

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 1. *El pescador y su mujer*..... 10
 - Antes de leer el cuento..... 11
 - Después de leer el cuento..... 11
 - Creamos a partir del cuento..... 12
 - Fichas fotocopiables..... 13
- Cuento 2. *El tesoro de Bat*..... 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

Nota. Para no entorpecer la lectura, utilizaremos indistintamente *niños, niñas, alumno, alumna, maestro, maestra, profesor y profesora.*

→ 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 un acercamiento del niño al libro de una forma creativa, lúdica, placentera.

(Carmen Domech)

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 libro...



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 del mismo.

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 desanimarlo, sirviendo de mediadora, y buscando siempre la forma de expresión más motivadora para ellos.

* La animación a la lectura en los Cuentos del mundo

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, **Munela**. Colocar a Munela 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.
- 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 pegarlos 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 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 la página 23 para confeccionar el **Diario de lectura**. Antes de comenzar el primer cuento, repartir a cada alumno la portada para que la decore y escriba su nombre (podemos optar porque 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 dónde 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 hacer nuestro **Gran libro de cuentos del mundo**, para 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) y, por turnos, dejar que los niños lleven a casa el cuento para contárselo a sus familias, y que dibujen o escriban algo relativo al cuento con su ayuda.



Cuento 1.

El pescador y su mujer

Página 2

Había una vez un pescador que vivía con su mujer en una casucha cerca del mar.

Página 3

Una mañana, el pescador lanzó su caña y, al momento, el anzuelo se hundió hasta el fondo.

Página 4

Cuando tiró de la caña, se llevó una gran sorpresa: ¡Había pescado un lenguado enorme!

Página 5

Entonces, el pez le miró a los ojos y le dijo:

–No soy un lenguado, sino un príncipe encantado. Devuélveme al agua, por favor.

Página 6

El pescador, asombrado, soltó al pez y corrió a contarle a su mujer lo sucedido.

Página 7

Isabel, que así se llamaba, lo regañó por no haber pedido al pez una recompensa.

–¡Vete enseguida y pide al lenguado que nos dé una casita con jardín!

Página 8

El pescador volvió a la orilla del mar y llamó al lenguado para contarle lo que Isabel le había pedido.

–Como me has salvado la vida, tu petición será atendida –dijo el lenguado.

Página 9

Cuando regresó a su hogar, la casucha se había convertido en una hermosa casita con jardín.

Página 10

Sin embargo, Isabel se quejó de lo pequeña que era la casa.

–Vete y pide al lenguado que nos dé una casa de tres plantas. Al fin y al cabo, le has salvado la vida.

Página 11

De nuevo, el pescador fue a buscar al lenguado para pedirle la casa que quería su mujer.

–Como me has salvado la vida, tu petición será atendida –dijo el lenguado.

Página 12

Pero Isabel seguía sin estar contenta:

–¡Esta casa sigue siendo demasiado pequeña para nosotros! ¡Vete y pide al lenguado que nos dé un palacio con paredes de marfil!

Página 13

Cuando el pescador fue a contarle al lenguado lo que quería su mujer este le respondió:

–Como has pedido demasiado, tu deseo es rechazado –le dijo el pez.

Página 14

El pescador volvió corriendo y vio que la casa de tres plantas se había convertido de nuevo en una humilde casucha.

Página 15

Y allí continúan viviendo el pescador y su mujer.



El cuento *El pescador y su mujer* es de origen europeo, y fue recopilado por los hermanos Grimm. En él se abordan los temas de la ambición desmedida y la falta de respeto, comportamientos sociales que solo conducen a la infelicidad y la frustración. Frente a esta actitud, educar en la generosidad y el esfuerzo personal desde el respeto a los demás hará de los niños personas felices y satisfechas.

* Antes de leer el cuento

- Explicar a los niños que vamos a leer un cuento sobre un pescador. Preguntarles qué saben de esta profesión, si conocen a algún pescador (evitar que lo confundan con un pescadero), si saben qué herramientas utilizan. Proponerles hacer un dibujo de ellos mismos vestidos de pescadores.
- Recopilar distintos objetos para despertar en los niños curiosidad por la lectura del cuento y guardarlos en **La caja mágica**. Por ejemplo: monedas de chocolate, imágenes de viviendas de distinto tipo como un palacio, un piso, un chalet...; y un palo con un hilo de seda a modo de caña de pescar.
- Abrir la caja y mostrar admiración y sorpresa ante esos objetos. Conversar con los niños sobre estos elementos y si creen que tienen alguna relación entre ellos.
- Mostrar el cuento *El pescador y su mujer*, leer el título y observar la imagen de la cubierta mientras la describen. Preguntar: *¿Quién aparece en la imagen? ¿Dónde estará la mujer? ¿Será el pez?*

* Después de leer el cuento

- Volver a leer el cuento para asegurarnos de que los niños comprenden correctamente el texto, explicando el significado de algunas palabras o expresiones que les pueden llevar a confusión. Por ejemplo: *casucha, anzuelo, lenguado, príncipe encantado, recompensa, tu petición será atendida, paredes de marfil, tu deseo es rechazado, humilde*. Ayudarlos a que sean ellos mismos quienes saquen el significado por el contexto de la historia.

- Observar las imágenes del cuento página a página y pedirles que lo vuelvan a contar con sus propias palabras. Realizar preguntas sobre momentos importantes: *¿Dónde vivían el pescador y su mujer? ¿Qué ocurrió cuando el pescador lanzó su caña al agua? ¿En qué se había convertido el príncipe encantado y qué le pidió al pescador? ¿Cómo se sintió el pescador y qué hizo? ¿Qué le dijo su mujer? ¿Cuántas veces pidió el pescador algo al lenguado? ¿Por qué el lenguado le concedía su deseo? ¿Por qué al final no fue concedido el deseo del pescador?*
- Volver a narrar el cuento cambiando algunos detalles de fragmentos, acciones o personajes que las realizan, y pedir a los niños que levanten el dedo pulgar si lo que decimos es verdadero o que lo bajen si es falso. Por ejemplo: *Había una vez un leñador que vivía con su mujer en una casita del bosque. Una mañana fue a pescar y atrapó una sardina.*

¿Cómo nos sentimos? La frustración

- Invitar a los niños a contar experiencias personales donde se hayan sentido decepcionados y frustrados. Ayudarlos a identificar este sentimiento a partir de preguntas del tipo: *¿Cómo te sentiste cuando no te regalaron lo que querías? ¿Alguna vez quisiste jugar con un amigo y él no quería? ¿Cómo te has sentido si querías jugar con tus papás y ellos no podían? ¿Crees que siempre se puede conseguir lo que se quiere? ¿Por qué?*
- Iniciar en este momento nuestro **Gran libro de cuentos del mundo**. En la primera página pegar la cubierta del cuento que acaban de leer, *El pescador y su mujer*, disponible en Recursos digitales. Después, por turnos, dejar que los niños lleven a casa el cuento para contárselo a sus familias, y dibujar o escribir algo relativo sobre él.

* Creamos a partir del cuento

¿Cómo sigue el cuento?

Proponer a los niños continuar la historia del cuento partiendo de preguntas: *¿Qué pueden hacer el pescador y la mujer para conseguir una casa mejor? ¿Debería pedir la mujer perdón al lenguado? ¿Creéis que él le volvería a dar una casa mejor?*

Después, imaginar otro final para el cuento, donde el lenguado les hubiese concedido el palacio: *¿Creéis que hubiese pedido otra casa más lujosa? ¿Y si el lenguado les hubiese pedido ayuda para convertirse de nuevo en príncipe? ¿Cómo podrían haberle ayudado?*

Dramatizamos el cuento

Hacer grupos de tres alumnos y repartir las partes principales del cuento para que las representen. Elegir entre los miembros del equipo el personaje que desean representar: pescador, mujer y lenguado. Por turnos, representar la parte del cuento que les han asignado y, al terminar, aplaudir a los actores.

Invitarlos a elaborar o utilizar algún complemento para disfrazarse del personaje asignado. Por ejemplo, una caña para el pescador, una corona para el lenguado y un delantal para la mujer.

Para realizar la caña podemos utilizar cañas de bambú o palos cortos a los que ataremos en la punta un trozo de hilo de seda o cuerda fina. Para realizar la corona se puede usar una cartulina, dibujarla picos y recortarla.

Conocemos otros cuentos

Proponer a los niños buscar otros cuentos populares de temática parecida. Algunos ejemplos pueden ser *La gallina de los huevos de oro* o el cuento de *La lechera*. A continuación, conversar sobre lo que le sucede a los protagonistas y cómo podrían evitarlo.

