19)</p>	<p>El corro de confianza (II.30)</p> <p>El equilibrio de confianza (II.30)</p> <p>La pista de obstáculos con los pies atados (II.31)</p>
<b>5</b>	<p>El Teléfono (I.19)</p> <p>Me fío de ti (I.8)</p> <p>Sillas musicales (I.28)</p>	<p>Alfombra voladora (I.8)</p> <p>Encontrar vuestra pareja (II.29)</p> <p>Adivinad el rostro (II.30)</p>
<b>6</b>	<p><b>Visionary</b></p> <p>Guiños (I.32)</p> <p>Aro musical (I.29)</p>	<p><b>Visionary</b></p> <p>Guiños (I.32)</p> <p>Aro musical (I.29)</p>
<b>7</b>	<p>Ensalada de frutas (I.28)</p> <p>Adivinad el rostro (II.30)</p> <p><b>Varialand</b></p>	<p>Ensalada de frutas (I.28)</p> <p>La báscula del compañero (II.30)</p> <p><b>Villa Paletti</b></p>
<b>8</b>	<p>Quién tiene la moneda (II.46)</p> <p>Las sardinas (II.18)</p> <p><b>Paracaídas</b></p>	<p>Quién tiene la moneda (II.46)</p> <p><b>Arbos</b></p> <p><b>Paracaídas</b></p>

# **3**

## **Autoconocimiento y Autoestima, Responsabilidad Social y Afirmación**

**9**

¿Subes al tren? (I.31)

Mi carné de identidad positivo (I.6)

El libro positivo (I.5)

Guía y ciego (I.7)

**Kaleidos junior**

**Bamboleo**

**10**

Un lugar en el árbol para mis habilidades (I.6)

Dime ¿en qué eres fuerte? (I.6)

**El Huerto**

La línea del tiempo (I.42)

**Arbos**

**11**

Gritos de animales (I.14)

Gritos de animales (I.14)

Siluetas (I.5)

Siluetas (I.5)

Tus deseos (I.6)

Tus deseos (I.6)

**Mano con mano**

**Avalanchas**

**4**

## **Resolución de conflictos, negociación y toma de decisiones**

**Primer Ciclo**

**Segundo Ciclo  
Tercer Ciclo**

**12**

Video (Flores sin fronteras)

**El Huerto**

Cuenta piernas (**II.9**)

Video (Flores sin fronteras)

**Avalanchas**

Cuál es tu horizonte (**I.38**)

**13**

Video (La guerra de las flores)

**El Tigre se escapó**

Video (La guerra de las flores)

**Villa Paletti**

Cambio de gafas (**I.48**)

**14**

Video (¿De quién son las nubes?)

**Kaleidos Junior**

Video (¿De quién son las nubes?)

Al sur los detectives (**I.46**)

S.O.S acción inmediata (**I.49**)

**15**

Cadena caprichosa (**I.18**)

**Concerto Grosso**

Alineamiento (**II.25**)

Arquitectos trabajando (**I.35**)

**Kaleidos**

		<b>Primer Ciclo</b>	<b>Segundo Ciclo Tercer Ciclo</b>
<b>5</b>	<b>Superación de prejuicios</b>		
<b>16</b>	<p>Foto sorpresa (<b>I.40</b>)</p> <p><b>Puzzles</b></p> <p>Esconde tus orejas (<b>II.49</b>)</p>	<p>Foto sorpresa (<b>I.40</b>)</p> <p>Alguien está en nuestra isla (<b>I.24</b>)</p> <p>Esconde tus orejas (<b>II.49</b>)</p> <p>CD-rom:"Tsamaren, con todo orgullo. Viaje a la Amazonia mágica"UNICEF</p>	
<b>17</b>	<p>Tesoros de mi país (<b>I.39</b>)</p> <p>Fotos sin fronteras (<b>I.39</b>)</p> <p><b>Puzzles</b></p>	<p>Dichosa familia (<b>I.50</b>)</p> <p><b>Puzzles</b></p> <p>¿Y si ocurriera? (<b>I.39</b>)</p> <p>CD-rom:"Refugiados, un paso más cerca" Refugiados CEAR</p>	
<b>18</b>	<p><b>Mano con mano</b></p> <p>Cuál es tu horizonte (<b>I.38</b>)</p> <p>Slash na panj (<b>II.48</b>)</p>	<p>Fotos sin fronteras (<b>I.39</b>)</p> <p>Cambio de gafas (<b>I.34</b>)</p> <p>Tesoros de mi país (<b>I.39</b>)</p> <p>CD-rom:"Refugiados, ¡Acércate!" Refugiados CEAR</p>	

	<b>Primer Ciclo</b>	<b>Segundo Ciclo Tercer Ciclo</b>
<b>6</b> <b>Comunicación, Lenguaje y Escucha, capacidades sensoriales</b>		
<b>19</b>	Cuál es mi oficio ( <b>II.21</b> ) Encontrar pareja ( <b>II.28</b> ) Espalda con espalda ( <b>I.44</b> ) El portavoz fiel ( <b>I.38</b> )	Cuál es mi oficio ( <b>II.21</b> ) El teléfono ( <b>I.19</b> ) Espalda con espalda ( <b>I.44</b> ) El portavoz fiel ( <b>I.38</b> )
<b>20</b>	Título de la canción ( <b>II.22</b> ) La persecución ciega ( <b>II.31</b> ) El monarca del reino del silencio ( <b>II.24</b> )	Título de la canción ( <b>II.22</b> ) La persecución ciega ( <b>II.31</b> ) <b>Bamboleo</b>
<b>21</b>	La caja mágica ( <b>I.23</b> ) La carrera de estatuas ( <b>I.12</b> ) Con la punta de los dedos ( <b>I.15</b> )	La caja mágica ( <b>I.23</b> ) Adivinad el rostro ( <b>II.30</b> ) Los sentidos ( <b>I.36</b> ) Escucho ( <b>I.22</b> )
<b>22</b>	Me fío de ti ( <b>I.8</b> ) Ensalada de frutas ( <b>I.28</b> ) <b>Serpentina</b>	<b>El bosque Maravilloso</b> Guía y ciego ( <b>I.22</b> ) <b>Visionary</b>

