Índice

Animación a la lectura

- Mapamundi de los cuentos 4
- La animación a la lectura 6
  - – ¿Qué es? 6
  - – Propuesta de actividades 6
  - – La animación a la lectura en los *Cuentos del mundo* 8
- Cuento 5. *La oveja tigre* 10
  - – Antes de leer el cuento 11
  - – Después de leer el cuento 11
  - – Creamos a partir del cuento 12
  - – Fichas fotocopiables 13
- Cuento 6. *Ratón de campo y ratón de ciudad* 16
  - – Antes de leer el cuento 17
  - – Después de leer el cuento 17
  - – Creamos a partir del cuento 18
  - – Fichas fotocopiables 19
- Anexo. Diario de lectura 23

Trabajo cooperativo

- El trabajo cooperativo 26
- – ¿Qué es? 26
- – Bases del aprendizaje cooperativo 27
- – Orientaciones para la aplicación del trabajo cooperativo 29
- Cuaderno de Trabajo cooperativo 35
- Juegos cooperativos 44

Notas:

*Para no entorpecer la lectura, utilizaremos indistintamente *niño, niña, alumno, alumna, maestro, maestra, profesor y profesora, y sus plurales*.

*Para facilitar el trabajo en el aula, el apartado de Animación a la lectura (*Qué es*, *Propuesta de actividades* y *La animación en los* Cuentos del mundo) se repite en cada trimestre, de manera que el docente disponga de toda la información en los tres volúmenes.

Animación a la lectura

Mapamundi de los cuentos

El cuento es el instrumento más motivador con el que contamos en el aula para poder transmitir historias, contenidos, valores o sentimientos. Por ello, debemos aprovechar el interés que despierta en los niños para utilizarlo siempre que podamos, ayudándolos a crear un hábito lector que se irá afianzando a lo largo de su vida.

La selección de cuentos realizada para Los increíbles Mun *recoge versiones de historias de distintos lugares del mundo que han sido cuidadosamente adaptadas e ilustradas.*

Con su lectura se pretende, además de dar a conocer historias de diferentes lugares del mundo, mostrar a los niños valores universales,

y permitir que aprendan a distinguir emociones y sentimientos en los personajes de los cuentos y en ellos mismos. En estos cuentos, los niños podrán verse identificados con sus personajes y descubrir la importancia de valores como la sinceridad, la generosidad, el compromiso o la propia aceptación.

La presente guía se ha elaborado con el objetivo de sacar el máximo partido a cada uno de los cuentos. Para ello, se ha desarrollado un trabajo sistemático con cada uno de ellos, y se ofrecen actividades variadas de animación a la lectura para despertar el interés de los niños por los libros.

La animación a la lectura

¿Qué es?

La animación a la lectura es una actividad que propone el acercamiento del niño al libro de una forma creativa, lúdica, placentera.

(Carmen Domech)

Como ya vimos en los anteriores trimestres, la animación a la lectura tiene como principal objetivo incitar al niño a leer y despertarle el interés por adentrarse en aventuras, donde él mismo puede convertirse en protagonista a partir de la identificación con los personajes de ficción.

Para conseguirlo, la escuela debe proporcionar experiencias que despierten en los niños el placer que puede aportar la lectura. El despertar de esta sensibilidad garantizará, para el resto de la vida, el empleo de este valioso instrumento de trabajo intelectual y de disfrute.

Toda animación a la lectura se realizará bajo el signo de la creatividad, motivando a los alumnos a participar activamente en las actividades y adaptándolas a sus gustos e intereses.

Propuesta de actividades

A continuación, presentamos una posible clasificación de actividades de animación a la lectura. Estos grupos de actividades no se suelen dar en estado puro, ni secuenciadas de manera lineal, ya que, de alguna manera, unas participan de otras. Nuestra labor es intentar sacar el mejor partido de todas ellas.

Actividades antes de leer el libro

Son las verdaderas animaciones, puesto que se realizan de manera previa a la lectura del libro e invitan a los niños a leerlo.

Se pueden distinguir dos tipos:

- *Animaciones a la lectura en general:* elaboración de carteles, préstamo de libros, visita a la biblioteca, creación de una biblioteca de aula...
- *Animaciones a un libro en concreto:* jugar con la portada o las imágenes del libro, leer un fragmento, elaborar elementos relacionados con su temática que despierten el interés del niño...

Actividades de lenguaje trabajadas con el libro

Son actividades que se identifican totalmente con el trabajo de clase, pero de las que no podemos prescindir.

Hacen referencia a actividades donde nos aseguramos la comprensión del vocabulario, las expresiones utilizadas, o donde analizamos la secuencia de la historia. Permiten al niño enfrentarse al libro poco a poco, de una forma guiada, de manera que pueda irse apropiando de él.

Actividades de profundización en la lectura después de leer el libro

Son actividades que animan a releer un libro y descubrir aspectos que habían pasado desapercibidos sobre los personajes, las situaciones, los lugares o el tiempo en el que transcurre la historia.

Cuando estas animaciones se inician en los primeros niveles educativos (Educación Infantil y Primaria), ayudan a los niños a descubrir que el libro es una fuente de información y de diversión.

Actividades en torno al libro

En este grupo se incluyen actividades relacionadas con el libro en todo su conjunto, como, por ejemplo: encuentros con el autor o ilustrador, visita a exposiciones y obras de teatro, conocimiento del cuento en otros formatos...

Resultan motivadoras por lo que tienen de novedad y porque en muchas ocasiones suponen una ruptura con las rutinas de clase.

Actividades de creación

Son una consecuencia lógica de la lectura de los libros. En el lector adulto se ve reflejado en el interés por escribir, por plasmar su experiencia lectora o por contar lo que esta lectura le sugiere. En la etapa infantil esto se puede canalizar utilizando otras formas de expresión como la corporal, la artística o la oral, donde ya tienen capacidades para expresarse y pueden desarrollar nuevas técnicas para ello.

A medida que los niños puedan escribir, se los puede animar a que se expresen de forma escrita. La maestra deberá facilitar la actividad del niño sin desanimarle, sirviendo de mediadora, y buscando siempre la forma de expresión más motivadora para ellos.

* La animación a la lectura en los *Cuentos del mundo*

Al igual que en los otros trimestres, en esta guía didáctica hemos organizado las animaciones lectoras de los *Cuentos del mundo* en torno a tres grandes grupos de actividades:

- *Actividades previas a la lectura:* diseñadas para motivar a los niños a la lectura del cuento, recoger hipótesis y expectativas sobre la historia, y/o crear una atmósfera de interés hacia la lectura.
- *Actividades después de la lectura:* pensadas para asegurar la comprensión del texto, de la historia, y ayudar a descubrir qué valores y sentimientos están presentes en el cuento, y qué emociones despiertan en los niños.
- *Actividades de creación:* ideadas para promover la creación de nuevas historias, dramatizaciones, elaboración de disfraces, creación de bailes..., a partir de la lectura.

A continuación, y con el objetivo de no repetir información en cada uno de los cuentos, aportamos una serie de ideas de carácter general para utilizar en distintos momentos de la lectura.

Actividades generales de motivación a la lectura

- Iniciar la motivación hacia el nuevo cuento con la ayuda de nuestra mascota, **Muna**. Colocar a Muna junto a un mapamundi o un globo terráqueo que tendremos preparado para este momento. Confeccionar algún objeto con el que podamos disfrazar a la mascota y que dé pistas sobre el origen del cuento correspondiente. Añadir una nota con el texto: *¿Queréis saber adónde os llevaré?* Después de leer la nota, hacer con el dedo el camino que tendremos que recorrer desde nuestro país al lugar originario del cuento.
- Si no la tenéis del trimestre anterior, preparar una **caja mágica** para el momento en el que iniciemos el trabajo con los cuentos. Podemos invitar a los niños a que nos ayuden a confeccionarla o tenerla preparada previamente.

  Para su elaboración, utilizar una caja de zapatos grande y forrarla con papel de regalo. Después, buscar imágenes de personajes, lugares, cubiertas de cuentos, y pegarlas sobre el papel libremente. Escribir en un lateral el texto **La caja mágica de los cuentos**. Colocar la caja junto a la biblioteca de aula o en el lugar donde leeréis los cuentos. Se puede disponer de ella para guardar los cuentos y objetos relacionados con ellos después de la lectura, o bien como caja sorpresa al iniciar las actividades de animación lectora de cada cuento. En este caso, guardar previamente objetos relacionados con el cuento que se va a leer y sacarlos para crear expectación ante la lectura.
- Tener en cuenta, al iniciar la lectura del cuento, a los distintos personajes que aparecen en la historia, su edad, si son personas o animales, si existe un narrador, etc. Cambiar la modulación de la voz según hablen unos personajes u otros en el cuento, y realizar claramente las exclamaciones o preguntas para que los niños puedan seguir fácilmente el argumento.
- Ayudarnos de la expresión corporal para apoyar la lectura siempre que facilite la atención, motivación e interés de los niños.
- Concluir el trabajo de cada cuento con una evaluación. Conocer qué es lo que más les ha gustado, si ha sido la historia, los personajes, las actividades que hemos realizado a partir de ellas... También tenemos que prestar atención a las razones que nos pueden dar los niños si no les ha gustado. Valorar el sentido de crítica y explicarles que a todos no nos tiene que gustar lo mismo.
- Finalizar preguntando si quieren conocer más cuentos del mundo e invitarlos a esperar la próxima historia.

- Utilizar las fichas fotocopiables de cada cuento para confeccionar el **Diario de lectura**. Antes de comenzar los cuentos, repartir a cada alumno la portada de la página 23 para que la decore y escriba su nombre (podemos optar por que lo escriban como ellos sepan o bien que hagan alguna señal identificativa). Durante el curso, guardar las fichas propuestas de cada uno de los cuentos, así como las imágenes de los personajes (pueden colorearlos y pegarlos donde prefieran) en una carpeta. Al finalizar el trimestre, realizar dos agujeros en el lado izquierdo de las hojas y encuadernar todas juntas pasando un lazo y haciendo un nudo. Así, cada niño podrá tener su diario de lectura del trimestre. Esta propuesta se puede hacer de manera anual y juntar todos los cuentos del curso.

- Proponer o continuar la realización de nuestro **Gran libro de cuentos del mundo** con la intención de que las familias participen. Para ello, confeccionar la cubierta de este libro con una cartulina grande, y escribir el título. A continuación, colocar páginas de tamaño A3 en blanco. Después de trabajar con cada uno de los cuentos, pegar su cubierta (disponible en Recursos digitales) en una de estas hojas y, por turnos, dejar que los niños lleven a casa el cuento para contárselo a sus familias, y dibujar o escribir algo sobre él con su ayuda.

Nota. Si se cree conveniente en este trimestre, podemos sugerir a los alumnos que solo se lleven a casa el cuento y completar posteriormente el gran libro con los dibujos que decidamos realizar en el propio aula y entre todos.

Cuento 5.
La oveja tigre

Página 2
Había una vez un pequeño tigre que perdió a su madre nada más nacer.

Página 3
El cachorro fue acogido por unas ovejas que le dieron de mamar y lo cuidaron con mucho mimo.

Página 4
El tigre creció entre las ovejas como si fuera una más. Aprendió a balar y a disfrutar comiendo hierba fresca.

Página 5
Al principio, su balido era un poco extraño, pero pronto las ovejas se acostumbraron a escucharlo.

Página 6
Aunque su aspecto era distinto al de las ovejas, su carácter era tranquilo y manso. Era una oveja-tigre.

Página 7
Una mañana soleada, cuando estaba pastando con el rebaño cerca de un lago, se acercó un tigre.

Página 8
Las ovejas, muy asustadas, huyeron en busca de un lugar donde refugiarse. Pero la oveja-tigre estaba tan ensimismada comiendo hierba que no vio al animal.

Página 9
Entonces, el tigre se aproximó al cachorro. Cuando este levantó la cabeza, comenzó a balar con desesperación ante la sorpresa de la fiera.

Página 10
–¿Qué te ocurre, pequeño? –le preguntó el tigre–. No voy a hacerte daño. Al fin y al cabo, tú y yo somos de la misma familia.

–¿Qué estás diciendo? –preguntó el cachorro extrañado–. Yo no soy de tu familia, soy una oveja.

Página 11
El tigre pidió al pequeño felino que lo acompañase hasta la orilla del lago y, una vez allí, le dijo que se mirase en el agua.

Página 12
Cuando el cachorro vio su figura reflejada en las aguas del lago, se dio cuenta de que no se parecía nada a las ovejas de su rebaño.

Página 13
–¿Comprendes ahora lo que quería decirte, pequeño? ¿No te das cuenta de que somos iguales? Tú no eres una oveja, sino un tigre: un animal salvaje y majestuoso –le explicó el gran felino.