Valores del cuento * * * * * * * * * * *

El agradecimiento

El pescador, después de pescar el lenguado, le deja vivir sin esperar nada a cambio. Sin embargo, su esposa quiere aprovecharse del pez y le exige que le conceda todos sus deseos. Pero tanto pide que, al final, el príncipe encantado le quita todo lo que le había dado.

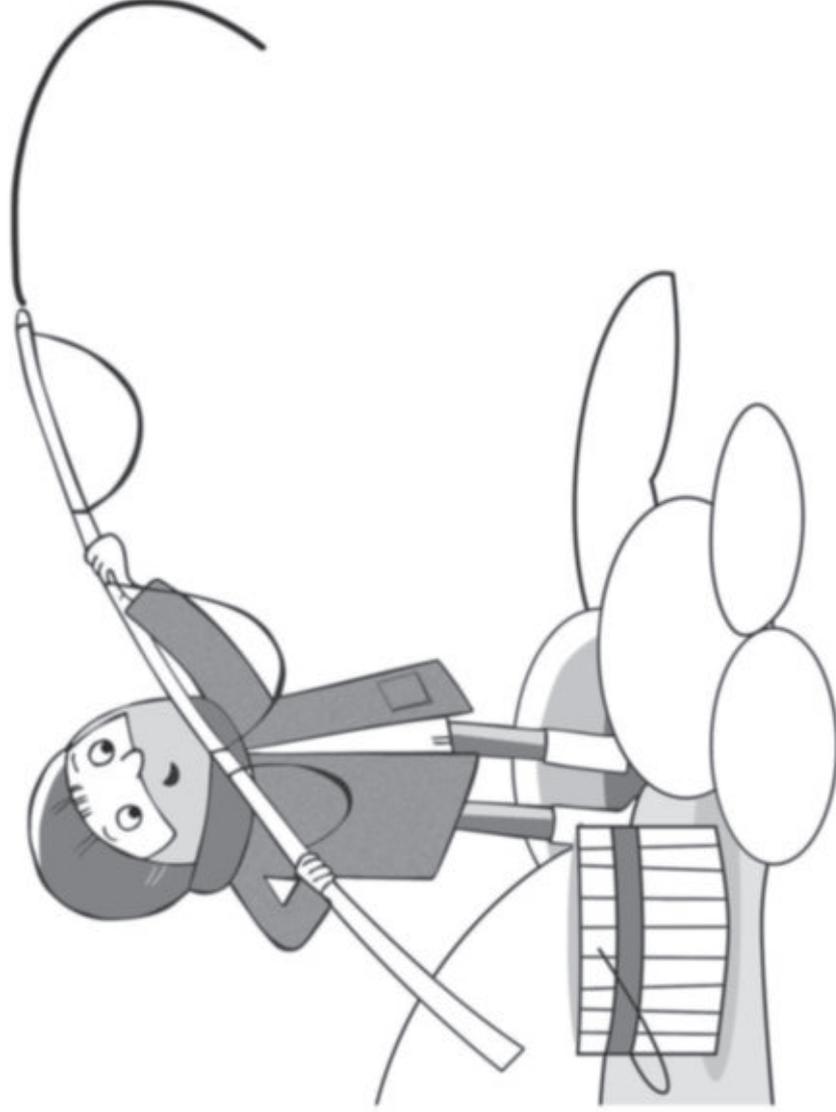
Reflexionar con los niños sobre lo que ocurre y si les parece bien la actitud de la mujer y del lenguado. Después, conversar sobre si ellos han actuado alguna vez de una manera parecida. Preguntar: *¿Creéis que si no hubiese pedido tantas cosas le hubiese quitado todo? ¿Qué creéis que pensó el lenguado? ¿Cuándo pediste demasiadas cosas y no las recibiste? ¿Por qué crees que no las recibiste todas? ¿Crees que siempre has de conseguir lo que quieres?*



Diario de lectura

Propuesta 1. El pescador y su mujer

NOMBRE _____

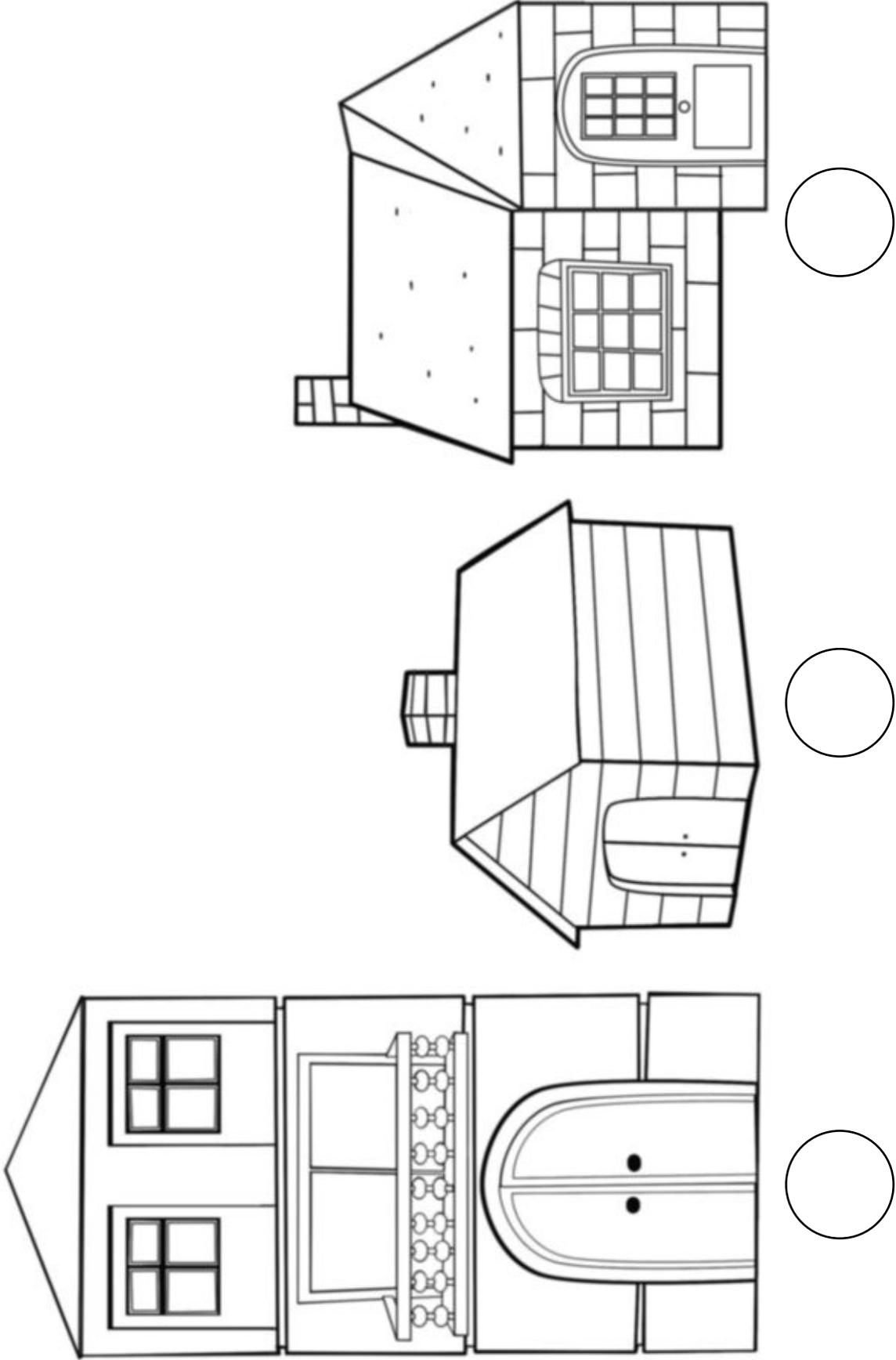


✦ Dibuja lo que pescó el pescador.