	<b>Primer Ciclo</b>	<b>Segundo Ciclo Tercer Ciclo</b>
<b>7</b> <b>Cooperación y Solidaridad</b>		
<b>23</b>	Takraw (II.5I)  Juegos de baile (II.5I)	Búsqueda del Tesoro (I.I6)  <b>Arbos</b>
<b>24</b>	Serpentina  Puzzles (por grupos)  Ballet de globos (I.30)	Puzzles (por grupos)  Serpentina  Escultura de grupo (II.2I)
<b>25</b>	El Tigre  Varialand  Carrera de estatuas (II.12)	El Bosque Maravilloso  Bamboleo  Dibujo entre dos (I.22)
<b>26</b>	Patchwork colectivo (I.35)  Paracaídas  Escondite para sardinas (I.30)	Puzzle en coperación (I.27)  <b>Paracaídas</b>  Construimos nuestro nido (I.30)

	<b>Primer Ciclo</b>	<b>Segundo Ciclo</b> <b>Tercer Ciclo</b>
<b>8</b> <b>Reconocimiento y expresión de Sentimientos y Empatía</b>		
<b>27</b>	<b>El Huerto</b> Me fío de ti (I.8) <b>Mano con Mano</b>	Mi carné de identidad positivo (I.6) <b>Avalanchas</b>
<b>28</b>	Qué recuerdo (I.10) Mis tres puntos fuertes (II.27) <b>Concerto Grosso</b>	La línea del tiempo (I.42) Tesoros de mi país (I.6)
<b>29</b>	Dime en qué eres fuerte (I.6) Nuestro mundo futuro (I.42)	Burbujas en cascada (I.30) Mi emblema (II.27)

	Primer Ciclo	Segundo Ciclo Tercer Ciclo
<b>9</b> <b>Creatividad e Imaginación</b>		
<b>30</b>	Título de la canción (II.22)  Dibujo entre dos (I.22)  La caja mágica (I.23)	Título de la canción (II.22)  Dibujo entre dos (I.22)  La caja mágica (I.23)
<b>31</b>	La memoria en dibujo (II.26)  Adivinad la postura (II.I8)  Torres blancas (II.23)	La memoria en dibujo (II.26)  Adivinad la postura (II.I8)  Torres blancas (II.23)
<b>32</b>	Las marchas cómicas (II.I6)  <b>Varialand</b>	Las marchas cómicas (II.I6)  Cuadros vivos (II. 23)

# 3

## SEGUIMIENTO DE LAS SESIONES

**La evaluación** que se presenta pretende ser **un mecanismo de análisis** que facilite la puesta en marcha de este proyecto. Permite a los educadores adaptar las sesiones en función de las necesidades e intereses del grupo.

Como en cualquier proceso de **enseñanza-aprendizaje**, el educador ha de conocer el punto de partida de los alumnos, cómo les va mientras aprenden y qué acaban por aprender.

Para saber los conocimientos de partida de los alumnos y para que éstos tomen conciencia de los mismos, se realiza la evaluación inicial. **La evaluación inicial** va a consistir en una puesta en común sobre experiencias e ideas que tengan de los juegos. Todo ello se recogerá por escrito en un cuestionario, que se encuentra al final de la propuesta educativa.

Durante la aplicación del proyecto, al final de cada sesión, se reservarán alrededor de 5 minutos para realizar un momento de **reflexión- evaluación**. El educador y el grupo evaluarán la sesión con la ayuda del cuestionario. De este modo, se le permite al educador comprender las dificultades del grupo y contribuir a superarlas, aportando las reflexiones o recursos necesarios, y observando el grado de consecución de los objetivos. Los alumnos pueden tomar conciencia de dónde se encuentran las dificultades y, así, autorregular su propio proceso para avanzar.

**La hoja de evaluación** a completar al final de cada sesión consta de tres partes; una autoevaluación del grupo que puede ser realizada conjuntamente por los propios alumnos y el educador, el cuál se encargará de llenar las otras dos partes del cuestionario: evaluación del grupo y autoevaluación del educador.

**La evaluación que se realiza al final del proyecto** (igual a la inicial en lo que a tipo de juego se refiere) permitirá apreciar las mejoras que se hayan podido dar en el grupo en función de los objetivos propuestos.

EVALUACIÓN INICIAL	EVALUACIÓN CONTÍNUA	EVALUACIÓN FINAL
OCTUBRE  Evaluación del grupo en torno a diferentes aspectos relacionados con la tarea cooperativa (comunicación, valores)...  	NOVIEMBRE A ABRIL  Durante la aplicación del proyecto, el momento de reflexión-evaluación ayudará a regular el proceso y a acercarse a los objetivos.  	MAYO  Evaluación, similar a la inicial, que permitirá observar si se ha dado un cambio.  

Cuestionario que recoge la auto-evaluación del grupo-clase, la auto-evaluación del educador y la evaluación del grupo-clase por parte del educador.

# JUEGOS COOPERATIVOS



propuesta **EXTRA ESCOLAR**



## INTRODUCCIÓN

1. CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN
2. EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO
3. RECURSOS DIDACTICOS
4. JUEGOS COOPERATIVOS
  - 4.1. Características generales
  - 4.2. Ventajas
  - 4.3. Compensación
5. PAUTAS METODOLOGICAS
  - 5.1. Pautas educativas
  - 5.2. Dónde
  - 5.3. Ambiente que se crea en el grupo
  - 5.4. Tiempo de reflexión
6. REGULACIÓN DE CONFLICTOS
7. EVALUACIÓN
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS





# Introducción

Las organizaciones no gubernamentales para el desarrollo FISC (Fundación Internacional de Solidaridad de Compañía de María) e INTERED (Fundación Intered, Red de Intercambio y Solidaridad) se han unido para realizar un proyecto que pretende potenciar una línea educativa con una metodología activa, con el objeto de fomentar valores de solidaridad, cooperación y resolución de conflictos en Educación Primaria, a nivel formal y no formal. Se pretende ofrecer herramientas metodológicas adecuadas para que la Educación para el Desarrollo (ED) resulte lo más atractiva, amena y enriquecedora posible.