Y la oveja-tigre se puso a balar de pura sorpresa...

Página 14
El tigre le contó que los tigres no balaban, como hacían las ovejas. Ellos rugían. Le dijo que tampoco se alimentaban de hierba, sino de la carne de otros animales.

Página 15
Con el tiempo, la oveja-tigre comprendió quién era de verdad. Abandonó el rebaño de ovejas y comenzó a llevar la vida salvaje propia de un tigre.

El cuento *La oveja tigre*, de origen asiático, aborda la búsqueda de la propia identidad. La identidad consiste en la permanencia del «yo» en diferentes situaciones durante el transcurso del tiempo; es decir, en la posesión de unos rasgos consistentes que van a definir la línea de comportamiento de cada individuo y también su propio estilo personal, que darán forma a su personalidad. Como es obvio, es imposible plantear la propia identidad como un logro en esta etapa; por eso, se pretende la iniciación y el progreso en la búsqueda de la misma.

* Antes de leer el cuento

- Mostrar a los niños las imágenes de una oveja y un tigre. Pedirles que identifiquen a los animales e imiten el sonido que realiza cada uno. Preguntar: *¿En qué se parecen estos dos animales? ¿Y en qué se diferencian? ¿Creéis que un tigre puede balar como una oveja? ¿Y una oveja rugir como un tigre? ¿Podrán vivir juntos una oveja y un tigre?...*
- Despertar su interés diciéndoles que vamos a leer un cuento cuyo protagonista es una oveja-tigre: *¿Cómo será una oveja-tigre?* Dejarlos que, por turnos, la describan e incluso la dibujen. Después, mostrar la cubierta y leer el título. Pedirles que formulen hipótesis sobre el argumento.
- Esconder dentro de la **caja mágica** un tigre de peluche. Sacarlo en el momento de iniciar la lectura y presentárselo a los niños para motivar su curiosidad.

* Después de leer el cuento

- Leer de nuevo el cuento para asegurarnos de que los alumnos comprenden todas las palabras y expresiones del texto: *manso, balar con desesperación, majestuoso...* Aclarar el significado de estas palabras y, después, animar a los alumnos a que las definan sin ayuda.
- Proponer a los niños reconstruir el cuento con sus propias palabras a partir de las ilustraciones. Ayudarlos mediante preguntas: *¿Qué le ocurrió al cachorro de tigre? ¿Quiénes lo criaron? ¿Cómo se comportaba el pequeño con las ovejas? ¿Y ellas con él? ¿Quién apareció un día? ¿Qué ocurrió entonces?*
- Determinar gestos corporales para representar «sí» y «no»: inclinar y levantar la cabeza para decir «sí» y mover ambos brazos de manera que se crucen para decir «no». Formular preguntas sobre las acciones del cuento para que los alumnos contesten con palabras y gestos: *¿Fueron unas vacas las que recogieron al pequeño tigre? ¿El tigre vivía feliz con las ovejas? ¿El tigre y las ovejas comían bocadillos de mortadela? ¿El tigre era tranquilo? ¿Un día apareció en el prado un hipopótamo?...*
- Completar el **Gran libro de cuentos del mundo**. Incorporar una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *La oveja tigre* (disponible en Recursos digitales). Establecer turnos para llevarse el cuento a casa y contarlo y leerlo con la familia. Aprovechar para completar el gran libro con su ayuda o posteriormente en el aula, según decidamos.

¿Cómo nos sentimos? La aceptación del otro

- Conversar con los niños sobre cómo las ovejas aceptaron y criaron al cachorro, aun siendo de otra especie. Relacionar este hecho con alguna experiencia que hayan vivido en la escuela o fuera de ella con respecto a ellos mismos o a otras personas: *¿Cómo se sentirá un amigo si no queremos jugar con él? ¿Os ha pasado a vosotros? ¿Cómo os sentisteis?*
- Fomentar en todo momento una actitud abierta al grupo y potenciar conductas de integración grupal. Es importante crear un clima de apertura y respeto para ayudar a los niños a expresarse libremente y a prestar atención a cómo lo hacen sus compañeros.

* Creamos a partir del cuento

¿Cómo sigue el cuento?

Imaginar colectivamente qué pasará una vez que el cachorro descubre su identidad: *¿Seguirá siendo amigo de las ovejas con las que se crio? ¿Irá a visitarlas? ¿Será aceptado por los otros tigres?...* Proponer a los niños que dramaticen la continuación de la historia utilizando caretas de animales que, entre todos, confeccionaremos previamente.

Materiales

- Goma EVA o cartulina de distintos colores (naranja y negro para el tigre; y blanca y rosa para la oveja).
- Tijeras, pegamento y goma elástica.

Procedimiento

1. Trazar sobre la plancha de goma EVA, o sobre la cartulina, un óvalo horizontal para obtener la forma de la cara y dos círculos para los ojos; recortarlos.
2. Recortar, o pintar, los motivos que consideremos para decorar la cara del tigre o de la oveja, y pegarlos sobre la careta.
3. Hacer un pequeño agujero a cada lado de la careta para pasar la goma elástica.

Conocemos otros cuentos

- Mostrar a los niños algunos libros cuyos protagonistas son criados por animales o por otros de distinta especie, por ejemplo: *Tarzán*, *El libro de la selva* o *El patito feo*.
- Buscar en Internet, escuchar y bailar la canción de la película *El libro de la selva*. Conversar sobre la letra.

Quiero ser como tú

Yo soy el rey del jazz a go go,
el más mono rey del swing.
Más alto ya no he de subir
y esto me hace sufrir.

Yo quiero ser hombre como tú
y en la ciudad gozar.
Como hombre yo quiero vivir,
ser tan mono me va a aburrir.

Oh, dubidú,
quiero ser como tú,
quiero andar como tú,
tal como tú, tú.
Por tu salud
dímelo a mí,
si el fuego aquí me lo traerías tú.

A mí no me engañas, Mowgli,
un trato hicimos yo y tú,
y dame luego luego
del hombre el fuego
para ser como tú...

Valores del cuento * * * * * * * *

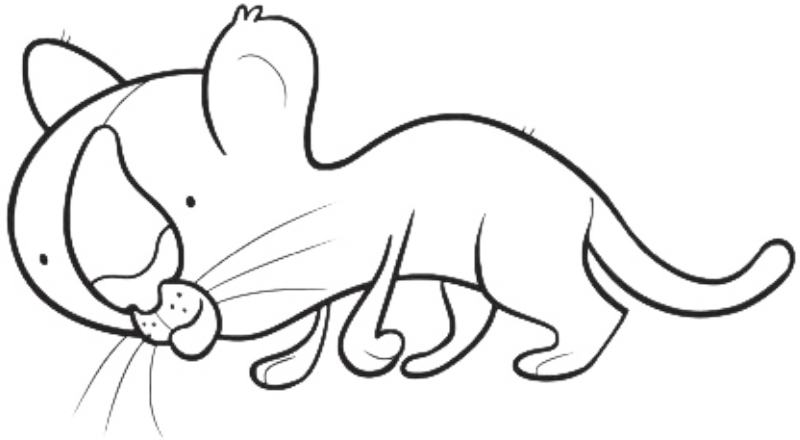
La búsqueda de la propia identidad

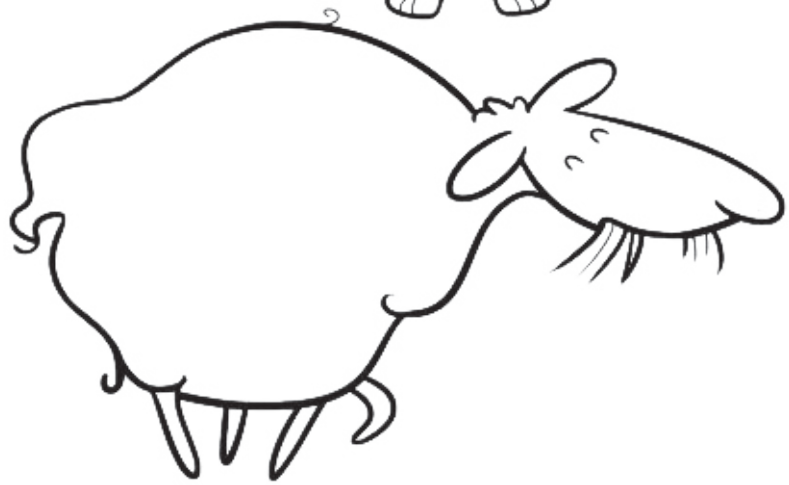
El pequeño tigre está convencido de que es una oveja porque desde que era pequeño vivía con ellas y se comportaba como ellas. Además, no tenía más referencias para formar su identidad que lo que las otras ovejas decían sobre él. Es en el momento en que encuentra un igual y ve su verdadero aspecto reflejado en el agua, cuando empieza a ser consciente de que no es una oveja. Reflexionar con los niños sobre la importancia de la adquisición de una imagen ajustada y positiva de uno mismo, identificando las características y las cualidades personales.

Diario de lectura

Propuesta 1. *La oveja tigre*

NOMBRE _____





* Rodea los personajes que aparecen en la historia.
* Colorea al protagonista.

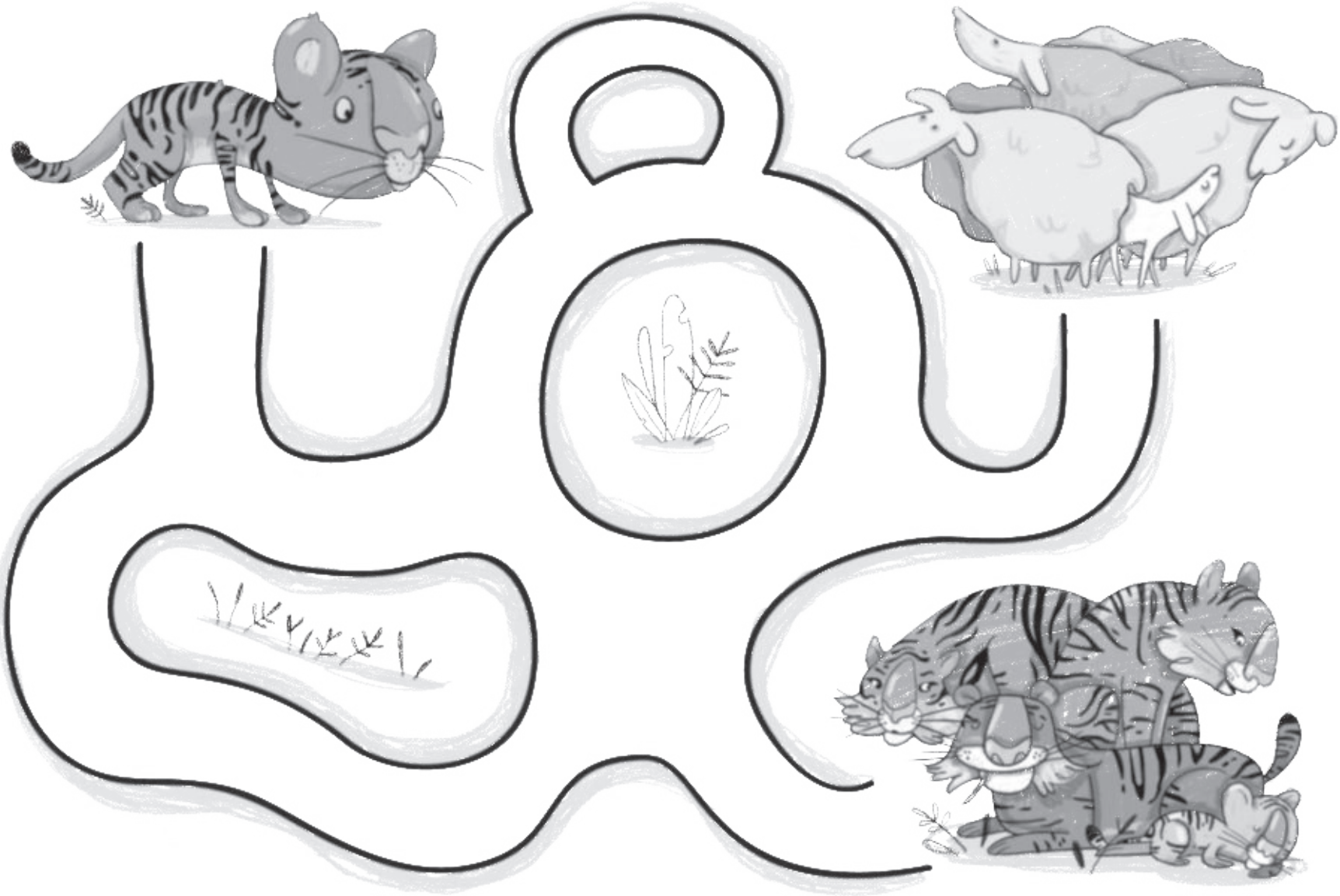
© Santillana Educación, S. L.