Diario de lectura

Propuesta 2. El pescador y su mujer

NOMBRE _____

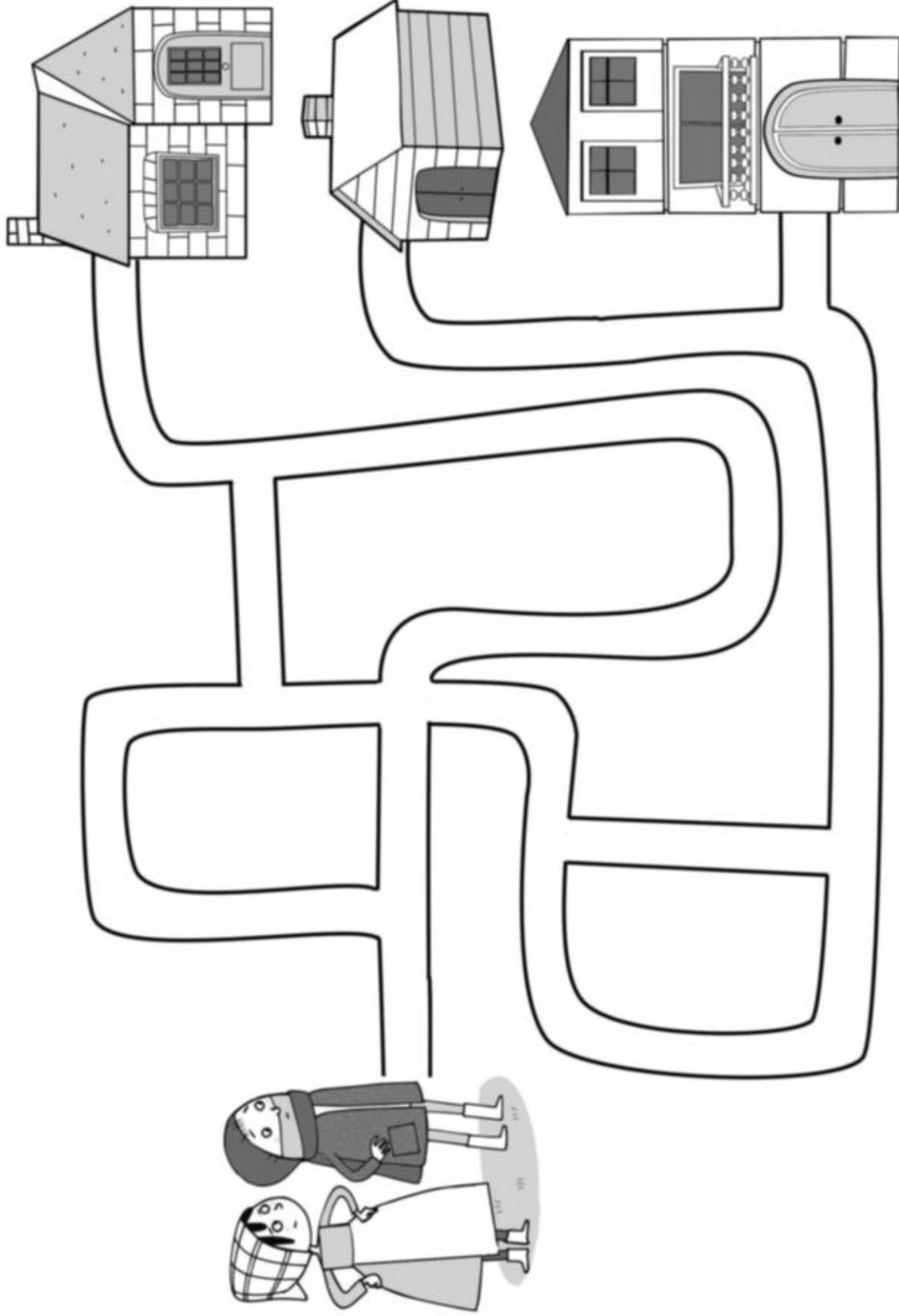


✦ Numera las casas según el orden en el que el lenguado se las dio al pescador y su mujer.

Diario de lectura

Propuesta 3. El pescador y su mujer

NOMBRE _____



✦ Traza el camino que une al pescador y a su mujer con la casa donde vivieron finalmente.

Cuento 2. *El tesoro de Bat*

Página 2

Nasan era un anciano que vivía en la gran estepa de Mongolia, un país enorme y lejano.

Página 3

Aunque Nasan tenía casi cien años, se levantaba muy temprano para cuidar de sus animales. Tenía caballos, ovejas y cabras. Con la leche de las yeguas, Nasan hacía una bebida llamada airag.

Página 4

Una mañana, Nasan se levantó más pronto que de costumbre. Salió de su yurta, así se llamaba la tienda donde vivía, y partió en busca de parte de sus rebaños.

Página 5

Por el camino se encontró con un muchacho que parecía muy apenado. El anciano sintió lástima y decidió pararse a hablar con él.

Página 6

–¿Cómo te llamas, muchacho? ¿Y por qué estás tan triste? –le preguntó Nasan.

–Me llamo Bat –respondió–. Estoy triste porque no tengo familia. Ni siquiera tengo un sitio donde vivir.

Página 7

Entonces, Nasan le explicó a Bat que no debía sentirse triste.

–¿Cómo no voy a sentirme así? –quiso saber el muchacho–. No tengo nada.

–Eso no es cierto, Bat. Tienes muchos tesoros –le dijo el anciano.

Página 8

Bat, sorprendido al escuchar las palabras de Nasan, le dijo:

–¿Por qué te ríes de mí, anciano? No tengo ningún tesoro.

–¡Oh, sí, claro que los tienes! ¿Quieres que hagamos un cambio?

Página 9

–¿Un cambio? ¿Qué podría darte yo? –preguntó Bat.

–Bueno, te daré seis de mis ovejas si tú me das un brazo –contestó Nasan.

Página 10

–¿Un brazo? ¿Por seis ovejas? ¡Ni hablar! –exclamó Bat.

–Pues entonces te daré todas mis ovejas y seis cabras si me das un brazo y una pierna –le propuso el anciano.

Página 11

–¿Un brazo y una pierna? ¡No, no te los daré! –dijo el muchacho.

–Te daré mi yurta y todos mis animales. Pero tú tendrás que darme tus dos brazos, ambas piernas y un ojo –le ofreció Nasan.

Página 12

–¿Te has vuelto loco? Ni por todo el oro del mundo te daría mis piernas ni mis brazos. Y menos uno de mis ojos –se enfadó Bat.

Página 13

–¿Lo entiendes ahora, Bat? Tienes muchos tesoros. Y todos son más valiosos que mis animales o mi casa –le explicó Nasan.

Bat entendió lo que el anciano había querido decirle. Y le dio las gracias.

Página 14

–No tienes nada que agradecerme, muchacho –dijo Nasan–. ¿Quieres acompañarme a recoger el rebaño? Después, comeremos. He traído un airag riquísimo.

Página 15

Y aquel día Bat supo que había añadido un nuevo tesoro a su larga lista de riquezas: una amistad tan grande como la extensa llanura de Mongolia.

El cuento *El tesoro de Bat*, originario de Asia, se ha elegido para abordar con los niños la importancia de valorar lo que se tiene y no lamentarse por lo que no.

* Antes de leer el cuento

- Representar un gran prado en un papel continuo. Dibujar un caballo, una oveja y una cabra pastando; junto a ellos, un pastor y unos cubos de leche. Entre todos, decorar el mural pegando papeles de colores o con pinturas. Después, conversar sobre lo que ven: *¿Qué animales aparecen? ¿Qué están haciendo? Y el señor que hay al lado, ¿quién será? ¿Qué está haciendo? ¿Qué hay en los cubos?*
- Tener preparado, para mostrar antes de la lectura del cuento, la imagen de un sombrero mongol, un globo terráqueo y una foto de una yurta. Guardar las imágenes en la **caja mágica** y sacar mostrando sorpresa: *¿Sabéis qué tipo de sombrero es este? ¿Qué tipo de casa es esta? ¿Conocéis algo parecido?* Explicar brevemente la relación entre los tres elementos y localizar el lugar de donde proviene el cuento.
- Mostrar la portada del cuento y leer el título. Preguntar: *¿Quién será Bat? ¿Cuál será su tesoro? ¿Dónde estará?*



* Después de leer el cuento

- Volver a leer el cuento para asegurarnos de que los niños han realizado una correcta comprensión del texto. Para ello, preguntarles qué palabras o expresiones no han entendido y explicar su significado, o dejar que sean ellos mismos quienes saquen su significado por el contexto de la historia. Por ejemplo: *estepa, Mongolia, airag, yurta, apenado, lástima, riqueza, llanura.*
- Realizar otra lectura del cuento mientras se observan las ilustraciones y se contestan a algunas preguntas sobre ellas: *¿Quién era Nasan? ¿Cuántos años tenía? ¿Qué hacía cada día? ¿Qué ocurrió una mañana que se levantó muy temprano? ¿Cómo se sentía Bat? ¿Qué le dijo Nasan? ¿Por qué estaba triste? ¿Qué le dijo el anciano Nasan? ¿Por qué se enfadaba Bat? ¿Qué le pedía Nasan? Cuando por fin entendió Bat lo que el anciano quería decirle, ¿qué hizo? ¿Qué otro tesoro añadió Bat a su larga lista de riquezas?*
- Pedir a los niños que entre todos cuenten el cuento con sus propias palabras. Para ello, ayudamos a los niños dándoles pistas y realizando preguntas.