Los juegos cooperativos van a tener un papel protagonista, ofreciendo la oportunidad de vivenciar situaciones que permitan interiorizar valores, actitudes y habilidades, colaborando en el crecimiento personal y en la adaptación al entorno.

Para trabajar la ED en la Educación no Formal, se presenta esta propuesta educativa como guía orientativa, como punto de unión de los materiales que los educadores van a disponer, lo que permite dar un sentido global y una base teórica para la aplicación de los mismos.



1

## CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN

Creemos que la ED, puede responder a la situación crítica de algunas realidades educativas, ante la pérdida de valores fundamentales que se está dando. Los profesores y padres se encuentran desbordados ante una sociedad de cambio continuo. Los educadores, en algunos casos, encuentran algunas dificultades a la hora de desarrollar los mecanismos necesarios para hacer frente a las necesidades educativas de estos niños y adolescentes, por falta de tiempo, motivación, sobrecarga laboral, etc. Además, la realidad política y social del País Vasco y del mundo no facilita esta labor.

### Justificación

Un aspecto innovador que nos proponemos incorporar es la introducción del juego cooperativo como un instrumento importante en la educación en valores. El juego en el niño y en el adolescente, resulta ser el mejor ensayo para la vida de adulto. Los mensajes que se transmiten a través de estos juegos se graban de forma imborrable al estar vinculados a experiencias positivas y placenteras.

2

## EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO

Como educadores hemos de ser conscientes de la realidad social y de las relaciones que se establecen entre Norte y Sur. Las estructuras mundiales existentes condenan a tres cuartas partes de la población a la miseria, utilizando y explotando de manera injusta y desequilibrada los recursos naturales y humanos, y sometiendo a esta población a un tipo de relaciones que les impide su desarrollo local y cultural. Teniendo en cuenta el crecimiento demográfico y la situación de hambre y pobreza (entendida ésta como falta de recursos materiales) de muchos países, es de esperar que se den en la actualidad un gran número de movimientos migratorios, no exclusivamente hacia países industrializados sino hacia cualquier país que les permita mejorar su condición de vida.



Desde nuestra sociedad, estos movimientos migratorios son concebidos como una amenaza al aparente equilibrio económico, social y cultural, y no como una oportunidad de enriquecimiento en multitud de aspectos. Los sentimientos de miedo que surgen en las personas provocan actitudes racistas y xenófobas, que después se reflejan en las relaciones con estas personas. Esta es una de las tantas consecuencias que surgen a causa de los desajustes sociales existentes.

La E. D. incorpora no sólo el análisis de los aspectos económicos, sociales y políticos acerca de la desigualdad creciente entre Norte y Sur, sino también la perspectiva ecológica, la feminista y la pacifista.

La sociedad en la que nos encontramos sufre continuos cambios socio-económicos, de tal manera que para lograr el éxito personal demanda a los ciudadanos el desarrollo de valores de competitividad e individualismo. Estos valores se ven reflejados en la escuela, desde el momento en el que se valora más el producto acabado (calificación) que el proceso en sí (calidad de aprendizaje).

Es por ello que desde la E. D. se cuestiona la concepción tradicional de la enseñanza meramente transmisiva y se entiende el acto educativo como proceso en el que se adquieren nuevas claves de lectura del mundo y se comprende y vive el valor de la interdependencia y de la conciencia buscando un desarrollo integral que abarque todas las esferas de la vida humana.

Desde esta perspectiva no se considera la E. D. como transformadora de la sociedad, sino como una contribución desde el conocimiento al crecimiento de seres humanos capaces de contribuir a dicho cambio: porque el cambio social sólo puede lograrse mediante la acción. (Pino, De la Fuente, 2000)

El Objetivo de la Educación para el Desarrollo es formar personas críticas y responsables para un desarrollo humano alternativo y para llevar a cabo una acción transformadora impulsando unos valores humanos desde la perspectiva de la solidaridad. Por eso creemos que es importante conocer el entorno físico y social y tomar conciencia de la interdependencia que tenemos con el mismo. (FISC , líneas de Educación para el Desarrollo)



3

## RECURSOS DIDACTICOS

Para las actividades extraescolares los educadores dispondrán del siguiente material:

- a. Juegos cooperativos: en principio se han asignado los siguientes juegos para estas actividades: El Huerto, El tigre se escapó, Concerto Grossso, Paracaídas, Visionary, Arbos y El bosque de las maravillas. Cuadro de Juegos Cooperativos (anexo I)
- b. Libros: "Juegos cooperativos para construir la Paz" Tomo I y II Intered
- c. Carpeta: "Construir la paz es cosa de todos" Manos Unidas
- d. Videos: "Flores sin fronteras", "¿De quién son las nubes?" "La guerra de las flores" Manos Unidas
- e. CD-rom: "Tsamaren, con todo orgullo. Viaje a la Amazonia mágica" UNICEF
- f. CD-rom: "Refugiados, un paso más cerca" Refugiados CEAR
- g. CD-rom: "Refugiados: ¡Acércate! Refugiados CEAR
- h. Ficheros de Campaña contra el hambre, Manos Unidas
- i. Carpeta: "Educación" Médicus Mundi
- j. Juego "Trabajo infantil" Cáritas



## 4

# LOS JUEGOS COOPERATIVOS

**Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes los trajeron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos.**

**Estudios realizados por la antropóloga Margaret Mead, demuestran la estrecha relación existente entre la frecuencia de ciertos juegos cooperativos y el carácter no-violento de ciertas culturas. Ofrecen una perspectiva diferente de la que estamos acostumbrados en el juego tradicional, pueden provocar cambios en nuestros comportamientos y en la capacidad de evolucionar en grupo.**

## 4.1 características generales

- Se juega todos juntos, en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos o pierden todos. Nadie queda excluido. El juego termina al mismo tiempo para todos los jugadores. El hecho de perder no impedirá que los jugadores hayan disfrutado.
- El adversario suele ser un elemento exterior contra el cual los jugadores tienen que luchar, pelear... y no otro jugador. El enemigo pasa a ser un factor que no pertenece al grupo.
- Jugando juntos y en colaboración, aumenta notablemente la posibilidad de ganar. Por lo general, en la mayoría de los juegos, cada jugador puede ceder sus puntos a otro si éste acepta. Por ejemplo, cuando los puntos de un jugador no le sean útiles, y otro tenga necesidad de estos mismos, porque esté en apuros... Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Otra manera de colaborar consiste en realizar un pequeño debate entre los jugadores estudiando las diferentes posibilidades de juego, cómo desplazar los peones, etc. Durante estas discusiones pueden surgir situaciones de conflicto que los jugadores se van a ver obligados a resolver si desean lograr el objetivo; se ponen en marcha los mecanismos de negociación.