Maite Mutuberria

Diario de lectura

Propuesta 2. *La oveja tigre*

NOMBRE _____



✳ Traza el camino que llevará al protagonista junto a los animales que son como él.

© Santillana Educación, S. L.

Maite Mutuberría

Diario de lectura

Propuesta 3. *La oveja tigre*

NOMBRE _____

✳ Recorta las escenas de la parte inferior y pégalas en los huecos según sucedan antes o después.

© Santillana Educación, S. L.

Maite Mutuberria

Cuento 6.
Ratón de campo y ratón de ciudad

Página 2
Érase una vez un ratón que vivía en el campo, dentro de una madriguera.

Página 3
Su casita era muy confortable y en ella tenía todo lo que necesitaba: una cama mullida y un sillón la mar de cómodo.

Página 4
Cuando tenía hambre, el ratón salía a buscar frutos secos, plantas silvestres y setas. Y preparaba unos guisos riquísimos.

Página 5
Por las mañanas, el ratón salía a pasear un rato. Por las tardes, se tumbaba a descansar a la sombra de un árbol. Su vida era tranquila y feliz.

Página 6
Un buen día, un primo que vivía en la ciudad fue a visitarlo. El ratón de campo, muy contento, le preparó una sopa de hierbas y flores.

Página 7
Pero a su primo, que no estaba acostumbrado a los platos sencillos, no le gustó. Además decía que la vida en el campo le parecía aburrida, y que en la ciudad todo era divertido y emocionante.

Página 8
Y tanto le habló el ratón de ciudad a su primo, que este quiso acompañarlo a visitar aquel lugar tan fascinante.

Página 9
Nada más llegar, el ratón de campo se dio cuenta de que la ciudad estaba llena de gente. Además, era demasiado ruidosa...

Página 10
La casa del ratón de campo no se parecía nada a la del ratón de ciudad. Su ratonera estaba en el sótano de un hotel enorme y muy lujoso.

Página 11
Tenía alfombras tejidas con suave lana, espejos y paredes cubiertas de ricas telas. Y una despensa llena de queso, galletas y chocolate.

Página 12
Pero, de pronto, la zarpa de un gato asomó por la entrada de la ratonera... Los dos ratones, muertos de miedo, se abrazaron sin saber qué hacer.

Página 13
Al rato, cuando el gato retiró la zarpa, el ratón de campo se armó de valor y decidió salir de su escondrijo.

Página 14
El ratón de campo había visto suficiente de la ciudad. Prefería pasear por el bosque, y salir a buscar frutos silvestres y setas. Hizo la maleta y volvió a su vida, tranquila y feliz, en el campo.

Página 15
Y esta historia de un ratón contento, como me la contaron, yo te la cuento.

El cuento *Ratón de campo y ratón de ciudad* es una adaptación de la fábula de Esopo, donde los niños descubrirán que no es necesario tener muchas cosas para ser felices y disfrutar de una vida tranquila, como le sucedía al protagonista del relato.

* Antes de leer el cuento

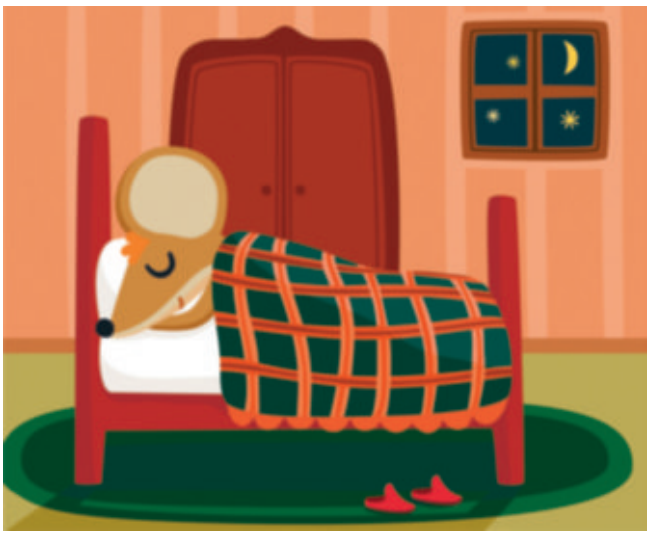
- Diseñar entre todos un mural del campo y la ciudad. Dividir un papel continuo en dos mitades iguales y dibujar en un lado un paisaje de campo y en el otro, un paisaje de ciudad. Conversar sobre las diferencias entre ambos: *¿Cuál os gusta más? ¿Dónde preferiríais vivir? ¿Por qué?...*
- Guardar elementos relacionados con el cuento en la **caja mágica**; por ejemplo: un puñado de frutos secos, un coche y una maleta de juguete... Sugerir a los niños que se sienten en círculo y pedir un voluntario para abrir la caja. Formular preguntas mientras va sacando los objetos: *¿Qué es? ¿Dónde podemos encontrarlo?*
- Mostrar la portada del cuento, pero sin leer el título. Preguntar a los niños: *¿Os gustaría saber de qué trata? ¿Inventamos después un título para este cuento?*

* Después de leer el cuento

- Aclarar el significado de algunas palabras o expresiones que puedan dificultar la comprensión de la historia: *madriguera, confortable, mullida, la mar de cómodo, fascinante, lujoso, escondrijo...*
- Describir colectivamente cómo era la casita del ratón de campo: *¿Qué había? ¿Cómo era el sillón?...* Compararla con la del ratón de ciudad: *¿Se parecían? ¿Cómo eran las alfombras? ¿Qué había en la despensa? ¿Cuál os gusta más?...*
- Mostrar el cuento, página a página, y pedir a los alumnos que señalen el objeto que vayamos diciendo y que expliquen para qué se utiliza: *¿Dónde hay una cama? ¿Y una lámpara? ¿Y un plato? ¿Y un reloj de cuco?...*
- Completar el **Gran libro de cuentos del mundo**. Incorporar una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *Ratón de campo y ratón de ciudad* (disponible en Recursos digitales). Establecer turnos para llevarse el cuento a casa y contarlo y leerlo con la familia. Aprovechar para completar el gran libro con su ayuda o posteriormente en el aula, según decidamos.

¿Cómo nos sentimos? La tranquilidad

- Invitar a los niños a que expliquen cómo creen que se sintió el ratón de campo al llegar a la ciudad: *¿Qué le pasó al ratón cuando se dio cuenta de que había demasiada gente y mucho ruido? ¿Os habéis sentido nerviosos alguna vez? ¿Dónde estabais?* Conversar sobre la sensación de tranquilidad: *¿Os gusta estar tranquilos? ¿Cuándo estáis tranquilos? ¿Os sentís tranquilos en la playa, por ejemplo? ¿Os gusta que los demás estén tranquilos?*



* Creamos a partir del cuento

¿Cambiamos la historia?

Invitar a los niños a imaginar qué hubiese pasado si al ratón de ciudad le hubiese gustado vivir en el campo, y al de campo, en la ciudad. Formular algunas preguntas que los ayuden a modificar la historia: *¿Qué podría gustar al ratón de ciudad del campo? ¿Y al ratón de campo de la ciudad? ¿Qué harían los dos primos para poder verse? ¿Pasarían unos días en el campo y otros en la ciudad? ¿Y si decidieran compartir casa? ¿Dónde sería, en el campo o en la ciudad?*

Somos ratoncitos

Sugerir a los niños disfrazarse de ratones y dramatizar el cuento por parejas. Poner especial atención en el contraste entre la vida en el campo y la vida en la ciudad.

Podemos proponerles hacer unas orejas y una nariz de ratón para disfrazarse.

Materiales

- Huevera de cartón.
- Tijeras, goma elástica, pegamento.
- Rotuladores de color negro y gris.
- Diadema.

Procedimiento

1. Cortar dos bases de la huevera para hacer las orejas, y utilizar la parte con forma cóncava para el hocico.
2. Pintar de gris el centro de las orejas y de negro, el resto. Pegar las orejas a ambos lados de la diadema.
3. Hacer dos agujeros pequeños a cada lado del hocico para poder atar la goma elástica. Y, con rotulador negro, dibujar un círculo en la punta.

Aprendemos una canción

- Escuchar y memorizar la canción popular *Debajo un botón*, cuyo protagonista es un ratón.

Debajo un botón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
había un ratón, ton, ton,
ay, qué chiquitín tin, tin.

Ay, qué chiquitín tin, tin,
era aquel ratón ton, ton,
que encontró Martín tin, tin,
debajo de un botón ton, ton.

- Describir colectivamente al ratón de la canción y formular hipótesis sobre quién sería Martín. Después, proponer a los niños moverse de distinta forma al final de cada verso; por ejemplo: tocarse la nariz al repetir «tin, tin», simular golpear un tambor al decir «ton, ton»...

Valores del cuento * * * * * * * *

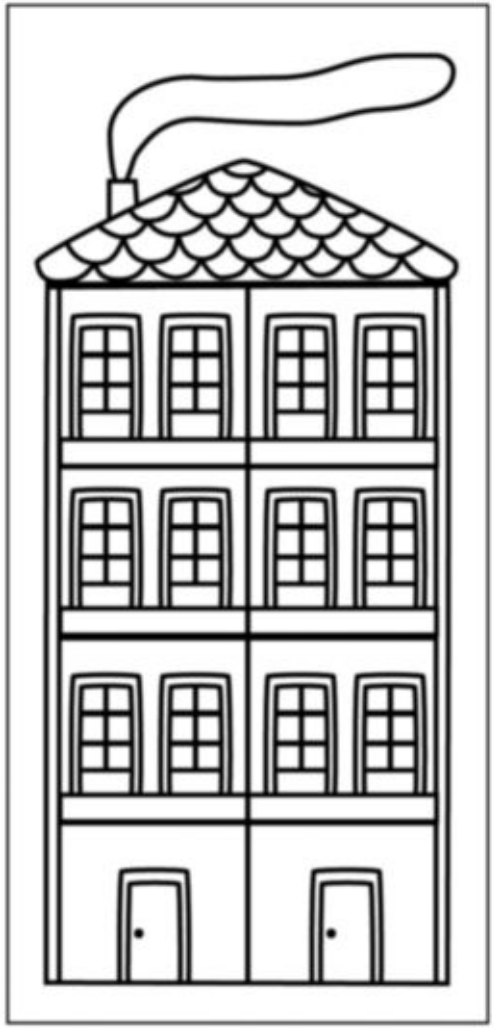
El valor de las pequeñas cosas

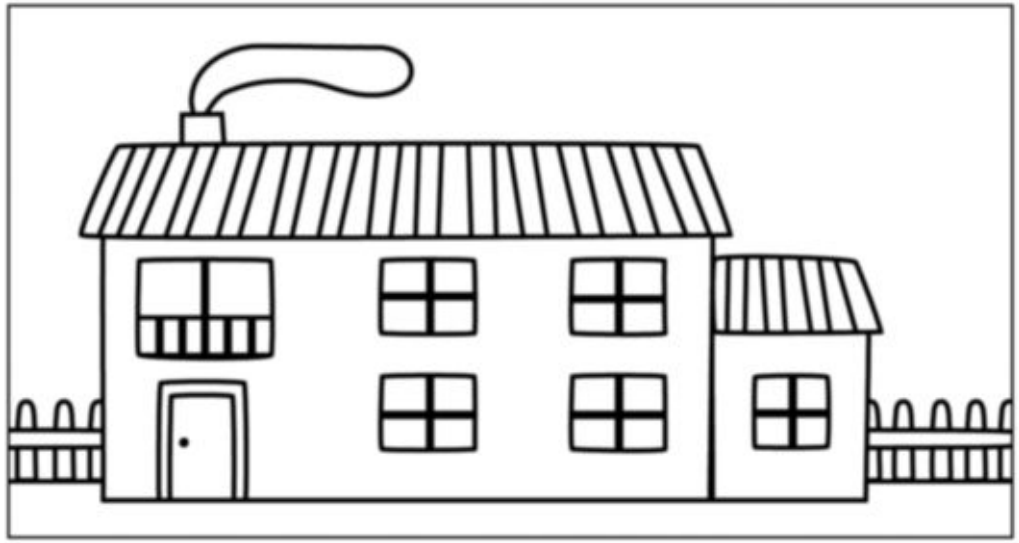
Destacar que el ratón de campo era feliz con la vida que llevaba y que no necesitaba muchas cosas para vivir cómodamente. Sin embargo, el ratón de ciudad pensaba todo lo contario. Entablar una conversación con los alumnos para comentar ambas posturas. Reflexionar con ellos sobre aquello que hacen diariamente y si, así, se sienten tranquilos y felices. Preguntar si creen que es necesario tener muchas cosas para estar más contentos.