¿Cómo nos sentimos? La tristeza y el enfado

- Pedir a los niños que verbalicen vivencias personales relacionadas con las distintas emociones que Bat siente a lo largo del cuento: *¿Alguna vez os habéis sentido tristes? ¿Y enfadados? ¿Por qué? ¿Qué pasó para que vuestra tristeza o enfado desaparecieran? ¿Alguien os ayudó o habló con vosotros? ¿Qué os dijo?*

Reflexionar con los niños sobre lo valioso que es contar a otras personas nuestros sentimientos para que puedan ayudarnos, como hace Bat, y, a la vez, lo importante que es escuchar a los demás, como hace el anciano.

- Incorporar en el **Gran libro de cuentos del mundo** una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *El tesoro de Bat* (disponible en Recursos digitales). Hacer turnos para llevárselo a casa.

* Creamos a partir del cuento

Dramatizamos el cuento

Invitar a los niños a dramatizar el cuento. Proponerles disfrazarse de mongoles elaborando un gorro típico de esa zona.

Para su realización podemos seguir estas indicaciones:

Materiales

- Cartulina de color.
- Lápiz, tijeras, cola y cinta adhesiva.

Procedimiento

1. Trazamos en la cartulina una circunferencia de, aproximadamente, el diámetro de un plato llano.
2. Realizamos cuatro cortes a la misma distancia desde el exterior de la circunferencia hacia el centro, sin llegar a unirse.
3. Unimos los cortes con cinta adhesiva mientras los doblamos uno sobre otro.
4. Hacemos con otra parte de la cartulina un cono y lo pegamos en la parte superior como se ve en el cuento.
5. Adornamos el gorro libremente.

¿Cambiamos la historia?

Proponer a los niños imaginar cómo hubiera continuado el cuento si Bat hubiera aceptado los cambios que le ofrece Nasan. Organizar equipos y, por turnos, nos contarán su nuevo cuento. Al finalizar, conversar todos sobre cómo se sentiría Bat en este cuento a diferencia de cómo se sintió al final de la historia que hemos leído.

Valores del cuento * * * * *

La importancia de valorar lo que tenemos

El joven Bat está triste porque piensa que no tiene nada. Pero Nasan, un anciano muy sabio, le hace ver que él mismo es el mayor tesoro.

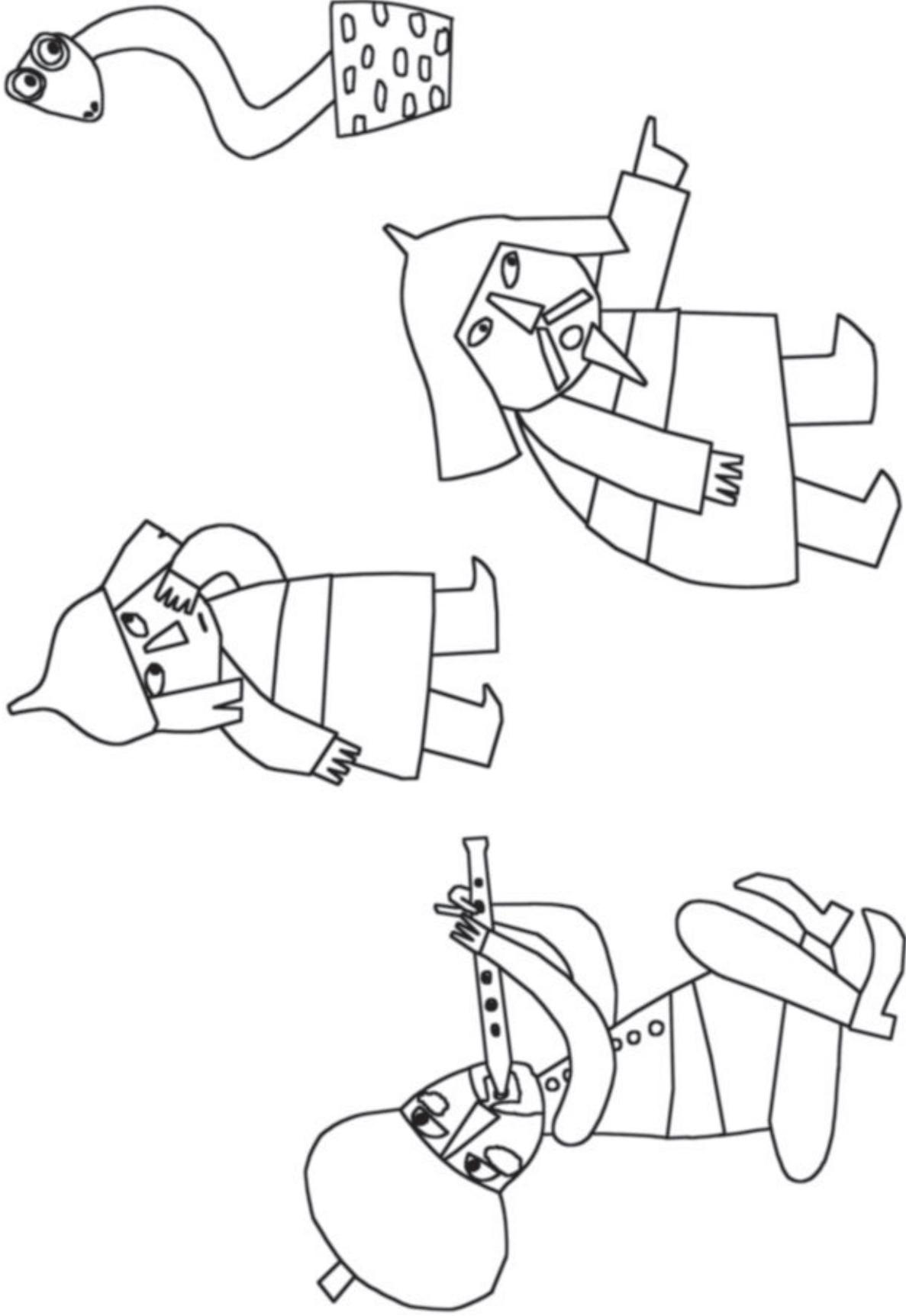
Reflexionar entre todos sobre lo que tienen unos y otros y como deben valorarlo. Preguntar a los niños por turnos: *¿Qué cosas son muy importantes para vosotros? ¿Salir a jugar? ¿Dar un abrazo a un familiar? ¿Correr?...*



Diario de lectura

Propuesta 1. El tesoro de Bat

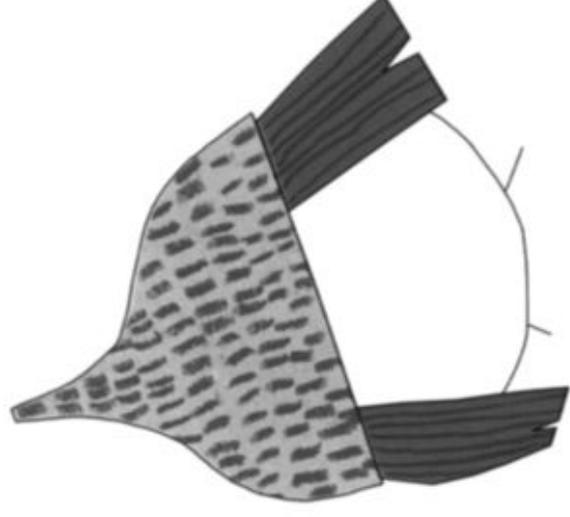
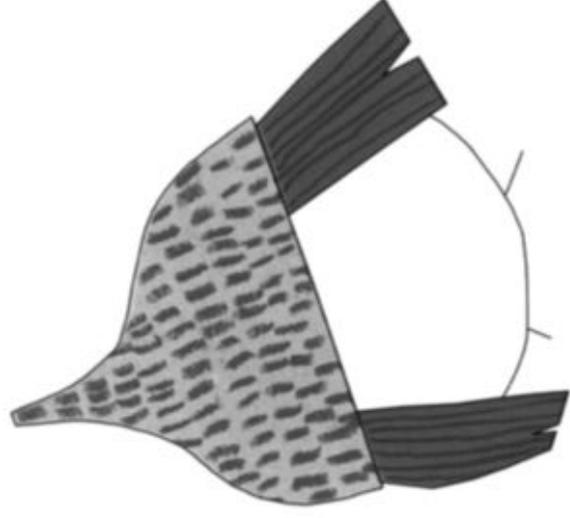
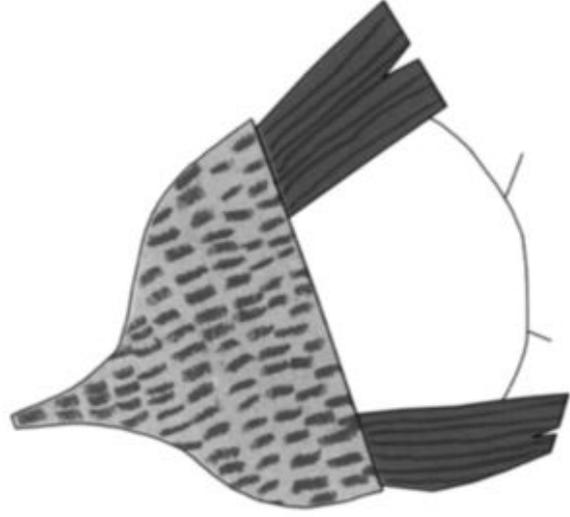
NOMBRE _____