- Las reglas son muy a menudo adaptables según la edad de los jugadores; de manera que con el mismo juego se puede variar el grado de dificultad.
- Muchos de estos juegos se pueden presentar a través de una historieta que va enunciando parcialmente las reglas. Le da la originalidad de una presentación personalizada, adaptándola a la edad, permitiendo una puesta en escena del juego.
- Cada juego tiene un sentido y unos valores que se transmiten.
- Generan placer y felicidad.
- Debido a la comunicación positiva el juego favorece el respeto y la confianza en sí mismo y en los otros.

## 4.2 Retos

Como potente motor de motivación, el juego cooperativo presenta retos a nivel de:

- Desarrollo personal
- Desarrollo de actitudes cooperativas
- Desarrollo de habilidades básicas grupales
- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo psicomotor

## 4.3 Ventajas

- Disfrutar en grupo
- Mejorar las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo
- Convivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás
- Comunicarse positivamente con los demás
- Desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación
- Favorecer la integración
- Superar el egocentrismo y desarrollar la empatía
- Mejorar la motivación y el interés de los alumnos
- Tener confianza en sus propias capacidades y en las de los demás
- Vivir positivamente los conflictos
- Expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros
- Incrementar el autoestima positiva y el autocontrol

Además son una herramienta valiosa para los educadores para:

- Facilitar la observación de los diferentes comportamientos del alumnado
- Permitir descubrir habilidades desconocidas.
- Conocer mejor las interacciones y el funcionamiento del grupo.



## 4.4 Compensación

Los juegos cooperativos favorecen la integración educativa y la adaptación escolar. Todos los jugadores tienen las mismas oportunidades de jugar y de participar; por ejemplo, los más fuertes, aprenden a dejar un lugar para los demás.

Reducen los prejuicios y proporcionan experiencias positivas a fin de que tengan un estatus igual. Todos ganan o todos pierden, lo que les permite obtener éxito y ser reconocidos como uno más. Al tener la posibilidad de ayudarse para obtener el objetivo común, se establecen fácilmente relaciones de solidaridad y cooperación. **(Esteve Pagán, Joaquín, 1997)**

5

## PAUTAS METODOLOGICAS

La organización de las sesiones dependerá de cada centro educativo que participa en el proyecto y del educador, así como del tiempo y espacio del que se dispone. En cada sesión se puede combinar el uso del material presentado en el apartado 3.

En el anexo II se presentan las posibles sesiones para llevar a cabo estas prácticas educativas. Las primeras siete sesiones están orientadas para el comienzo del curso, de manera que se facilite el conocimiento mutuo y la confianza en el grupo ( 7 sesiones para el primer ciclo y 7 para el segundo y tercer ciclo). Las 25 sesiones restantes se pueden aplicar indistintamente durante el resto del curso. Se trata de una combinación de todo el material que puede ser modificado en función de las necesidades y los deseos del grupo y del educador

Para llevar a cabo esta práctica educativa creemos importante que los educadores presten una atención especial a las siguientes pautas metodológicas, que indican cómo llevar a cabo la dinámica de los juegos.



## 5.1 Pautas educativas

- En el juego cooperativo el tiempo va a tener un papel importante. La primera vez que se presente un juego se dejará tiempo suficiente para que los niños y niñas observen el material y se familiaricen con el mismo. Para despertar su imaginación es aconsejable que el profesor vaya mostrando pausadamente el material, sin descubrir el funcionamiento del juego.
- En la mayoría de los juegos, el educador introduce el juego con una historia en la que se incluyen todos los objetos y personajes que aparecen en el juego. Esto no significa forzosamente que se tenga que utilizar la historia presentada en la guía, al contrario, se invita a los educadores a inventar otras historias que les gusten más o que les parezcan más apropiadas para el momento.
- A medida que se cuenta la historia, se van explicando de forma muy clara las normas y la función de cada elemento, dejando tiempo para la reflexión y para que pregunten sus dudas. Se planteará en varias ocasiones si se ha entendido el funcionamiento del juego, si hay dudas o preguntas, o si se desea hacer alguna aportación. En aquellos juegos en los que haya diferentes niveles de dificultad, antes de comenzar a jugar, los participantes acordarán entre todos el nivel de dificultad. Dada la joven edad de los participantes, en ocasiones será importante realizar una serie de preguntas, en los casos en los que surjan dudas o necesiten orientación.

Dada la joven edad de los participantes, en ocasiones será importante realizar una serie de preguntas, en los casos en los que surjan dudas o necesiten orientación.

- Desde el juego cooperativo, en muchas ocasiones, se invita al jugador más joven a comenzar el juego. Es una forma más para empezar. Se puede buscar cualquier otra razón, como por ejemplo la última persona en cumplir años, la última persona en cortarse el pelo...siempre de forma aleatoria.
- Durante el juego, se promoverá el diálogo y la expresión oral, para realizar preguntas, aclarar dudas y dar opiniones; la comunicación se reforzará si es necesario, con preguntas planteadas por el educador, dando la palabra a todos los participantes y creando un ambiente de respeto y escucha. Se reforzarán las acciones positivas y se animará a los que más dificultades muestren.