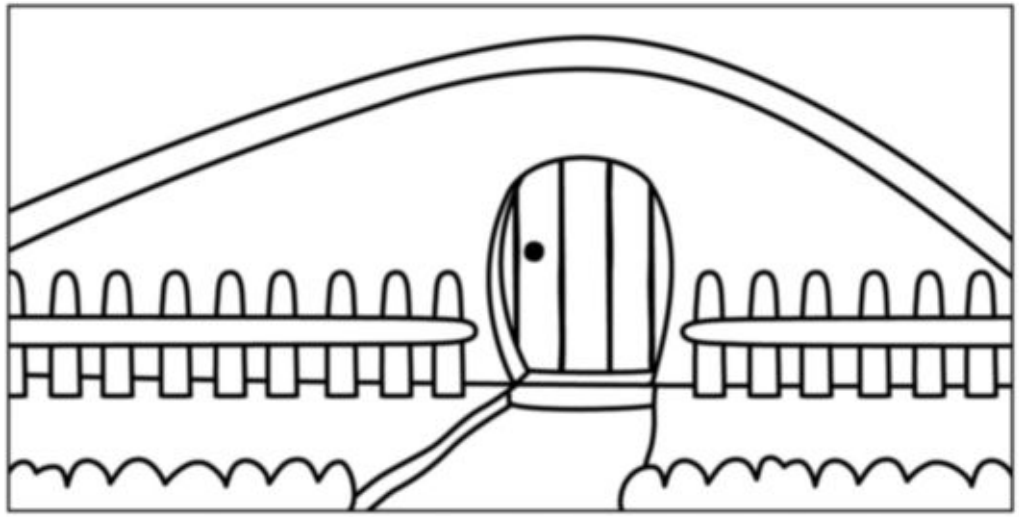
Diario de lectura

Propuesta 1. *Ratón de campo y ratón de ciudad*

NOMBRE _____







* Colorea la casa donde vive el ratón protagonista del cuento.

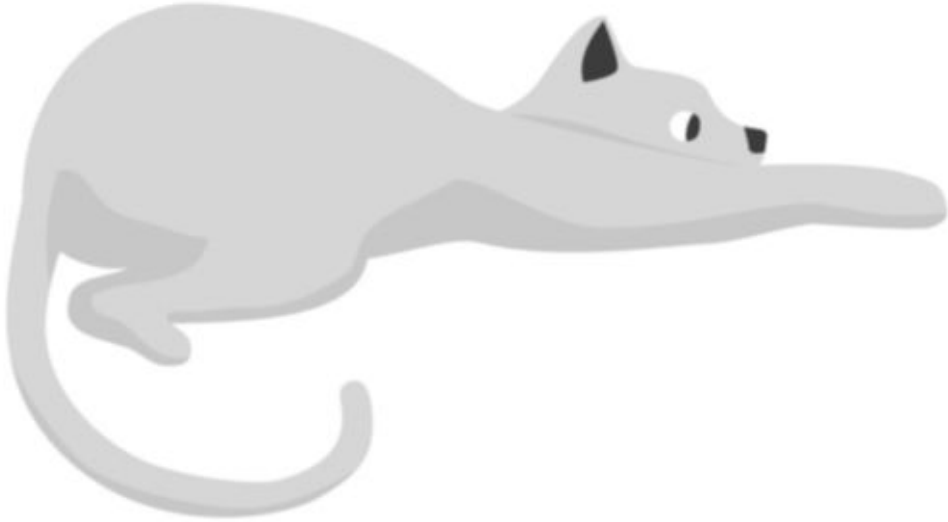
© Santillana Educación, S. L.

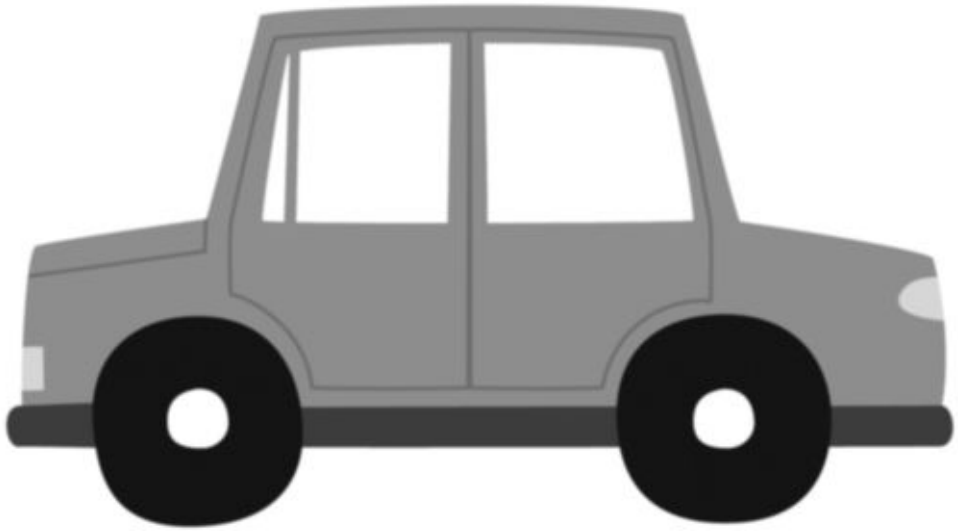
Cecilia Moreno

Diario de lectura

Propuesta 2. *Ratón de campo y ratón de ciudad*

NOMBRE _____





* Rodea lo que asustó a los ratones.

© Santillana Educación, S. L.

Cecilia Moreno

Diario de lectura

Propuesta 3. *Ratón de campo y ratón de ciudad*

NOMBRE _____

* Marca el lugar donde el protagonista del cuento prefiere vivir.

© Santillana Educación, S. L.

Cecilia Moreno

Diario de lectura

Personajes del tercer trimestre

© Santillana Educación, S. L.

Tercer trimestre

DIARIO DE LECTURA

© Santillana Educación, S. L.

NOMBRE _____

Trabajo cooperativo

El trabajo cooperativo

¿Qué es?

Si quieres ir rápido, ve solo.
Si quieres llegar lejos, ve acompañado.
Proverbio africano

Los condicionantes que definen nuestra sociedad han obligado a la escuela a buscar un equilibrio en el aula entre la razón y la emoción, y la competitividad y el trabajo en equipo. Por un lado, los docentes debemos procurar que nuestros alumnos desarrollen plenamente su autonomía y su espíritu crítico y, por otro, que sean capaces de comunicar y compartir sus ideas de manera eficaz.

Por ello, las habilidades sociales juegan un papel importante. Se pueden aprender entrenándolas y es en este punto cuando entra en juego el aprendizaje cooperativo, que activa todo el mecanismo relacional. Este se materializa en un trabajo en equipo en el que participa un conjunto de personas que intercambian conocimientos y opiniones en pos de un objetivo común, y que, simultáneamente, se están enriqueciendo durante todo el proceso de lo que unos y otros conocen. Es en este contexto, reproducible en el aula, cuando nuestros alumnos encuentran la oportunidad de expresarse y desarrollar las habilidades necesarias para el diálogo y la vida en sociedad.

El aprendizaje cooperativo procurará a cada niño una mejor preparación que le ayudará a desenvolverse y a afrontar los retos del día a día. De manera globalizada, ayudará a los alumnos a desarrollar todo su potencial: mejorar las habilidades sociales; adquirir el sentido de responsabilidad, tanto individual como colectiva; tomar consciencia de la pertenencia a un grupo y a un proyecto común; afianzar el sentido de la ayuda y la cooperación; adquirir hábitos de trabajo en grupo y competencias útiles para el manejo y la resolución de conflictos, etc.

Por otro lado, las estructuras de aprendizaje cooperativo son una de las maneras para llegar a todo el alumnado. Favorecen la inclusión en la escuela y permiten la personalización del aprendizaje en el aula. Este modelo de trabajo asegura la igualdad de oportunidades para el éxito de cada uno de nuestros alumnos, desarrollando sus habilidades y poniendo al servicio de los demás aquellas que dominan.

A través de la interacción y la ayuda mutua, los alumnos van a poder dialogar, debatir y ponerse de acuerdo mientras forjan su personalidad, una actitud más tolerante hacia los demás y su manera de hacer y de pensar. Estas interacciones activarán el proceso de trabajo cooperativo e irán perfilando los patrones de comportamiento necesarios para la convivencia.

La etapa de Educación Infantil es el mejor momento para iniciar a los niños en el aprendizaje cooperativo, ya que tienen una predisposición natural a la ayuda, y es en este periodo en el que se dedica más tiempo a la socialización. La organización del aula y la programación didáctica propias de Infantil generan el clima perfecto para sembrar las primeras experiencias de trabajo cooperativo: las asambleas, el juego, el trabajo por rincones... modelan el escenario perfecto para comenzar.

Si queremos que nuestros alumnos se inserten satisfactoriamente en la sociedad el día de mañana, debemos procurar que aprendan a trabajar en equipo, y la mejor manera de aprender a cooperar es cooperando para aprender en su contexto más cercano, la escuela.

* Bases del aprendizaje cooperativo

Es importante que no confundamos el trabajo cooperativo y el trabajo colaborativo. En esta etapa, se pretende sentar las bases del aprendizaje cooperativo para poder repetirlo en ocasiones futuras y diferentes contextos, y que, paulatinamente, el alumnado se involucre en aprendizajes más complejos y que requieren mayor grado de autonomía, como es el aprendizaje colaborativo.

Para iniciar aprendizajes cooperativos en el aula, es necesario comenzar creando el clima adecuado. Con este fin, trabajaremos dos aspectos fundamentales:

- La **cohesión grupal** con la intención de crear un buen ambiente dentro del grupo-clase que favorezca el trabajo cooperativo y el aprendizaje de los distintos contenidos.
- La **interacción entre dos alumnos**, que llamaremos pareja gemela.

Del mismo modo, y durante todo el proceso, las condiciones básicas del aprendizaje cooperativo estarán siempre presentes en nuestro diseño didáctico, y nuestras actividades en el aula irán dirigidas a desarrollarlas y fomentarlas.

Interdependencia positiva

Aprendemos el uno del otro.

En el trabajo cooperativo existe una dependencia entre los integrantes del grupo de trabajo. Cada uno de los alumnos es consciente de que necesita del trabajo de sus compañeros para la consecución del objetivo o la resolución de la tarea propuesta. Comparten su trabajo, su conocimiento y aprenden el uno del otro. Son conscientes de que necesitan, no solo aprender ellos, sino que los demás compañeros aprendan. De este modo, se crea una relación de aprendizaje entre los participantes, vital para avanzar, y donde, si uno de los miembros no contribuye con su parte, el objetivo no podrá ser alcanzado. Los logros personales no tienen únicamente un beneficio individual, sino que suman al grupo completo.

¿Cómo podemos crear interdependencia positiva e interés por trabajar juntos entre los miembros de nuestra clase o de la pareja gemela?

- **Compartiendo medios y recursos** para realizar la tarea. Por ejemplo, disponer de un solo cuaderno, un solo lápiz, etc.
- Definiendo un **objetivo común** aceptado por todos. Por ejemplo, hacer un dictado hasta adivinar el objeto escondido.
- Reforzando las actividades grupales con **recompensas**. Por ejemplo, con un choque de manos o valorando el trabajo de forma oral con una palabra clave.
- Definiendo **señas de identidad grupal**. Dejar que los alumnos inventen un nombre para el grupo-clase o la pareja. También pueden crear su propio logo.
- **Celebrando el éxito grupal** como si fuera personal. Podemos elegir una palabra o una canción para hacerlo. Un buen momento para la celebración sería la asamblea.

Responsabilidad individual

Aprendemos a hacerlo juntos para llegar a hacerlo solos.

Cada miembro del grupo, de forma individual, tiene que asumir la responsabilidad de lograr el objetivo que se le ha marcado y ser responsable de su propio trabajo. De no ser así, el grupo tendrá que cargar con su parte de trabajo o el resultado no será el esperado. Es importante que los niños sientan el proyecto u objetivo como suyo, ya que esto hará que pongan más empeño en conseguirlo. Cuando se establece un vínculo emocional, el aprendizaje es más intenso.

Por otro lado, es necesario que los integrantes de un grupo sientan que su capacidad y trabajo es reconocido entre los compañeros, pues ganarán confianza, y la motivación y el rendimiento individual y grupal mejorarán.