Diario de lectura

Propuesta 2. El tesoro de Bat

NOMBRE _____

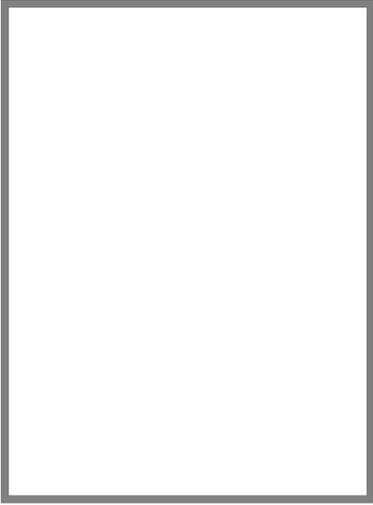


- ✦ Completa las caras de Bat para que expresen tristeza, enfado y alegría.
- ✦ Rodea la imagen que representa cómo se sentía Bat al comienzo del cuento.

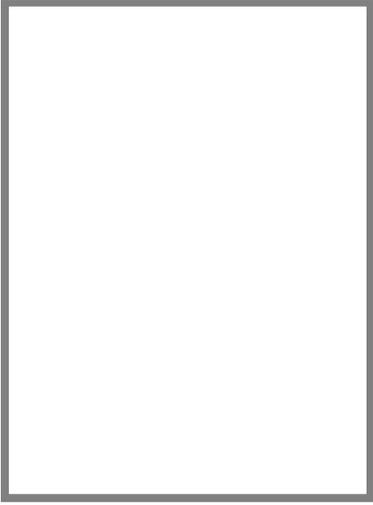
Diario de lectura

Propuesta 3. El tesoro de Bat

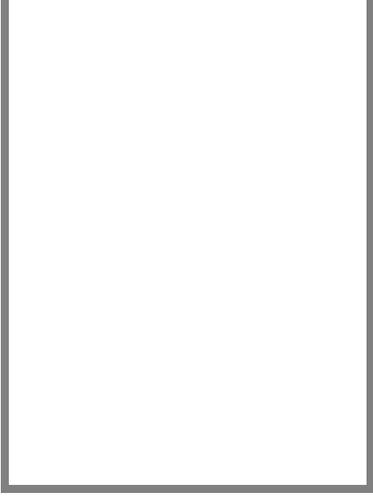
NOMBRE _____



1.º



2.º

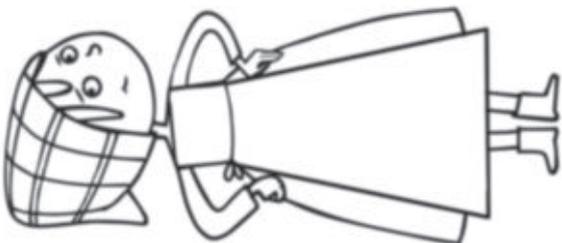
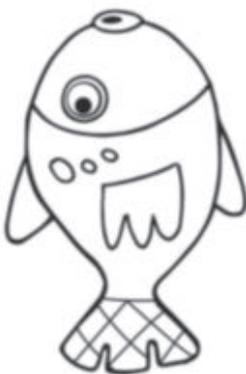
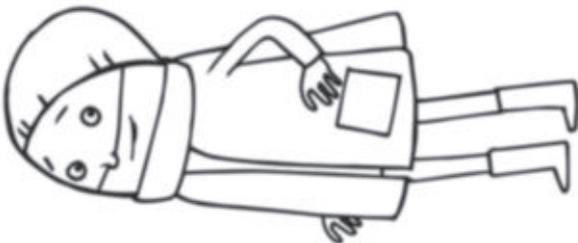


3.º

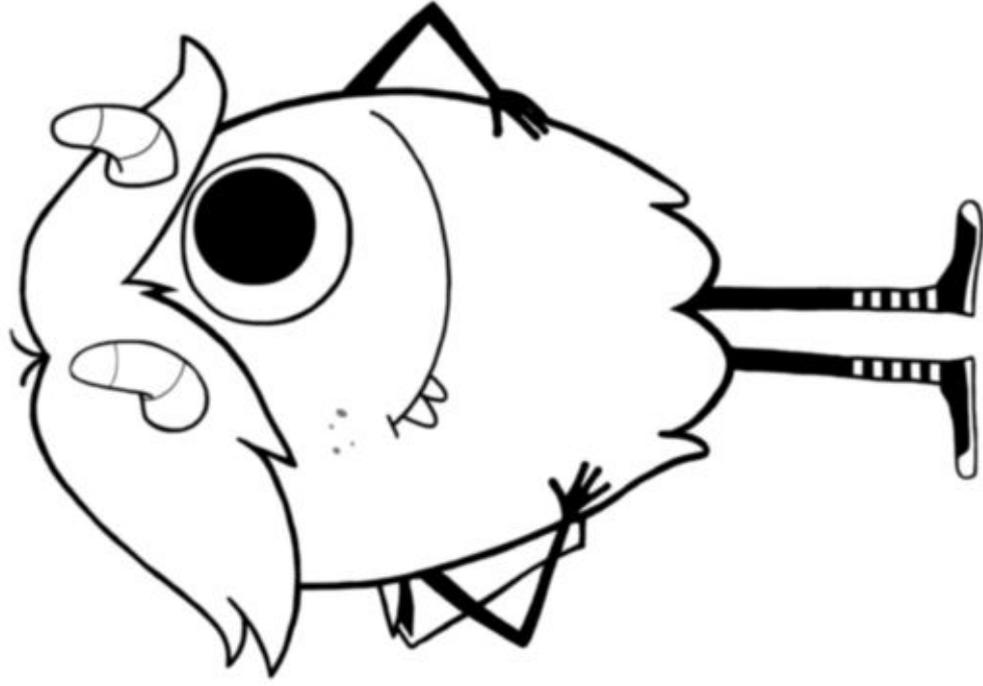
✦ Recorta las escenas del cuento y pégalas para ordenar la secuencia.



Diario de lectura
Personajes primer trimestre



Primer trimestre



© Santillana Educación, S. L.

DIARIO DE LECTURA

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 y 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 tres tipos de emparejamientos: parejas base, parejas esporádicas y parejas de lectura.

– **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.

– **Parejas de lectura.** En el momento en el que los niños están adquiriendo mayor nivel de lectoescritura, es la ocasión perfecta para integrar los grupos cooperativos en la dinámica del aula y enriquecer así el aprendizaje de la lectura. Estarán formadas por dos alumnos de distinto nivel de adquisición de la competencia lectora.

Un método para crear las parejas y que los niños participen son *las llaves de lectura*. Hacemos llaves de dos colores (por ejemplo, rojo y azul) que se corresponderán con los dos niveles de lectura (alto y medio).

Cada llave llevará el nombre de un alumno escrito. Todas ellas las meteremos en un recipiente e invitaremos a los niños a sacar dos llaves en cada ocasión, con la condición de que ambas sean de diferente color. De este modo los alumnos pensarán que las parejas se forman al azar y así aumentará la atención y la motivación en torno al momento de lectura.

Una vez formadas las parejas es importante que estemos pendientes del desarrollo de la lectura y comprobemos que en las parejas se cumple el objetivo registrando los resultados de cada alumno en esta área. También aprovechamos para ver cómo se desenvuelven en el trabajo grupal.