- En el transcurso del juego, el educador ayudará al grupo de participantes a que tomen conciencia de la importancia de cooperar y del beneficio que ello supone. Puede plantear interrogantes para que ellos mismos den la respuesta y vean la jugada más adecuada.
- Al finalizar el juego, al margen del resultado que se haya obtenido, el educador puede realizar una serie de preguntas a los niños para que tomen conciencia de la importancia de la cooperación.

## 5.2 Dónde llevar a cabo los juegos

El mejor lugar para llevar a cabo los juegos cooperativos es el suelo, puesto que es el lugar donde mayor libertad de movimiento encontrarán los niños, quienes lo agradecerán puesto que, a lo largo del día, pasan muchas horas sentados. Por ello se aconseja que el suelo sea agradable para sentarse, en caso de que no lo sea es conveniente poder disponer de cojines o de colchonetas. Para lograr un clima relajado que permita la concentración y una buena comunicación, tanto la luz, la temperatura como la sonoridad deberán de ser las adecuadas.

Como cualquier otra actividad que se desarrolla en grupo, la disposición en círculo va a facilitar la comunicación (tanto en el grupo como en el subgrupo). Permite que los participantes se vean, se escuchen y tengan un mayor contacto físico. El círculo presenta a todos como iguales, dentro de la diversidad.

## 5.3 Ambiente que se crea en el grupo

Al tratarse de un proyecto grupal, los participantes actúan como una de las partes del grupo. Se espera que se instale un clima pacífico, de amistad y confianza, que posibilite unas actitudes de participación y cooperación. Surgen entonces sentimientos de alegría y emoción, que refuerzan y estrechan las relaciones entre iguales, esto aumenta la cohesión y el sentimiento de pertenencia al grupo.



## 5.4 Tiempo de reflexión

El juego cooperativo otorga un papel especial al tiempo. Es esencial que antes de jugar todos los participantes comprendan el funcionamiento del juego. Para ello, después de la explicación, se dejarán momentos de reflexión en los que puedan surgir dudas y/o realizar comentarios. Será necesario, en muchos casos, que el educador realice preguntas para asegurarse de que todo el mundo haya entendido. Este tipo de preguntas se realizarán durante el desarrollo del juego, que permitirán a los niños enfrentarse a nuevos retos o conflictos, a través de los cuales podrá realizar nuevos aprendizajes.

Al finalizar el juego o la sesión, los participantes agradecerán este tiempo de reflexión y de diálogo para expresar sentimientos que han surgido, así como para tomar conciencia de las actitudes que se han dado en el grupo: cooperación, compañerismo, escucha, diálogo, negociación...

Normalmente tendemos a evaluar un juego en función del resultado, es entonces cuando surgen las frustraciones, olvidando rápidamente el momento compartido. Se trata pues, de recordar y verbalizar este momento, lo bien que lo hemos pasado, y que nos demos cuenta de ello. Tanto en el juego competitivo como en el juego cooperativo es posible vivenciar esta idea.

Uno de los aspectos en los que hace hincapié el juego cooperativo es el tiempo de reflexión. Antes, durante y después de jugar, se crea un espacio de diálogo donde se invita a respetar el tiempo de reflexión que necesite cada individuo.

## 6

## REGULACIÓN DE CONFLICTOS

El conflicto es un proceso dinámico que sigue inevitablemente su curso puesto que es consustancial al ser humano. Éste es un ser social que interacciona con otras personas, con las que va a discrepar por tener intereses y necesidades contrapuestas. Hacer frente a un conflicto no siempre es agradable, pero se puede concebir como algo positivo si partimos de los siguientes argumentos:

- El hecho de vivir en un mundo plural, la diversidad y la diferencia, desde la cooperación y la solidaridad, son una fuente de crecimiento y enriquecimiento mutuo.



- Sólo al entrar en conflicto con las estructuras injustas y/o aquellas personas que las mantienen, la sociedad puede avanzar hacia modelos mejores.

De este modo, se plantea el reto de aprender a enfrentar y regular conflictos de manera constructiva, “no-violenta”. Definimos “acción no-violenta” al hecho de enfrentarse con sus problemas y diferencias sin dañar ni física ni psíquicamente a nadie. De esta manera, se crea la necesidad de comprender el conflicto y conocer sus componentes, y la necesidad de desarrollar actitudes y estrategias para regularlos, proceso que lleva a la persona hasta su causa más profunda, siendo éste un objetivo básico para los educadores y educadoras.

El juego es representación-reconstrucción de los conflictos de dentro y fuera del grupo, y obliga a los participantes a buscar soluciones en función de los intereses del grupo. Los participantes tienen que ponerse de acuerdo con otras personas que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones. (Garaigordobil, 1995)

El conflicto no es un momento puntual, sino un proceso. El proceso de un conflicto comienza cuando las necesidades de las dos partes chocan entre sí, y el hecho de no enfrentarlo o no regularlo, da lugar a que comience la dinámica del conflicto, en el cual se irán añadiendo elementos como la desconfianza, la incomunicación, los temores, malentendidos, etc.

En un momento dado, todo estalla en la llamada crisis, que suele tener una manifestación violenta y es lo que mucha gente identifica como conflicto. Aunque los términos conflicto y violencia se consideren sinónimos, una situación se define como conflicto no por su apariencia externa, sino por su contenido, causas... Es mejor no esperar a que el conflicto llegue hasta la crisis, ya que su resolución será más difícil.

El proceso de regulación del conflicto tendrá que ser como el de su creación, y no será una mera actuación puntual. Se entiende el proceso de regulación como la transición de una situación dada conflictiva a otra de mayor justicia, en la que sigue existiendo conflicto pero atenuado, con vías más constructivas de afrontarlo o con una consecución parcial de objetivos por cada parte.



## 7

## EVALUACION

La evaluación que se presenta pretende ser un mecanismo de análisis que facilite la puesta en marcha de este proyecto. Permite a los educadores adaptar las sesiones en función de las necesidades e intereses del grupo.

Como en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje el educador ha de conocer el punto de partida de los alumnos, cómo les va mientras aprenden y qué acaban por aprender.