Aunque esperamos un resultado colectivo, cada uno también tiene que ir progresando de manera individual. Para asegurarnos de que estamos desarrollando la responsabilidad individual de nuestros alumnos, podemos:

- Realizar un **registro del nivel** en que se encuentran y su progreso.
- **Comprobar que han conseguido individualmente el objetivo** al finalizar los trabajos grupales.
- **Asegurar la igualdad de oportunidades de éxito**. Las actividades propuestas tienen que dar pie a que todos los miembros del grupo puedan participar y aportar sus ideas. Para ello, propondremos actividades relacionadas con las distintas inteligencias múltiples. Crearemos situaciones donde entren en juego las capacidades en las cuales destacan unos y otros, convirtiendo a los alumnos unas veces en aprendices y otras en maestros de sus compañeros.

Interacción «cara a cara»

Te miro, me miras.

En el trabajo cooperativo los alumnos se ven en la necesidad de relacionarse, de interactuar con los compañeros. Para favorecer este contacto, es necesario que los miembros de la pareja gemela trabajen «cara a cara». Durante este proceso los niños compartirán conocimientos y recursos, y se apoyarán y ayudarán. Intercambiarán diferentes puntos de vista y debatirán cómo llevar a cabo las propuestas que les ofrezcamos. De manera natural, aparecerán en el diálogo explicaciones de lo que cada uno va aprendiendo, y de este modo irán construyendo sus respuestas y su saber.

Para que la interacción entre los miembros sea eficaz, formaremos parejas heterogéneas, con diferentes niveles y perfiles, y sentaremos a los niños unos en frente de otros, de tal manera que puedan verse la cara y puedan trabajar juntos.

Habilidades sociales

Nos escuchamos y nos organizamos.

A la hora de trabajar de manera cooperativa, es necesario un estilo de comunicación que genere confianza, facilite los acuerdos y favorezca el buen clima y funcionamiento del grupo.

Las habilidades sociales son esenciales para que se produzca el aprendizaje y se establezcan relaciones sanas entre los miembros. Además ayudarán a los niños a manejar las diferentes situaciones y posibles conflictos que surjan en la dinámica grupal.

Los niños tendrán que aprender a ayudarse por medio de pistas, sin dar las soluciones, como tienden a hacer de manera natural. Aunque puede parecer costoso al principio, poco a poco irán familiarizándose con los códigos de comportamiento del grupo de trabajo.

Por último, como docentes, debemos dedicar un tiempo a supervisar cómo se están construyendo estas habilidades sociales en nuestros niños y activar los mecanismos necesarios en caso de que algo no esté funcionando.

Evaluación del grupo

Aprendemos de nuestros aciertos y nuestros errores.

Para completar el proceso del trabajo cooperativo, es imprescindible realizar una evaluación. Tanto los alumnos como el docente deben someterse a ella de manera constructiva, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo primero es realizar una autoevaluación grupal, guiada por el docente. Esta evaluación es importante a nivel individual, para que cada niño haga un pequeño análisis de su actuación dentro del grupo.

En asamblea, y una vez finalizadas todas las actividades, realizaremos la evaluación del trabajo grupal. Iremos preguntando sobre los objetivos que nos marcamos inicialmente. Por ejemplo: *¿Habéis hablado en un tono adecuado? ¿Os habéis ayudado con pistas? ¿Cómo os habéis sentido?* Cerraremos la asamblea con una reflexión conjunta sobre los puntos que se pueden mejorar de cara a futuros trabajos.

Como refuerzo gráfico, podemos utilizar una rúbrica con los objetivos que se van a evaluar y los niveles posibles de adquisición de cada uno de ellos representados por el icono de una cara (feliz, neutra y triste). Al final de cada objetivo, escribiremos las propuestas de mejora. Una vez acabado, lo dejaremos expuesto en un espacio del aula reservado para el trabajo cooperativo.

Para finalizar, realizaremos una reflexión docente de las actividades llevadas a cabo y nos fijaremos en qué aspectos han resultado positivas y cuáles debemos mejorar de cara a la generación de nuevas situaciones de aprendizaje cooperativo.

* Orientaciones para la aplicación del trabajo cooperativo

La cohesión grupal

En la etapa de Educación Infantil el aprendizaje cooperativo lo vamos a trabajar sobre todo a nivel de grupo. Toda actividad que favorezca el desarrollo de la conciencia de grupo irá encaminada también al logro de la cohesión grupal en el aula. Paulatinamente, iremos formando un grupo consolidado, una pequeña comunidad donde todos se ayuden a la hora de aprender.

En esta etapa, la cohesión grupal se trabaja constantemente en las asambleas, en la realización de los murales conjuntos, en los bailes y los juegos, en la realización de fichas, etc. Este tipo de actividades propician un buen clima en el aula, estableciendo lazos afectivos entre los alumnos; por tanto, debemos realizarlas durante todo el curso y no solo al principio.

Antes de comenzar a formar los grupos o las parejas gemelas, es importante que conozcamos bien a los alumnos. En este sentido, dedicaremos las primeras dinámicas a realizar un análisis del contexto de nuestra aula.

Para ello, podemos atender a los siguientes aspectos del alumno:

- rasgos de la personalidad
- grado de autonomía
- estilo de aprendizaje
- nivel de motivación
- capacidades
- habilidades cooperativas

Podemos confeccionar un registro de doble entrada con los nombres de los niños y los ítems anteriores. Para ayudarnos a completarlo y conocer mejor a nuestros alumnos, utilizaremos juegos cooperativos, como los que proponemos en esta guía, u otros que nos parezcan apropiados.

La organización del aula

Para crear situaciones de aprendizaje cooperativo, es necesario organizar previamente a los alumnos, estructurar el aula para la experiencia y definir unas normas básicas de comportamiento.

Formamos parejas gemelas

Antes de comenzar, debemos escoger el tipo de agrupamiento con el que vamos a trabajar. A la hora de formar parejas gemelas, deberemos hacer dos tipos de emparejamientos: parejas base y parejas esporadicas.

- **Parejas base**. Serán las parejas estables que mantendremos durante un periodo largo, por ejemplo, un trimestre. En este agrupamiento debemos tener en cuenta las características de los niños, de tal manera que consigamos una mezcla heterogénea. Para crearlas, podemos hacer uso del análisis de la realidad de nuestra aula que propusimos anteriormente.
- **Parejas esporádicas**. Serán parejas variables, atendiendo a otros criterios, como los gustos o los contenidos del momento (las estaciones, las partes del cuerpo, las prendas de vestir...).

  En este caso y periódicamente, también podemos hacer equipos por niveles de evolución para reforzar contenidos. Este recurso es muy útil para ayudar a aquellos alumnos que presentan una evolución más lenta y aún no han adquirido ciertos contenidos. Con este agrupamiento también permitimos que aquellos alumnos que progresan de forma más rápida o destacan con mayor capacidad en algún tipo de tarea puedan enfrentarse al reto de otro tipo de actividades de nivel superior.

El trabajo cooperativo y los diferentes agrupamientos otorgan mayor flexibilidad y permiten adecuarnos al contexto y a las necesidades de nuestra aula con mayor precisión. Es importante variar las formas de trabajo con frecuencia para dinamizar el aprendizaje; incluso, en alguna ocasión, se puede preguntar a los alumnos de qué manera les gustaría trabajar. Se sentirán más protagonistas de sus progresos y aumentará su confianza.

Disponemos el aula

El aula debe acompañar nuestras estrategias y ser coherente con nuestro planteamiento didáctico, porque el entorno puede condicionar negativa o positivamente nuestra manera de hacer.

- La **disposición de las mesas**. Trabajaremos por rincones y colocaremos las mesas formando grupos de seis, en la medida en que sea posible, de tal manera que los niños puedan verse la cara entre ellos, sobre todo entre los miembros de la pareja gemela. Dejaremos espacio suficiente entre los equipos para delimitar la zona de trabajo y para poder movernos, prestar ayuda cuando la requieran y observar cómo trabajan los grupos y las parejas.
- La **asamblea**. Crearemos un lugar para la asamblea. Lo decoraremos para que resulte acogedor y los alumnos se sientan a gusto. Podemos colocar un cartel recordando las normas para participar (escuchamos al niño que está hablando, respetamos el turno de palabra, etc.).

Establecemos las normas básicas

Para trabajar en estructuras cooperativas, es importante establecer unas normas básicas que guíen su funcionamiento y, a su vez, las modere. Las normas deben definirse antes de comenzar las actividades cooperativas en el aula.

En la medida en que sea posible, concretaremos las normas entre todos. Son los propios alumnos los que deben aprobarlas, ya que esto facilitará su cumplimiento. Podemos introducirlas a través de preguntas, de la reflexión y posterior verbalización de las respuestas. Por ejemplo: *si hay mucho ruido, no puedo escuchar al compañero; ¿qué debemos hacer?* Ellos mismos deben llegar a verbalizar las normas y, de este modo, se harán conscientes de su necesidad.

Es conveniente asociar una imagen a cada una de las normas, crear una serie de carteles con ellas y colgarlas en el espacio reservado al trabajo cooperativo a medida que se van explicando. Periódicamente evaluaremos su cumplimiento en la asamblea.

Es importante redactar bien las normas. Debemos escribirlas en primera persona del plural (incluyéndonos a todos en la tarea de cumplirlas); en positivo, por ejemplo: *hablamos en susurros* en vez de *no gritamos*; y con un lenguaje adaptado al nivel de los alumnos.

De modo orientativo, para encaminar la elección de las normas, se sugieren las siguientes:

- Escucharemos con atención las opiniones de los demás y atenderemos a la maestra.
- Propondremos una consigna que servirá de clave para que, al realizarla, todos entiendan que es el momento de guardar silencio y mirar a la maestra. Puede ser una palmada, una palabra, el sonido de un instrumento, etc. Sería muy útil hablar con el claustro y consensuar la misma consigna para facilitar el trabajo a los alumnos.
- Hablaremos de forma suave y en susurros, para no molestar a los compañeros que están trabajando.
- Respetaremos el turno de palabra, en la asamblea y entre los componentes de los grupos de trabajo.
- Pediremos ayuda a nuestros compañeros si no entendemos algo o no estamos seguros de cómo se hace una tarea.
- Prestaremos ayuda cuando sea necesario, explicando el proceso para que nuestros compañeros aprendan por sí mismos.

Si algunas de estas normas ya están interiorizadas por los alumnos, podemos avanzar y seleccionar otras nuevas cuando sea necesario. Sería positivo dejar a los alumnos que expresen cuál creen ellos (en un segundo momento) que sería adecuado tomar como prioritaria para avanzar en el grupo y su maduración en el propio trabajo cooperativo.

Crear una interdependencia positiva

Dotamos a los grupos de identidad

Para fomentar la cohesión grupal y el sentimiento de pertenencia, crearemos algunas condiciones que harán que los niños se sientan parte de un equipo.

- **Identidad del grupo-clase**. Empezaremos por poner un nombre a la clase y diseñar un logo para personalizar los materiales y decorar el aula. Dejaremos a los alumnos que realicen estas tareas entre todos.
- **Identidad de la pareja gemela**. También escogerán un nombre, y lo pondrán en común en la asamblea.
- **El rincón del trabajo cooperativo**. Reservaremos un espacio en el aula para aquellos materiales y recursos que estén relacionados directamente con el trabajo cooperativo. Colocaremos un corcho donde colgaremos las actividades que realicen los niños en pareja, las rúbricas de evaluación, etc. Esto también dará identidad a la propuesta didáctica y ayudará a situarse a los alumnos.

Asignamos roles

Como se ha mencionado con anterioridad, es fundamental promover la responsabilidad individual. La asignación de diferentes funciones a nuestros alumnos supone un gran aporte en este sentido. Los roles contribuyen a la adquisición de hábitos de organización.

Con el fin de trabajar la autoestima y la empatía, y dar las mismas oportunidades a todos, los alumnos deben rotar por los distintos roles. Asignando responsabilidades haremos que nuestros alumnos dependan unos de otros y propiciaremos situaciones en las que necesiten pedir ayuda y ayudarse. Así conseguiremos que los niños sean más autónomos y que también estén más motivados y se sientan realmente implicados, participando en el funcionamiento de la propia estrategia cooperativa.

Para asignar los roles, podemos realizar una progresión, teniendo siempre presente que las propuestas se deben adaptar al ritmo de los alumnos con los que estemos trabajando.

- Otorgamos la función de responsables a una pareja cada día. Para involucrar a los alumnos, podemos pedirles que busquen un nombre fácil de reconocer para el cargo de responsables. Las tareas de las que se pueden ocupar dependen del nivel de los alumnos. Algunos ejemplos son: ver quién ha venido a clase, indicar el día de la semana que es, indicar el tiempo meteorológico, repartir los libros o materiales, cantar la canción de la mañana, etc.