Con aquellos alumnos que tienen mayores dificultades en la lectura seremos nosotros los que leeremos con ellos, haciendo que la formación de pareja alumno-maestro parezca también al azar.

Otra posibilidad es formar parejas de lectura con el mismo nivel de competencia y realizar las actividades según el nivel en el que se encuentran.

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 cuáles 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.

- **Primer trimestre.** 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.

- **A partir del segundo trimestre.** 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 en el primer trimestre, también se ocupará 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 proponamos 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 de 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. Por ejemplo, celebrar sus logros chocando las manos y diciendo su nombre de equipo.

Llegará un momento 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 cohiben 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.

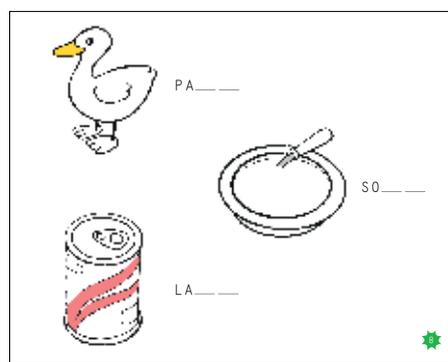
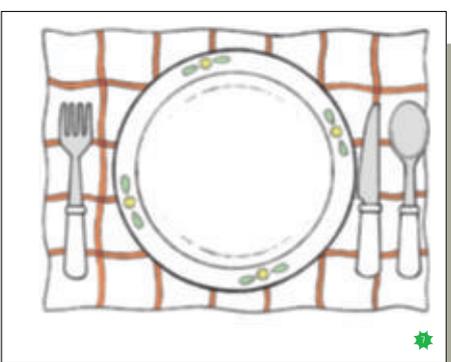
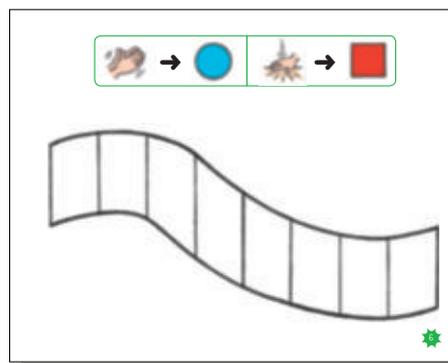
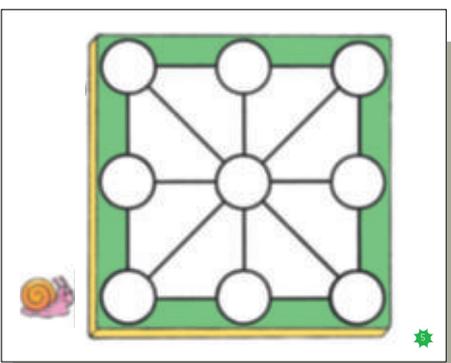
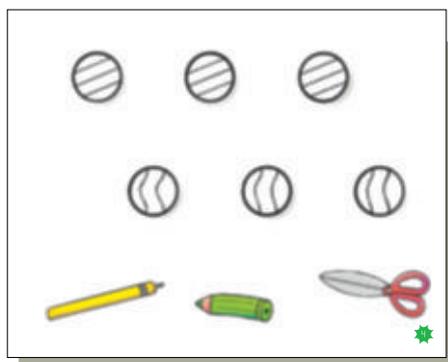
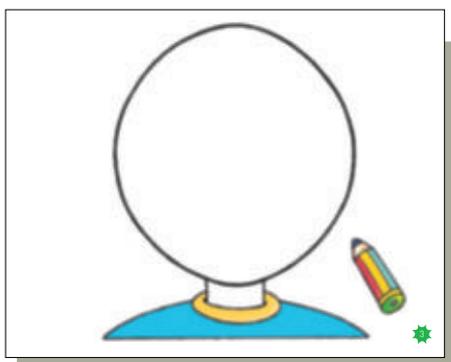
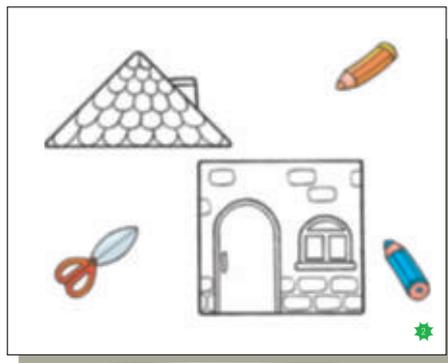
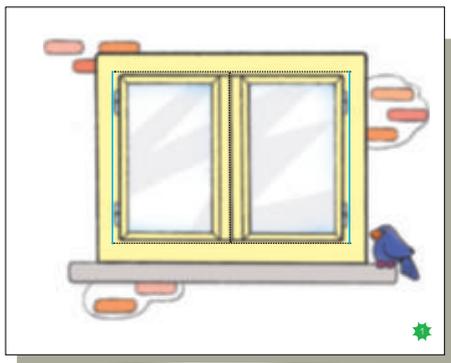
Durante las actividades de evaluación es importante ayudarlos a diferenciar entre lo que hemos hecho bien y debemos mantener, y lo que debemos cambiar. Las siguientes preguntas pueden guiar la reflexión sobre el trabajo realizado en equipo: *¿Has ayudado a tu compañero cuando no entendía algo? ¿Habéis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

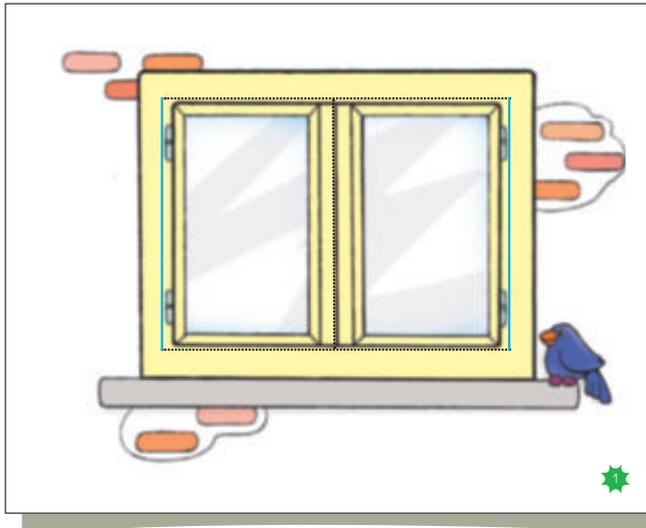


Cuaderno de Trabajo cooperativo



* Ficha 1

¿Quiénes estamos?



Objetivo cooperativo:

Fomentar la cohesión grupal.

Actividades motivadoras previas

- * Colocar en la clase un mural grande en el que haya tantos recuadros como alumnos y esos recuadros tengan el mismo tamaño que la ventana de la ficha del alumno.
- * Poner, en el medio de la asamblea, los nombres de los niños en mayúscula, escritos en rectángulos del mismo tamaño que la ventana de la ficha. Mediante juegos, cada niño tendrá que coger el suyo y, si no lo sabe, pedir ayuda a los demás, dando pistas.

Actividades propias de la ficha

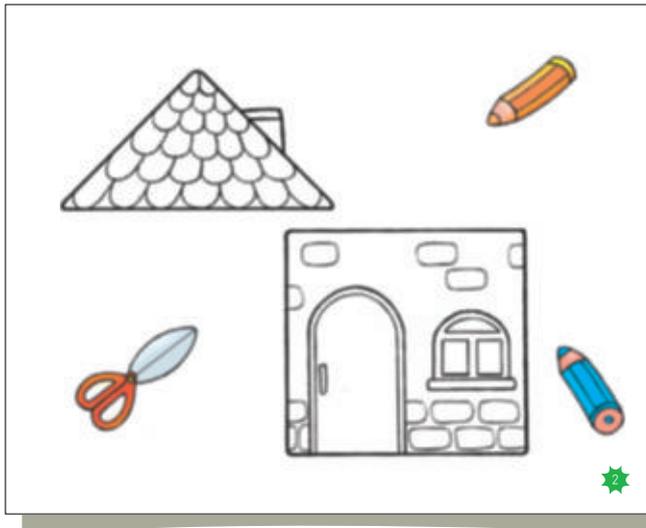
- * Cada pareja picará la ventana de la ficha y se ayudarán a hacerlo (importante: un solo punzón). Luego cada uno pegará la tarjeta con su nombre por la parte de detrás de la ficha, y recortará la ventana para pegarla en el mural de manera que pueda abrirse y cerrarse. Este mural servirá para pasar lista por las mañanas.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Verbalizarán cuál es la ventana de su pareja.
- * **En asamblea:** Valorarán con toda la clase haber hecho entre todos el mural suponiendo menos trabajo. Por la mañana abrirán sus ventanas y, si alguien no ha ido a clase, lo dirá su pareja.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 2

Este es nuestro pueblo



Objetivo cooperativo:

Fomentar la cohesión grupal.