Para saber los conocimientos de partida de los alumnos (entendiendo por conocimiento los procedimientos, conceptos y actitudes que poseen) y para que éstos tomen conciencia de los mismos se realiza la evaluación inicial. La evaluación inicial va a consistir en una puesta en común sobre experiencias e ideas que tengan o no de los juegos cooperativos y en la realización de un juego cooperativo, evaluación que se recogerá por escrito en un cuestionario (anexo III).

Durante la aplicación del proyecto, al final de cada sesión se reservarán alrededor de 5 minutos para realizar un momento de reflexión- evaluación. El educador y el grupo evaluarán la sesión con la ayuda del cuestionario. De este modo, se le permite al educador comprender las dificultades del grupo y contribuir a superarlas, aportando las reflexiones o recursos necesarios, y observando el grado de consecución de los objetivos. Los alumnos pueden tomar conciencia de dónde se encuentran las dificultades, y así autorregular su propio proceso para avanzar. La hoja de evaluación a completar al final de cada sesión consta de tres partes; una autoevaluación del grupo que puede ser realizada conjuntamente por los propios alumnos y el educador, el cuál se encargará de llenar las otras dos partes del cuestionario: evaluación del grupo y autoevaluación del educador.

La evaluación que se realiza al final del proyecto (igual a la inicial en lo que a tipo de juego se refiere) permitirá apreciar las mejoras que se hayan podido dar en el grupo en función de los objetivos propuestos.



EVALUACIÓN INICIAL	EVALUACIÓN CONTÍNUA	EVALUACIÓN FINAL
<b>OCTUBRE</b>  Evaluación del grupo entorno a diferentes aspectos relacionados con la tarea cooperativa (comunicación, valores)...	<b>NOVIEMBRE A ABRIL</b>  Durante la aplicación del proyecto, el momento de reflexión-evaluación ayudará a regular el proceso y a acercarse a los objetivos.	<b>MAYO</b>  Evaluación similar a la inicial que permitirá observar si se ha dado un cambio.

Cuestionario que recoge la auto-evaluación del grupo-clase, la auto-evaluación del educador y la evaluación del grupo-clase por parte del educador.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cascón Soriano, Paco (2002) **Un reto necesario.** Cuadernos de Pedagogía, (287); 51-66.

Eusko Jaurlaritza (1992) **Diseño curricular base; educación primaria.** Gastéiz: servicio central de publicaciones del Gobierno Vasco

Esteve Pagán, Joaquin (1997) : **La mejora del clima de la clase y el aprendizaje por cooperación.**

**Materiales para formación del profesorado.** Valencia: Nau Llibres

Garaigordobil Landazabal, Maite (1995) **Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad.** Bilbao: Desclée De Brouwer.

Gil Beltrán y colaboradores (1998) .**El juego y los juguetes en la educación de los niños/as.** Santiago de Compostela: Grafinova S.A.

Jares, Xesús R. (1999) . **El placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos.**

Jares, Xesús R. (1999) . **Educación y derechos humanos: Estrategias didácticas organizativas.** Madrid: Popular

Judson, Stephanie (1986) **Aprendiendo a resolver conflictos, manual de educación para la paz y la no violencia.** Barcelona: Lerna

Paniego, Jose Angel (1999) : **Cómo podemos educar en valores. Metodos y técnicas para desarrollar actitudes y conductas solidarias.** Madrid: CCS

Saiz, Mercé (1999) . **Vivir los valores en la escuela: Propuesta educativa para educación infantil y primaria.** Madrid: CCS

Santos Rego, M.A. (1999) . **Interculturalidad y educación para el desarrollo: Estrategias sociales para la compresión internacional.** Santiago de Compostela: Xunta de Galicia

Seminario de educación para la paz, Asociación pro-derechos humanos. (1996) . **La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz.** Madrid: Los libros de la catarata

## Anexo I

↓ Qué queremos lograr	Ciclo →	Primer Ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
	Duración →	5-20'	≥ 20'	5-20'
Escucha			BAMBOLEO VISIONARY	PALETTI
Comunicación	CONCERTO GROSSO	SERPENTINA		EL BOSQUE
Cooperación	VARIALAND EL HUERTO EL TIGRE	SERPENTINA	PARACAÍDAS ARBOS	AVALANCHAS
Cohesión			PARACAÍDAS VISIONARY ARBOS	AVALANCHAS
Negociación	EL TIGRE	KALEIDOS JUNIOR	KALEIDOS JUNIOR	AVALANCHAS
Respeto	MANO CON MANO CONCERTO GROSSO		BAMBOLEO ARBOS	
Solidaridad	EL HUERTO			
Creatividad	VARIALAND			
Imaginación		KALEIDOS JUNIOR		KALEIDOS JUNIOR

**Anexo I**

↓ Qué queremos lograr	Ciclo →	Primer Ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
	Duración →	-10'	≥10'	-10' ➔ 10 min
<b>Desarrollo personal</b>				
Autoconocimiento	Dime en qué eres fuerte <b>(I.6)</b>	Siluetas (I.5)	Siluetas (I.5) El libro positivo (I.5)	Siluetas (I.5) Mi carré de identidad positivo (I.6)
Autoconocimiento y responsabilidad	¡Al encuentro de los colores! (I.32)			
Afirmación y autoestima	Siluetas (I.5) Te oigo (I.21) Un lugar en el árbol (I.6)		Silueta (I.5) El libro positivo(I.5) Un lugar en el árbol(I.6)	Siluetas (I.5) Te oigo (I.21) Un lugar en el árbol (I.6)
Reconocimiento y expresión de emociones	Dime en qué eres fuerte <b>(I.6)</b>	iBurbujas en cascada <b>(I.30)</b>	El libro positivo(I.5) La línea del tiempo (I.5)	Mi carré de identidad positivo (I.6) Tesoros de mi país (I.39)
Empatía	Me fio de ti (I.8) El Huerto		Cambio de gafas <b>(I.48)</b>	Cambio de gafas <b>(I.48)</b> Dichosa familia(I.50)
Desarrollo del razonamiento moral	¿Cuál es tu horizonte? (I.38) <b>Mano con Mano</b>		Fotos sin fronteras (I.39) Cambio de gafas <b>(I.48)</b> iAlguien está en nuestra isla! (I.24)	¿Y si ocurriera aquí? (I.39) Cambio de gafas <b>(I.48)</b>