  A la hora de elegir a los responsables, es importante que la pareja esté equilibrada en los niveles de autonomía y capacidades de los componentes para que se puedan ayudar y logren realizar con éxito las tareas.

- Poco a poco, nuestros alumnos tienen mayor grado de autonomía personal así como mayor conocimiento de sí mismos y de las normas. Por ello, podemos poner un responsable por cada equipo de cuatro niños, formado a su vez por dos parejas gemelas. Podemos utilizar la lluvia de ideas para que los alumnos decidan el nombre que le van a dar al cargo. Este encargado, además de ocuparse de las tareas que se realizan, también será responsable de controlar el trabajo de los miembros de su equipo: tendrá que estar pendiente de si todos han entendido lo que hay que hacer, incluso explicarlo otra vez en caso de que alguno no lo haya entendido; asegurarse de que todos los miembros han terminado la tarea, etc.

Proponemos tareas y recursos

Este es uno de los puntos clave de la organización de situaciones de aprendizaje cooperativo. Las actividades que propongamos al equipo tienen que crear una dependencia entre sus miembros pero siempre positiva, de tal manera que ninguno de los miembros se sienta rechazado.

Cuando planteemos un trabajo, tenemos que tener en cuenta que todas las inteligencias múltiples estén presentes para dar oportunidad de éxito a todos los participantes y que las tareas repartidas entre los miembros estén interconectadas, como las piezas de un puzle.

Durante las tareas, debemos procurar que los alumnos compartan el material. Podemos llevarlo a cabo facilitando un solo libro y un solo lápiz. Tendrán que ponerse de acuerdo para ver quién escribe, quién lee y cuándo intercambian los papeles. De esta manera, generamos el sentimiento de necesidad del otro para cumplir el objetivo, la necesidad de cooperar.

Establecemos recompensas y celebraciones

Una vez alcanzados los objetivos propuestos, es el momento de celebrarlo.

Aprender debe tener siempre una parte divertida y el éxito debe verse recompensado. Celebraremos los logros de los equipos y de las parejas gemelas de forma independiente.

A la hora de elegir las recompensas, debemos tener en cuenta que sean realistas y se puedan cumplir. Si no cumplimos con ellas, perderán su efecto. Por otro lado, es conveniente priorizar las recompensas educativas a las materiales. Es más positivo cantar su canción preferida al finalizar la clase a darles un dulce.

Deberemos distinguir entre las recompensas o celebraciones para el grupo-clase y las de las parejas gemelas. Podemos establecerlas en la asamblea con los propios alumnos; así nos aseguramos que son de su agrado y participan en la toma de decisiones.

Estos ejemplos pueden orientar la aplicación de las recompensas:

- **Para el grupo-clase**. Una situación puede ser que todos los alumnos guarden silencio con la señal que hemos acordado y lo celebremos diciendo el nombre del grupo en voz alta o escuchando en los últimos minutos de clase su canción favorita.

- **Para las parejas gemelas**. Podemos otorgar puntos positivos cuando cumplan una norma o realicen una tarea. Cuando consigan tres puntos, se canjean, por ejemplo, por ser los primeros de la fila. Crearemos una plantilla para registrar los positivos por parejas y la expondremos en el rincón del trabajo cooperativo para que todos puedan consultarla. Para la celebración de sus éxitos, la pareja puede acordar un gesto y unas palabras.

Llegará un momento en el que para cumplir las normas no necesiten estos refuerzos positivos, y los emplearemos para el trabajo de otros aspectos.

Garantizar la participación equitativa y promover la responsabilidad individual

En el trabajo cooperativo, es importante que los integrantes del grupo participen de forma equitativa, evitando que haya alumnos en un segundo plano sin colaborar en la consecución de la tarea.

Esto puede ocurrir por dos razones: bien porque el alumno tiene dificultades de aprendizaje en un momento concreto y él mismo o sus compañeros lo rechazan porque no le necesitan para cumplir con la tarea; o bien porque hay alumnos que cohíben con su carácter el de otros niños, se muestran muy proactivos y no permiten a otros participar, o sus habilidades son más potentes y afrontan la tarea como un reto personal.

Para garantizar una participación equitativa, promoveremos la responsabilidad individual de la siguiente manera:

- Trabajaremos con parejas gemelas, ya que facilita la detección de cualquier problema y abordarlo, como el caso de que un alumno no esté realizando la tarea.
- Al terminar las tareas los dos miembros de la pareja verbalizarán a la maestra lo que han hecho y cómo lo han hecho.
- Al finalizar las tareas, los alumnos también tendrán que compartir en la asamblea lo que han hecho bien y lo que deben mejorar. Les guiaremos en esta actividad, preguntando aspecto por aspecto de los que se hayan trabajado. Por ejemplo: *¿Cómo hemos ayudado a nuestra pareja? ¿Le hemos dado pistas o le hemos dado la solución completa? ¿Hemos celebrado nuestro resultado cuando hemos acabado?*
- Comprobaremos individualmente si han alcanzado los objetivos.

Fomentar la reflexión sobre el trabajo en equipo

La mejora de nuestra estructura cooperativa depende en gran medida de que los alumnos sean capaces de reflexionar sobre la forma en que trabajan en equipo y, a partir de ello, establecer procesos de mejora.

Para ello, hay que disponer los espacios y facilitar los instrumentos necesarios para que los alumnos analicen en qué medida están alcanzando los objetivos y mantienen relaciones de trabajo efectivas.

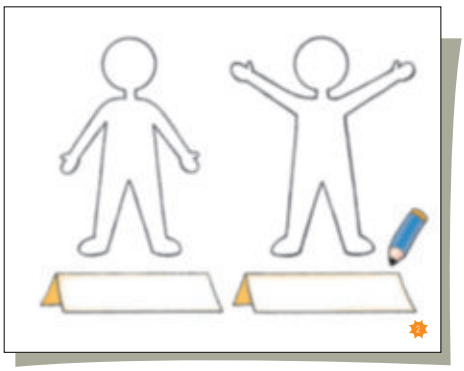
La mejor manera de hacerlo en la etapa de Infantil es en la asamblea, ayudándonos del registro de evaluación. A medida que veamos que nuestros alumnos van avanzando en el trabajo cooperativo, podemos darles el registro a las parejas para que lo hagan ellas mismas, y luego lo pongan en común en la asamblea.

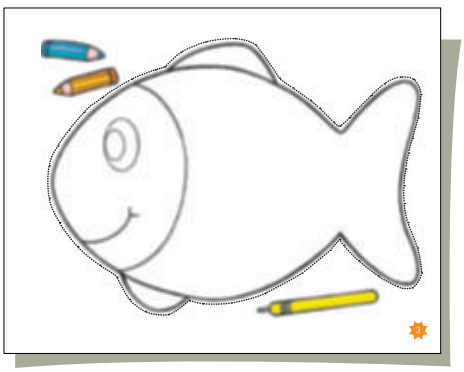
Durante las actividades de evaluación es importante ayudarlos a diferenciar entre lo que hemos hecho bien y debemos mantener, y lo que debemos cambiar. Las siguientes preguntas pueden guiar la reflexión sobre el trabajo realizado en equipo: *¿Has ayudado a tu compañero cuando no entendía algo? ¿Habéis compartido los materiales? ¿Habéis participado los dos? ¿Qué ha hecho cada uno de vosotros?*

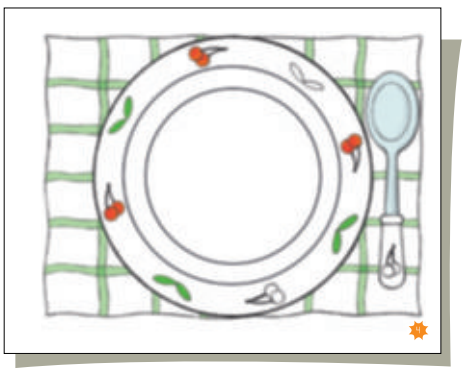
A partir de estas cuestiones, reflexionaremos cómo podemos mejorar y daremos las herramientas necesarias para que puedan cambiar aquello que no ha funcionado como esperábamos.

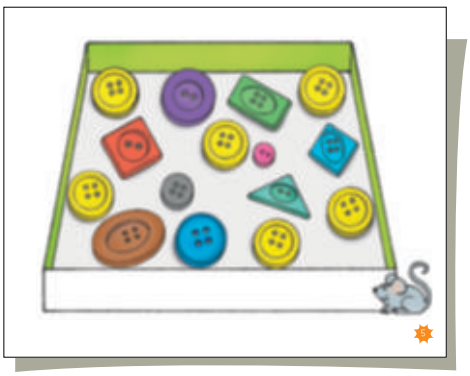
Para finalizar y afianzar el compromiso de toda la clase, elaboraremos un cartel con un dibujo de lo que debemos mejorar, en el que todos escribirán su nombre o estamparán la huella de su mano con pintura de dedos a modo de firma.

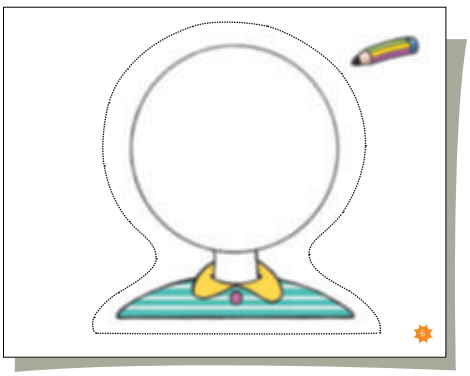
Cuaderno de Trabajo cooperativo

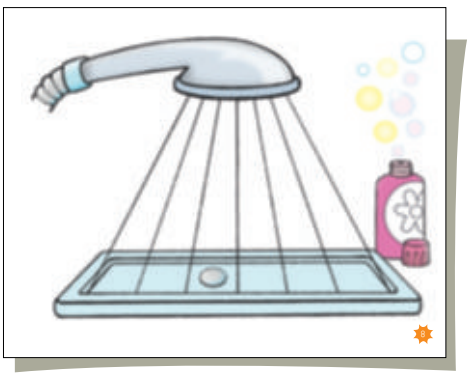












✳ Ficha 1
¡Mejor juntos!

Objetivo cooperativo:
Fomentar la cohesión grupal.

Actividades motivadoras previas

- Sugerir a los niños que jueguen solos durante un rato. Pasado un tiempo, pedirles que se agrupen por parejas y jueguen juntos, y, finalmente, proponer un juego en el que participe toda la clase.
- Sentados en asamblea, conversar sobre el tiempo de juego para que cada uno explique si prefiere jugar solo, en grupo, con alguien en particular... Comentar las diferencias entre jugar solo o con más compañeros.

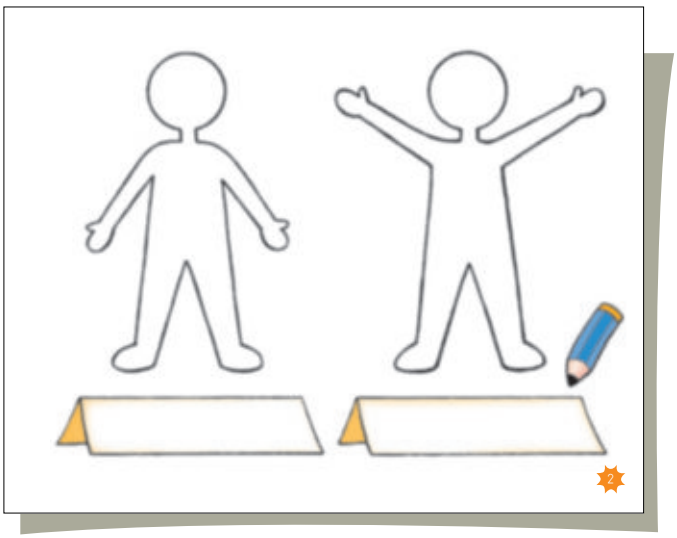
Actividades propias de la ficha

- Observar las tres situaciones y describirlas. Comentar las expresiones de los niños en cada una de ellas.
- Por parejas, cada uno elegirá las dos situaciones que prefiera y las comparará con la elección de su compañero.
- Colorear la cara sonriente o triste según estén los niños en cada situación.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Cada miembro de la pareja explicará el motivo de su elección y comprobará si coincide o no con su compañero.
- **En asamblea**: Exponer cuáles son las preferencias de juego de la pareja gemela.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✻ Ficha 2
¡Te busco y te encuentro!