Actividades motivadoras previas

- * En asamblea proponer a los alumnos inventar un cuento entre todos. Comenzará la maestra diciendo: *Había una vez un pueblo en el que vivía un mago. Un día se enfadó e hizo desaparecer todas las casas...* Luego ellos irán completando el cuento. Dirigir el cuento de manera que sean los niños del pueblo los que consigan encontrar las casas y lleguen a un final feliz. Se puede usar un ovillo de lana para pasarlo de niño a niño, según hablen, formando una telaraña.

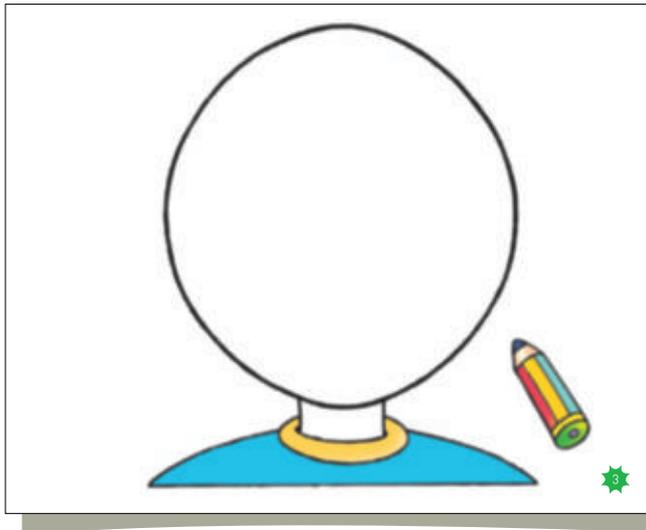
Actividades propias de la ficha

- * Los niños deben decorar y picar o recortar las dos partes de la casa que aparecen en su ficha.
- * Esconder todas las fichas por la clase, el pasillo... Los niños, por equipos, tendrán que encontrar las piezas necesarias para construir una aldea de tantas casas como niños son en el equipo. Advertirles que no pueden coger más que las necesarias porque sino otro equipo de la clase no podrá construir su aldea. Se pegarán en un mural diseñado especialmente para colocar tantas aldeas como equipos hay en la clase. A cada aldea se le pondrá un nombre elegido por el equipo.
- * Lo celebrarán con el grito o signo de equipo.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Aprenderán cuál es la casa de cada uno.
- * **En asamblea:** Verbalizarán la actividad y recordarán el cuento.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 3 ¡Ayúdame!



Objetivo cooperativo:

Provocar la necesidad de pedir ayuda a la pareja asignada.

Actividades motivadoras previas

- * Proponer a los dos miembros de la pareja gemela que se miren delante de un espejo, y jueguen a hacer muecas y gestos con la cara.
- * Por turnos, repasarán con el dedo índice los rasgos de la cara de su gemelo, a la vez que dicen su nombre (ojos, nariz...).
- * Luego, sobre un papel pintarán el retrato de su gemelo que estará enfrente. Ir tachando los rasgos a la vez que dicen: quitamos los ojos, las cejas...

Actividades propias de la ficha

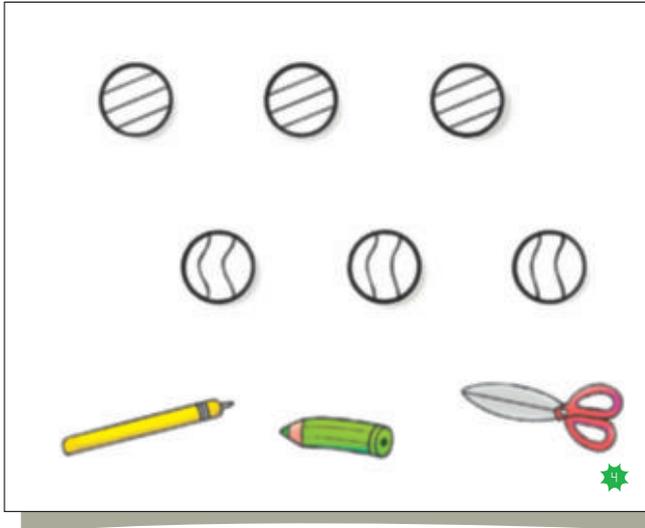
- * Primero se hará la ficha de un miembro de la pareja gemela y luego la del otro. Tapar los ojos de uno de ellos con un antifaz. Su compañero le irá indicando con la voz o con la ayuda de su mano dónde tiene que poner los ojos, la nariz... Al terminar uno, lo hará de la misma manera el otro.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Se pintarán la cara uno a otro a modo de indios, siguiendo indicaciones.
- * **En asamblea:** Contarán de qué color tiene los ojos y el pelo su pareja.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 4

¿Elegimos fichas?



Objetivo cooperativo:

Valorar la importancia de trabajar en pareja a partir de acuerdos.

Actividades motivadoras previas

- * Jugar libremente, en pareja gemela, con los tapones de plástico que hayan traído los niños durante la semana.
- * Fabricar dos pequeñas maracas con los tapones de botella, poniendo lentejas o garbanzos dentro y sellando con cinta adhesiva. Ayudarse mutuamente.
- * Jugar a carreras de chapas con los tapones.

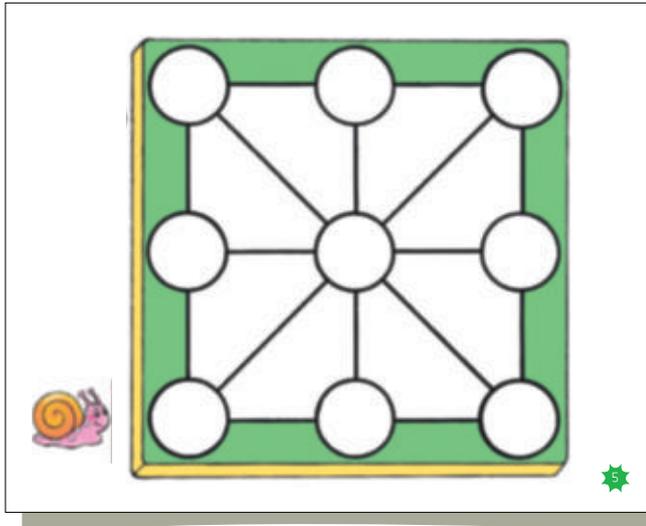
Actividades propias de la ficha

- * Cada miembro de la pareja gemela elegirá un modelo de fichas y solo pintará tres. Las picará o recortará. Luego tendrá que esperar a su compañero para poder jugar.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Hablar entre ellos de las actividades previas para saber cuál es la que más le ha gustado al gemelo.
- * **En asamblea:** Tocarán la maraca todos mientras cantan una canción.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 5 ¿Jugamos?



Objetivo cooperativo:

Divertirse jugando en pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Pintar en el suelo de la clase, con ceras o tizas, un tablero gigante y enseñarles las reglas del juego de *Las tres en raya*. Primero convirtiendo a uno de los niños de la pareja en ficha, de manera que su gemelo le mueva por el tablero, y luego con bloques lógicos que tendrán que mover por parejas.

Actividades propias de la ficha

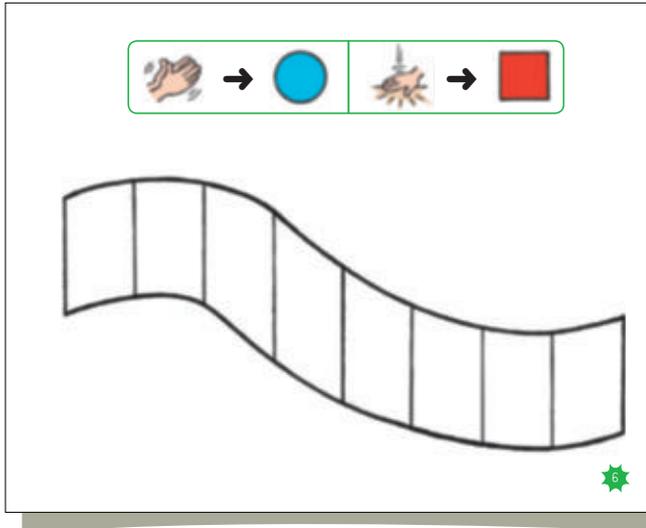
- * Decorar el tablero y jugar con la pareja gemela utilizando las fichas que previamente habían decorado y picado o recortado. Jugarán primero en un tablero y luego en el otro. Los pueden guardar en su cajón para jugar en momentos libres.
- * Después de jugar lo celebrarán chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Hablar de lo bien que lo han pasado, y que no importa quién haya ganado.
- * **En asamblea:** La maestra retará a algunos niños a jugar con ella al juego, mientras los demás animan.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 6

¡Prestamos atención!