<b>Desarrollo de actitudes cooperativas</b>	<b>Conocimiento mutuo</b>	<b>Acogida y Cohesión</b>	<b>Comunicación</b>	<b>Confianza, contacto y estima</b>	<b>Cooperación</b>
Dominó (II.17) Tren (II.8) Salud Compañero (I.26)	Dominó (II.17)  Salud Compañero (I.26)	Salud Compañero (I.26)  Sillas musicales (I.28)	Te oigo (I.21)  Concerto grosso  Kaleidos junior	Las sardinas (II.18)  Al encuentro de los colores! (I.32)	Aro musical (I.29)  Carrera de estatuas (II.12)  El Huerto
¿Cuál es mi oficio? (III.21)	Salud Compañero (I.26)  La persona misteriosa (III.20)	Te oigo (I.21)  La persona misteriosa (III.20)	Serpentina  Kaleidos junior	Dominó (II.17)  El corro de confianza (III.30)  El toro en la plaza (III.17)	Futuro periodista (I.25)  Paracaidas  Serpentina
Dominó (II.17)  Tren (II.8)	Salud Compañero (I.26)  La persona misteriosa (III.20)	Te oigo (I.21)  Las Torres Blancas (III.23)  Bamboleo  Visionary  Kaleidos junior	Te oigo (I.21)  La persona misteriosa (III.20)	Dominó (II.17)  El corro de confianza (III.30)  El toro en la plaza (III.17)	Te oigo (I.21)  La araña (I.20)  Las Torres Blancas (III.23)  El bosque...  Kaleidos junior  Paletti
					Guíños (I.32)
					Escultura de grupo (III.21)  Búsqueda del tesoro (I.16)  Paracaidas  Avalanchas  El bosque...

<b>Desarrollo de habilidades básicas grupales</b>					
<b>Superación de prejuicios</b>		La foto sorpresa <b>(I.40)</b>	La foto sorpresa <b>(I.40)</b>	La foto sorpresa <b>(I.40)</b>	La foto sorpresa <b>(I.40)</b>
<b>Negociación</b>	Cadena caprichosa <b>(I.18)</b> Alineamiento <b>(III.25)</b> Cuenta piernas <b>(III.9)</b>	El tigre <b>Kaleidos junior</b>	Alineamiento <b>(III.25)</b> Cuenta piernas <b>(III.9)</b>	Arquitectos trabajando <b>(I.35)</b> <b>Kaleidos junior</b>	Alfombra voladora <b>(I.8)</b> No tan necios, estos asnos <b>(I.48)</b> <b>Avalanchas</b> <b>Kaleidos</b>
<b>Capacidad crítica</b>				¿Cuál es tu horizonte? <b>(I.38)</b>	
<b>Toma de decisiones</b>		La foto sorpresa <b>(I.40)</b>	La foto sorpresa <b>(I.40)</b>	Correo de los lectores <b>(I.49)</b> <b>Arbos</b>	S.O.S.-acción inmediata <b>(I.49)</b> <b>Arbos</b>
<b>Desarrollo cognitivo</b>		Alineamiento <b>(III.25)</b>	Alineamiento <b>(III.25)</b>	El puesto central <b>(II.19)</b>	Nombres positivos <b>(II.18)</b> Cuadros vivos <b>(III.23)</b>
<b>Creatividad</b>	Cadena caprichosa <b>(I.18)</b> El juego del metro <b>(III.17)</b>	La memoria en dibujo <b>(III.26)</b> <b>Concerto Grosso</b>	Ensalada de frutas <b>(I.28)</b>	Futuro periodista <b>(I.25)</b>	La araña <b>(I.20)</b>
<b>Lenguaje</b>				Las marchas cómicas <b>(III.16)</b> Adivinad la postura <b>(III.18)</b>	La caja mágica <b>(I.23)</b> Las Torres Blancas <b>(III.23)</b> Adivinad la postura <b>(III.18)</b>
<b>Creatividad</b>	Adivinad la postura <b>(III.18)</b>	Pequeños desafíos para Superman <b>(I.23)</b> <b>Varioland</b>		Futuro periodista <b>(I.25)</b>	Las Torres Blancas <b>(III.23)</b> Arquitectos trabajando <b>(I.35)</b>



Desarrollo físico y psicomotor	Motricidad fina	Motricidad gruesa	Capacidades sensoriales

Entre paréntesis se indica la localización de la explicación del juego en los libros de "Juegos Cooperativos Para Construir la Paz". La primera cifra, indica el tomo al que se hace referencia (tomo 1 ó 2). La segunda cifra corresponde a la página en la que se encuentra el juego.

La explicación de los juegos en negrita se recoge en las Guías de los Juegos Cooperativos.



## SESIONES DE PRESENTACIÓN E INTRODUCCIÓN

### Sesión I

#### 1º ciclo

Dominó **[II.7]**

Tren **[II.8]**

Concerto Grosso

Cadena caprichosa **[I.18]**

#### 2ºy 3º ciclo

Dominó **[II.7]**

El Tren **[II.8]**

La persona misteriosa **[II.20]**

### Sesión 2

#### 1º ciclo

Alineamiento **[I.25]**

Siluetas **[I.5]**

La carrera de estatuas **[I.I2]**

#### 2ºy 3º ciclo

Los nombres positivos **[II.8]**

Siluetas **[II.5]**

Alineamiento **[II.25]**

La araña **[I.20]**

### Sesión 3

#### 1º ciclo

¡Salud, compañero! **[I.26]**

Te oigo **[I.21]**

Serpentina

#### 2ºy 3º ciclo

¡Salud, compañero! **[I.26]**

Te oigo **[I.21]**

Guía y ciego **[I.7]**

Paracaídas



# SESIONES DE AUTOCONOCIMIENTO, AUTOESTIMA, Y RESPETO

## Sesión 4

### 1º ciclo

El libro positivo **[1.5]**

Mano con mano

### 2ºy 3º ciclo

Mi carné de identidad positivo **[1.6]**

Guía y ciego **[1.7]**

Bamboleo

## Sesión 5

### 1º ciclo

Un lugar en el árbol para mis habilidades **[1.5]**

El Huerto

### 2ºy 3º ciclo

Dime ¿En qué eres fuerte? **[1.6]**

La línea del tiempo **[1.42]**

Arbos



## SESIONES DE CONOCIMIENTO MUTUO Y CONFIANZA

### Sesión 6

#### 1º ciclo

¡Qué recuerdo! **[1.10]**

Lectura de la historia de Sothiya y Sue (Construir la Paz es cosa de todos, Manos Unidas. Material de 2001-2002, pág.9)