Objetivo cooperativo:

Conocer a la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- Formar un círculo. Pedir a los niños que se vayan pasando una pelota mientras dicen su nombre en voz alta. Una vez que todos se hayan presentado, tendrán que buscar a su pareja gemela y decirle: «¡Te encontré!».
- Asignar dos tarjetas iguales a cada pareja. Sugerirles que bailen libremente por el aula al ritmo de una canción. Cuando cese la música, tendrán que buscar a su pareja y mostrar las dos tarjetas iguales.
- Preparar dos fotos de carné y dos etiquetas con el nombre de cada niño. Proponer dinámicas para que cada uno encuentre la foto y el nombre de su pareja gemela.

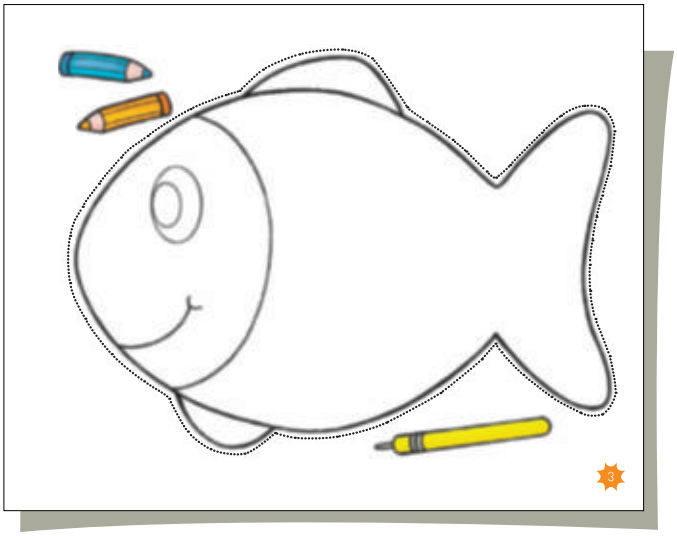
Actividades propias de la ficha

- Cada alumno tendrá que pegar en su ficha la foto de su pareja gemela y escribir su nombre.
- Intercambiar los cuadernos y hacer un dibujo de la pareja gemela en la ficha del compañero.
- Al terminar, celebrar el trabajo bien hecho chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Con las fichas delante, señalar con el dedo las siluetas diciendo en alto su nombre y el de la pareja gemela.
- **En asamblea**: Los alumnos, consecutivamente, irán diciendo en voz alta el nombre de todos los niños de la clase. Si alguno se equivoca, solo podrá corregirle la pareja gemela del niño que haya sido nombrado.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✳ Ficha 3
¡Todos al agua!



Objetivos cooperativos:
Fomentar la cohesión grupal.
Trabajo en gran grupo.

Actividades motivadoras previas

- Conversar sobre juegos o actividades que hacemos en grupo grande: una carrera de relevos, una fiesta de cumpleaños...
- Esparcir papeles por el suelo. Pedir a dos o tres niños que los recojan mientras el resto contamos el tiempo que tardan en hacerlo. Luego, volver a esparcirlos y recogerlos entre todos, contando de nuevo lo que han tardado. Comparar las diferencias para ayudarlos a tomar conciencia de las ventajas de trabajar en equipo.
- Proponerles jugar todos juntos al *Corro de la patata*. Comentar si se han divertido o no.

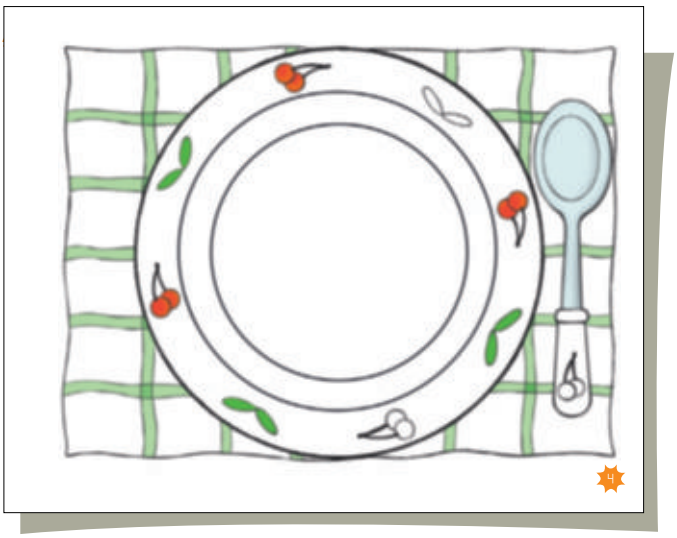
Actividades propias de la ficha

- Diseñar entre todos un mural que represente el fondo del mar. Pintar plantas acuáticas, conchas, piedras, algún tesoro...
- Cada alumno tendrá que decorar el pez de su ficha libremente; después, lo picará y lo pegará en el mural junto a los de sus compañeros.
- Al finalizar, decir en voz alta, todos juntos, el nombre de la clase.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Jugar a descubrir cuál es el pez de la pareja gemela en el mural.
- **En asamblea**: Describir, por turnos, cómo ha decorado su pez la pareja gemela.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✻ Ficha 4
Somos cocineros



Objetivo cooperativo:
Valorar la importancia de trabajar en pareja a partir de acuerdos.

Actividades motivadoras previas

- Proponer a los niños un taller para obtener el color verde, aplicando materiales diferentes (ceras, plastilina, acuarela...). Proporcionarles los colores azul y amarillo del material o materiales que hayamos elegido y explicarles que tendrán que mezclar ambos para conseguir el verde. Decirles que deben ir pasando en pareja por los rincones para obtener el color verde.
- Advertirles que, cuando terminen, tendrán que dejar todo recogido.

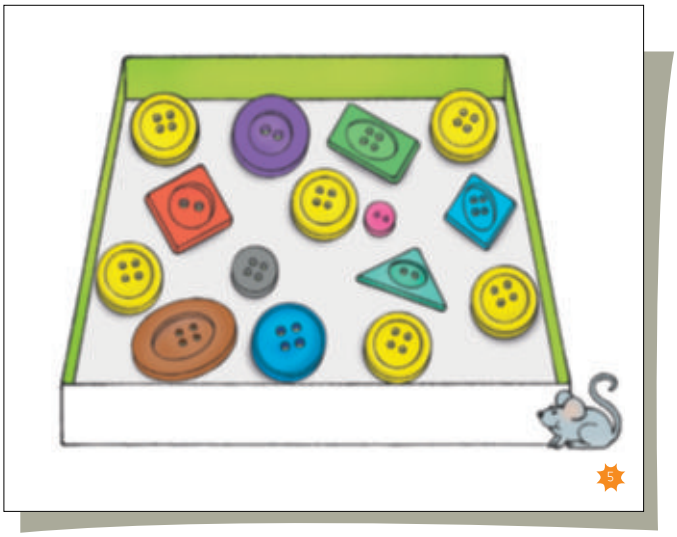
Actividades propias de la ficha

- Conversar con la pareja gemela sobre alimentos de color verde (judías, brécol, guisantes, espinacas...) y acordar cuáles elegirían para elaborar su plato.
- Con el color verde obtenido previamente, colorear juntos, primero el plato de una ficha y, a continuación, el de la otra.
- Al terminar, celebrar el trabajo bien hecho chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Hablar de los alimentos «verdes» que les gustan.
- **En asamblea**: Cada uno deberá decir en voz alta el alimento de color verde que más le guste a su pareja.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✳ Ficha 5
¿Jugamos?



Objetivo cooperativo:
Divertirse con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- Proponer a los niños jugar, por parejas, a encontrar objetos de la clase que sean iguales. Por ejemplo, bloques lógicos, primero de un mismo color y después de una misma forma, pinturas...
- Pegar en la mano de cada niño un gomet, utilizando cuatro modelos distintos. Dibujar a gran tamaño los cuatro modelos de gomet que hayamos elegido, cada uno en un folio o cartulina diferente. Colocar los dibujos en cuatro espacios, distintos y visibles, de la clase. Sugerir a los niños que se desplacen libremente por el aula y, a una señal nuestra, tendrán que situarse en el espacio correspondiente según su gomet.

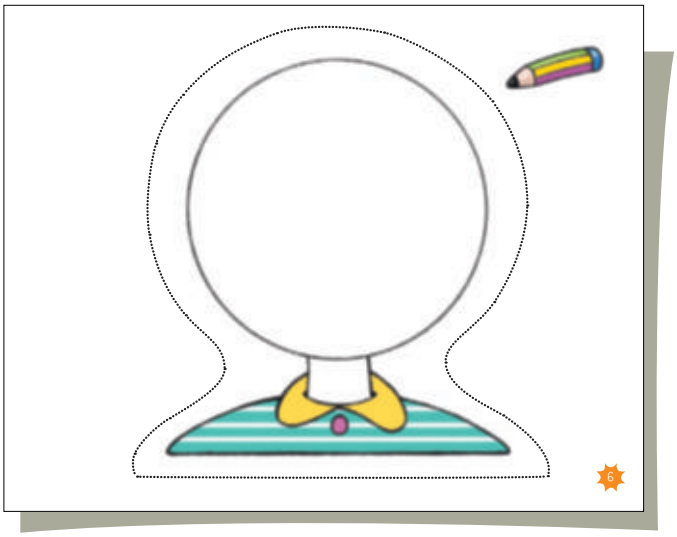
Actividades propias de la ficha

- Explicar a los niños que vamos a trabajar con la técnica «Un solo lápiz, una sola hoja». Se trabaja primero en el cuaderno de un niño y luego en el del otro con el mismo lapicero.
- Observar los botones de la ficha y comentar cuáles son iguales y cuáles, diferentes.
- Rodear con la pareja gemela los botones repetidos, primero en una ficha y luego, en la otra.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Comparar los gomets que les hemos pegado en los manos previamente.
- **En asamblea**: Describir en voz alta cómo es el gomet (forma, color, tamaño...) que tiene la pareja gemela.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✻ Ficha 6
Todos pintamos



Objetivo cooperativo:
Reconocer a la pareja gemela en el grupo-clase.

Actividades motivadoras previas

- Pedir a los niños que se sienten enfrente de su pareja gemela y jueguen a repasar con el dedo las facciones del rostro de su compañero. Lo harán por turnos y tendrán que decir en voz alta lo que están repasando: ojos, cejas, boca...
- Recitar la poesía *En mi cara redondita*:

  En mi cara redondita
  tengo ojos y nariz
  y también tengo una boca
  para comer y reír.
  Con los ojos veo todo,
  con la nariz hago ¡achís!
  y con la boca me como
  ¡palomitas de maíz!

- Volver a recitarla todos juntos, señalando primero las partes de la propia cara y luego, las del rostro del compañero.

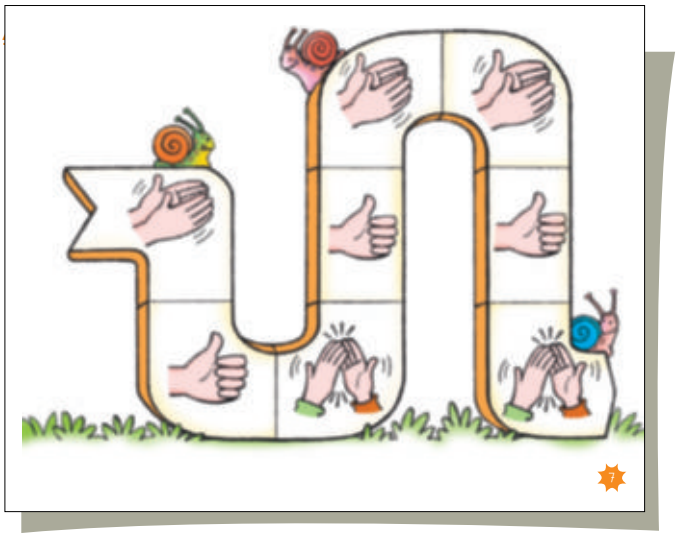
Actividades propias de la ficha

- Diseñar previamente un mural, dejando espacios acotados para pegar el retrato de cada alumno.
- Dibujar el retrato de la pareja gemela en la ficha.
- Picar la silueta y pegarla en el mural de la clase.
- Dejar expuesto el mural y, con nuestra ayuda, escribir el nombre de cada niño.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Buscar a la pareja gemela en el mural y señalarla.
- **En asamblea**: Durante varias sesiones y por turnos, los niños dirán el nombre de todos los compañeros, señalándolos en el mural.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✻ Ficha 7
¡Qué bien lo hacemos!



Objetivo cooperativo:
Aprender con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- Dibujar los tres símbolos de la ficha en varias tarjetas. Mostrarlos para que los niños los identifiquen y los reproduzcan.
- Dividir la clase en tres grupos y asignar un símbolo a cada uno. Cuando mostremos una determinada tarjeta, solo podrán imitar el símbolo los alumnos del grupo correspondiente. Iremos alternando los símbolos y los grupos.

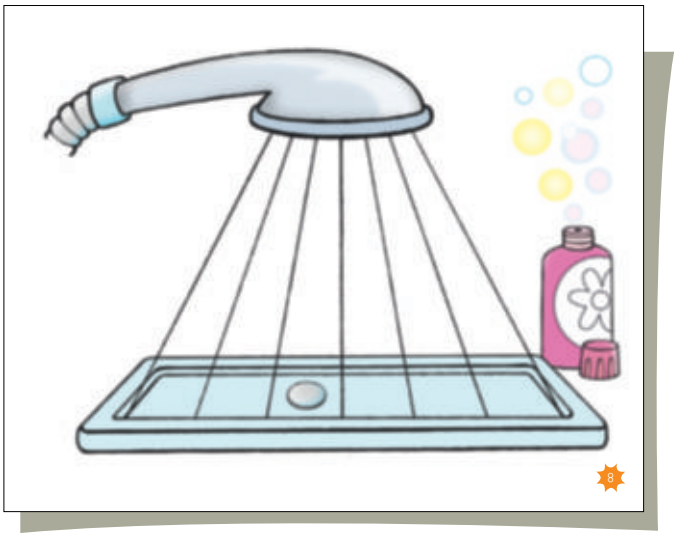
Actividades propias de la ficha

- Identificar colectivamente los símbolos que aparecen en la ficha.
- Jugar con la pareja gemela a reproducir los símbolos, según el orden en que aparecen.
- Celebrar el trabajo bien hecho chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Jugar a recordar la secuencia de símbolos sin mirar la ficha.
- **En asamblea**: Escribir en la pizarra un «dictado» con los símbolos utilizados para que toda la clase los reproduzca a la vez.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

✻ Ficha 8
¡Nos gusta mojarnos!



Objetivo cooperativo:
Trabajar con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- Proponer a los niños que imiten, por turnos, cómo se bañan o se duchan.
- Repartir plastilina y sugerir a los niños que modelen churros de distinta longitud, a modo de agua cayendo de la ducha, y bolitas aplastadas, como si fueran gotas.

Actividades propias de la ficha

- Modelar por parejas churros de plastilina azul de distinta longitud. Elegir los que utilizarán después para completar la ficha.
- Pegarlos primero en una ficha y luego, en la otra.

  Nota. Se pueden completar las fichas pegando «gotitas» de plastilina.

Actividades para recogida y evaluación

- **En pareja gemela**: Pedir a cada miembro de la pareja que le cuente al otro cómo se asea.
- **En asamblea**: Conversar sobre el uso del agua y la importancia de hacer un uso racional de este recurso.
- **Actividades de ampliación**: A elegir de entre los juegos cooperativos.

Juegos cooperativos

Una de las mejores formas de fomentar el trabajo cooperativo en la etapa de Educación Infantil es a través del juego. Por ello, en esta sección, se presenta una serie de juegos para el aula que ayudarán a los alumnos a desarrollar las habilidades necesarias para trabajar en equipo y conseguir un objetivo común. No se trata de fomentar la competitividad entre ellos, sino de aprender que juntos, y con la ayuda de todos, se puede conseguir lo que nos propongamos.

* De la Habana ha venido un barco

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal y el buen clima del aula.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Sentados en corro, comenzará un niño diciendo: «De La Habana ha venido un barco cargado de...», y propondrá algún tema que ellos conozcan, por ejemplo: frutas, animales, nombres de personas, juguetes, ciudades... Por turnos, los demás irán diciendo palabras referentes al tema propuesto, pero sin repetir ninguna. Si a algún niño no se le ocurre nada, otro de sus compañeros puede, mediante mímica, darle pistas para ayudarlo. Cuando pasen treinta segundos y ningún niño diga ninguna palabra, cambiarán a otro tema propuesto por otro alumno.

* Paracaídas

Objetivo: Conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Una tela grande a modo de paracaídas (los niños tendrán que sujetarla con ambas manos) y un muñeco.

Descripción del juego: Todos los niños agarrarán con ambas manos la tela y la mantendrán tirante. Poner el muñeco de trapo encima de la tela. Moverla hacia arriba y hacia abajo sin que este se caiga. Iremos dando diversas órdenes, por ejemplo: que pasen por debajo los que lleven algo rojo, y estos tendrán que soltar la tela y pasar gateando por debajo, hasta encontrar un hueco para agarrar de nuevo el paracaídas. El resto de compañeros deberá continuar sujetando la tela para evitar que el muñeco se caiga.

* La granja traviesa

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal y el buen clima del aula.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Aros.

Descripción del juego: Pedimos a todos los niños, excepto a uno, que hará de granjero, que se sienten dentro de un aro. Cada alumno nombrará un animal doméstico (no importa que se repitan). Cuando todos hayan intervenido, el que hace de granjero dirá los nombres de tres animales y aquellos niños que los hayan elegido saldrán de sus círculos y darán vueltas por la clase hasta que el granjero dé una palmada y vuelvan a su sitio. Si el granjero logra meterse dentro de uno de los aros que habían quedado libres, el que se queda fuera lo sustituirá.

* Estatuas

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Pedimos a los niños que se distribuyan por todo el aula, de manera que haya suficiente espacio entre ellos para que puedan moverse cómodamente. Ponemos música y, mientras esta suena, podrán bailar, caminar, saltar..., pero sin rozarse, porque, de ser así, tendrán que abandonar el juego. Cuando la música se detenga, deberán quedarse quietos durante cinco segundos. Si alguno se mueve, dejará de jugar. Gana el juego el que consiga no rozarse con ninguno de sus compañeros y permanecer quieto mientras no suene la música.

* A la zapatilla por detrás

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal y el buen clima del aula.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Una zapatilla.

Descripción del juego: Los niños se sientan en corro, excepto uno, que se quedará de pie con la zapatilla en la mano. Los que están sentados cerrarán los ojos mientras cantan la canción *A la zapatilla por detrás* y la dramatizan. El que está de pie dará vueltas alrededor del corro y, cuando lo decida, dejará la zapatilla detrás de uno de sus compañeros. Al terminar la canción, todos se girarán para ver quién tiene la zapatilla; este deberá levantarse para atrapar al que está de pie. Si lo consigue, lo sustituirá. En cambio, el que es perseguido se salvará si consigue ocupar el sitio que está libre.

A la zapatilla por detrás, tris, tras;
ni la ves ni la verás, tris, tras:
mirad pa arriba, que caen judías,
mirad pa abajo, que caen garbanzos.
A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

* Pasemisí, pasemisá

Objetivo: Sentirse parte de un grupo con un criterio común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Dos niños se cogerán de las manos, elevando los brazos, a modo de puente, para que el resto de los alumnos pueda ir pasando en fila y por debajo. Cada niño de la pareja tendrá una consigna distinta (por ejemplo: azul y rojo; limón y pera; tigre y león...). Mientras pasan por debajo del «puente», todos cantarán: «Pasemisí, pasemisá, por la calle de Alcalá, los de delante corren mucho, los de atrás se quedarán». Al decir la palabra «quedarán», los dos niños tendrán que bajar los brazos para atrapar al que esté pasando en ese momento y, sin que los demás les oigan, le dirán sus dos consignas para que elija una y se coloque detrás del niño-puente al que corresponde la que ha elegido. Continuar el juego de este modo hasta que todos hayan sido atrapados. Cuando no queden más, ambos niños-puente unirán fuerte sus manos y los que están detrás de ellos se cogerán por la cintura para tirar hacia atrás. Trazaremos una línea en el suelo que quedará entre ambos equipos. Gana el que consiga hacer traspasar la línea al equipo contrario.

⁎ ¡A encestar!

Objetivo: Fomentar el conocimiento del grupo.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Una pelota y un cesto (o una caja).

Descripción del juego: Pedimos a los niños que se coloquen de pie, formando un círculo, alrededor de un cesto o una caja. Ponemos música. Mientras esta suena, los niños se irán pasando la pelota, de mano en mano, diciendo su nombre. Cuando cese la música, el niño que tiene la pelota en ese momento tendrá que lanzarla para tratar de encestarla.
El compañero que esté situado a su derecha deberá recuperar la pelota del cesto, en el caso de que haya encestado, o del suelo, si no lo ha conseguido, y continuar con el juego. El juego termina cuando todos los niños hayan intentado encestar la pelota al menos una vez.

⁎ ¡Vaya camino!

Objetivo: Fomentar la pertenencia a un equipo.

N.º jugadores: Dos equipos.

Material: Cuerdas largas y cajas pequeñas.

Descripción del juego: Colocamos dos cuerdas largas en zigzag y varias cajas encima de cada una, pero dejando una distancia entre ellas. Explicamos a los niños que cada equipo deberá caminar sobre la cuerda, intentando no pisar el suelo. Cada vez que lleguen a una caja, tendrán que pasar por encima para continuar. Gana el equipo que complete antes el recorrido sin haber pisado el suelo.

⁎ Derrumbes

Objetivo: Conseguir un objetivo común dentro de un equipo.

N.º jugadores: Dos equipos.

Material: Cajas de cartón o ladrillos de psicomotricidad y dos pelotas.

Descripción del juego: Antes de comenzar el juego, construimos colectivamente dos muros idénticos en altura y anchura con cajas o ladrillos. Asignamos una construcción y una pelota a cada equipo. El primero de cada fila saldrá corriendo hasta una marca situada a cierta distancia delante de la construcción, y lanzará la pelota (o la hará rodar o la lanzará con el pie...) para intentar derribar el muro. El juego termina cuando uno de los equipos consigue derribar su construcción.

⁎ Escondidos

Objetivo: Afianzar la confianza en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Material: Una tela o una sábana.

Descripción del juego: Por parejas, pedimos a uno de los niños que se tumbe boca arriba y se cubra completamente con la tela o la sábana. Su compañero tendrá que localizar las partes del cuerpo que vayamos nombrando y señalarlas en el niño que está tumbado. Pasado un tiempo, intercambiarán los papeles.

* Túnel de piernas

Objetivo: Fomentar la pertenencia a un grupo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Pedimos a los equipos que se coloquen en fila, de pie y con las piernas abiertas. El primer jugador de cada equipo tendrá que tumbarse bocabajo en dirección al «túnel de piernas» y arrastrarse por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando pase el túnel, se colocará al final de la fila, de pie y con las piernas abiertas, y gritará: «¡Siguiente!». Entonces, será el turno del segundo jugador, y así hasta que el jugador con el que se inició el juego vuelve a la primera posición.

* Te copio

Objetivo: Fomentar la cohesión con la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Por parejas, uno de los niños realizará una serie de movimientos que su compañero tiene que imitar. Cuando hayan intercambiado los papeles, les pedimos que observen todos los movimientos que hace su compañero durante un tiempo que hayamos establecido, y luego los realice usando la memoria.

* Orugas

Objetivo: Aprender a trabajar en equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cuatro objetos del aula.

Descripción del juego: Colocamos a los equipos sentados en cuatro filas, uno detrás de otro, con las piernas abiertas, de manera que puedan agarrarse por la cintura, como si formasen una oruga. A cierta distancia, colocaremos un objeto delante de cada fila y, cuando demos la señal, las «orugas» empezarán a moverse sin soltarse ni apoyarse en las manos para tomar impulso y avanzar más rápido. Gana la «oruga» que antes consigue alcanzar el objeto.

* Pompas de jabón

Objetivo: Jugar con la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Material: Dos pomperos.

Descripción del juego: Por parejas y por turnos, uno de los niños hará pompas mientras el otro trata de explotarlas.

.

Este material forma parte de **Los increíbles Mun** para 3 años. Es una obra colectiva concebida, diseñada y creada por el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., bajo la dirección de **Teresa Grence**.

Dirección del proyecto: Ana Uguina

Texto: Ana María Maestre y Cristina Rozano (Animación a la lectura); Begoña Arespacochaga y Gloria Suárez Pliego (Trabajo cooperativo)
Edición: Cristina Ulloa

Ilustración: Maite Mutuberria y Cecilia Moreno

Dirección de arte: José Crespo

Proyecto gráfico: Cristina Vergara
Ilustración de cubierta: Maroto
Jefa de proyecto: Rosa Marín
Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera
Jefe de desarrollo de proyecto gráfico: Javier Tejeda
Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés y Jorge Gómez

Dirección técnica: Jorge Mira
Coordinación técnica: Evaristo Moreno
Composición y montaje: Pedro Valencia, Marina Alonso y Eva Hernández
Corrección: Gema Moreno
Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA

© 2016 by Santillana Educación, S. L.
Avenida de los Artesanos, 6
28760 Tres Cantos, Madrid
Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

CP: 701425