#### 2ºy 3º ciclo

El corro de confianza **[11.30]**

El equilibrio de confianza  
**[11.30]**

La pista de obstáculos con los  
pies atados **[11.31]**

### Sesión 7

#### 1º ciclo

El Teléfono **[1.19]**

Me fio de ti **[1.8]**

Sillas Musicales **[1.28]**

#### 2ºy 3º ciclo

Alfombra voladora **[1.8]**

Encontrar vuestra pareja  
**[11.29]**

Adivinad el rostro **[11.30]**



## SIGUIENTES SESIONES

**A**

Avalanchas, Aro musical **I.29** Título de la canción **II.22**

**B**

Tesoros de mi país **I.39**, CD-Rom “Refugiados: “Tsamaren, con todo orgullo. Viaje a la Amazonia mágica”.

**C**

Fotos sin fronteras **I.39**, CD-Rom “Refugiados: ¡Acércate!”.

**D**

¿Y si ocurriera aquí? **I.39**, CD-Rom “Refugiados. Un paso más cerca”.

**E**

La foto sorpresa **I.40**, Pequeños desafíos para Superman **I.23**, “Educ. Acción”.

Apartado “Cuando viajar no es un placer”. Pág.24-25

**F**

Vídeo “Flores sin fronteras” y actividades correspondientes. Visionary.

**G**

Cambio de gafas **I.48**, Las marchas cómicas **II.16**, Villa Paletti.

**H**

¡No tan necios, estos asnos! **I.48**, Las sardinas **II.18**

¿Cuál es mi oficio? **II.18**

**I**

Adivinad la postura **II.18**, Visionary, Fichero de Manos Unidas.

**J**

El puesto central **II.19**, Escultura de grupo **II.21**, Paracaídas

**K**

Vídeo “La guerra de las flores” y “actividades correspondientes. El Tigre se escapó.”

**L**

La caja mágica **I.23**, Avalanchas, Fichero de Manos Unidas.

**M**

La persecución ciega **II.31**, Varialand (para los más pequeños) y El Bosque de las Maravillas.

**N**

Cuadros vivos **II.23**, Correo de los lectores **I.49**, Arbos.

**O**

¡Alguien está en nuestra isla! **I.24**, Guiños **I.32**, Serpentina y Bamboleo.



## SIGUIENTES SESIONES

**P**

Ensalada de frutas **I.28** , Las Torres Blancas **III.23**

**Q**

Vídeo “De quién son las nubes” y actividades correspondientes. Arbos.

**R**

Arquitectos trabajando **I.35** , Villa Paletti, Fichero de Manos Unidas.

**S**

El pájaro silencioso **I.28** , Juego: Trabajo infantil, Cáritas ”.

**T**

El Tigre se escapó, ¡Al encuentro de los colores!. **I.32**

**U**

Futuro periodista **I.25** , Dicha familia **I.50**

**V**

S.O.S.-acción inmediata **I.49** , Las memoria en dibujo **II.26** , Paracaídas.

**W**

Búsqueda del tesoro **I.16** , Paracaídas

**X**

Dibujo entre dos **I.22** , Burbujas en cascada **I.30** , El juego del metro **II.17**

**Y**

¿Cuál es tu horizonte? **I.38** , CD-Rom “Trabajo y cultura de la Comunidad Gitano-Gallega”, El toro en la plaza **II.17** , El corro de confianza **II.30**



Grupo-clase: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Juegos realizados: \_\_\_\_\_

	valoración
--	------------

**AUTOEVALUACIÓN DEL GRUPO-CLASE. PREGUNTAS EN CLASE AL FINALIZAR LA SESIÓN.**

1. Grado de placer. Nos lo hemos pasado bien.	+	+/-	-
2. Grado de cooperación. Nos hemos ayudado.	+	+/-	-
3. Tipo de comunicación. Nos hemos respetado y escuchado al tomar la palabra.	+	+/-	-
4. Grado de participación. Nos hemos preocupado porque todos hayamos participado.	+	+/-	-
5. Regulación de conflictos. Si ha habido algún conflicto, hemos logrado hacerle frente.	+	+/-	-

**EVALUACIÓN DEL GRUPO-CLASE.**

1. Grado de placer del alumnado.	+	+/-	-
2. Grado de cooperación.	+	+/-	-
3. Tipo de comunicación.	+	+/-	-
4. Grado de participación.	+	+/-	-
5. Resolución de conflictos.	+	+/-	-
6. Clima del grupo.	+	+/-	-
7. Grado en que se han logrado los objetivos.	+	+/-	-

**AUTOEVALUACIÓN DEL EDUCADOR.**

1. La organización del grupo ha facilitado la realización de la actividad.	+	+/-	-
2. La distribución del tiempo ha permitido realizar la sesión prevista.	+	+/-	-
3. Se ha favorecido la participación de todos.	+	+/-	-
4. Se ha transmitido al grupo con claridad qué tiene que hacer, cómo, cuándo y porqué.	+	+/-	-
5. La tarea ha resultado interesante para el grupo.	+	+/-	-
6. Se ha transmitido al grupo con claridad qué es, cómo se hace porqué es importante el juego cooperativo.	+	+/-	-

**Observaciones:**