Objetivo cooperativo:

Aprender con la pareja asignada.

Actividades motivadoras previas

- * Dibujar en el suelo un circuito con círculos y cuadrados. Los niños tendrán que ir pisando sobre los mismos dando una palmada cuando lleguen a los círculos y dando un golpe con una mano sobre los cuadrados, a la vez que nombran las figuras.
- * Hacer en gran grupo el dictado en la pizarra para que les resulte más fácil.

Actividades propias de la ficha

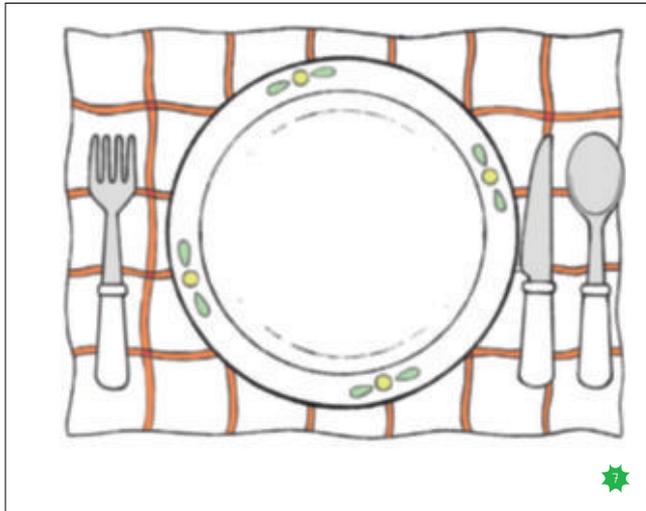
- * Hacer la secuencia de sonidos propuesta en el reverso de la ficha. Cada miembro de la pareja se lo dictará a su gemelo para que lo repita con gestos.
- * Una vez conocida la secuencia de sonidos, se harán de nuevo el dictado un niño a otro para completar su ficha, dibujando las figuras geométricas como corresponde.
- * Celebrarán el trabajo chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Pasarán el circuito de la mano de su pareja gemela.
- * **En asamblea:** Cada niño hará un gesto de los propuestos alternativamente en el corro de manera que lo hagan cada vez más deprisa. Al terminar lo celebraremos todos juntos.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 7

¡Esto es lo que más me gusta!



Objetivo cooperativo:

Conocer más sobre la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Uno a otro se preguntarán en pareja gemela sobre sus platos favoritos y lo contarán en la asamblea diciendo los gustos del otro.
- * Mostrar imágenes de platos de comida. Los niños tendrán que aplaudir fuerte o flojo según sus gustos.

Actividades propias de la ficha

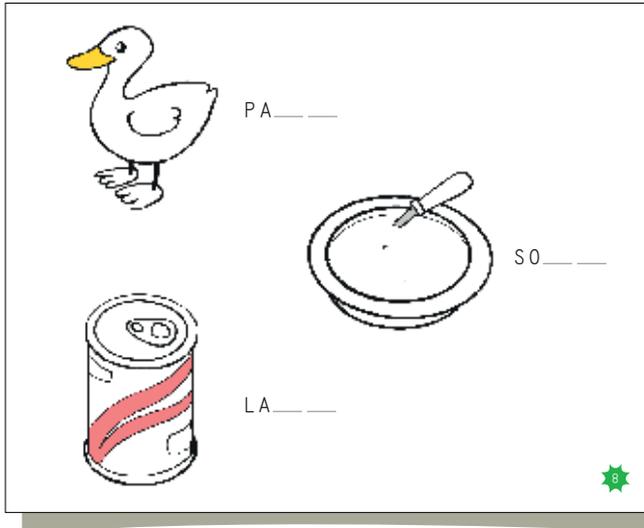
- * Después de hablar en grupo, pintarán en su ficha el plato favorito de su pareja.
- * Lo celebrarán diciendo el nombre de la pareja gemela.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Buscarán alimentos en los cuentos.
- * **En asamblea:** La maestra pondrá en la pizarra tres imágenes de alimentos preferidos por los niños. Las dispondrá en vertical y los niños tendrán que votar por la que más les gusta (solo pueden elegir una). Por turnos, cada uno dirá su preferido y un niño irá poniendo «palitos» al lado de la imagen. Al final contarán y sabrán cuál es el alimento que más le gusta a toda la clase.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 8

¡Nos ayudamos!



Objetivo cooperativo:

Trabajar con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Llevar a clase una baraja de cartas en las que los dibujos estén partidos por la mitad. Repartirlas entre los niños, para que busquen su otra mitad.
- * Dar a cada niño una tarjeta con una sílaba conocida por ellos. Pedirles que busquen a un compañero con el que formar una palabra bisílaba y celebrarlo cuando lo consigan.

Actividades propias de la ficha

- * Identificarán los elementos que aparecen en la ficha con la ayuda de las pistas que se den entre la pareja de gemelos.
- * Completarán las palabras con la técnica de «un solo lápiz, una sola hoja». Primero en un cuaderno y luego en el otro.
- * Lo celebramos porque aprendemos.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Jugarán a decir palabras de dos sílabas y tendrán que decir una sílaba cada uno. Elegirán una cada uno y se la quedarán como palabra secreta.
- * **En asamblea:** Cada uno dirá en alto la palabra secreta de su pareja gemela.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de 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 encontrarás una serie de juegos que puedes utilizar en el aula y 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 proponemos.

* Pinzas colorinas

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Tantas pinzas de colores como alumnos (cuatro colores en igual cantidad).

Descripción del juego: A cada alumno se le dará una pinza de un color para que se la prenda en un lugar visible de la ropa. La maestra irá dando distintas órdenes en progresión de dificultad para llevar a cabo el juego: hacer un círculo todos los que tienen el mismo color, un corro los azules y rojos y otro los verdes y amarillos, hacer estos mismos corros pero sin que estén juntos los del mismo color, hacer parejas del mismo color, de distinto color, rojo con verde y azul con amarillo, un corro toda la clase pero alternando todos los colores... Cada vez que se cumpla una orden se parará el juego y se verá si se ha cumplido, en caso contrario, tendrán que ser los mismos niños los que verbalicen el porqué y lo solucionen entre ellos.

* Concierto con imágenes

Objetivo: Hacer una creación grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: La maestra, junto con los niños, inventará un código de sonidos asociados a un símbolo, una imagen o un número. Por ejemplo: círculo = palmada, cuadrado = dos palmadas, triángulo = patada en el suelo, rectángulo = palmada en las rodillas. La maestra, o el niño al que se le designe director de orquesta, irá mostrando las figuras, de manera que el resto de la clase reproduzca el sonido que corresponde creando una bonita sinfonía de sonidos.

* 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 puedan ir pasando en fila y por debajo. Cada niño de la pareja tendrá una consigna distinta (por ejemplo: dos colores, frutas, nombres, animales, ciudades, deportes...). Cantarán todos mientras pasan por debajo del puente: «Pasemisí, pasemisá, por la calle de Alcalá, los de delante corren mucho, los de atrás se quedarán». En la palabra «quedarán» bajarán los brazos para atrapar al que esté pasando en ese momento y en secreto le dirán ambas consignas para que elija una y se coloque detrás del niño-puente al que corresponde la que ha elegido. Así 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. La maestra pintará una raya en el suelo que quedará entre ambos equipos. Gana el equipo que haga traspasar la raya al contrario.

* Paracaídas

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

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Una tela de colores a modo de paracaídas, de manera que todos los niños quepan a su alrededor sujetándola con ambas manos, y un muñeco de trapo.

Descripción del juego: Todos los niños agarrarán con ambas manos la tela y la mantendrán tirante. Poner el muñeco de trapo encima. Todos la moverán hacia arriba y hacia abajo sin que se caiga el muñeco. La maestra irá dando diversas órdenes, por ejemplo: que pasen por debajo los del equipo rojo, y estos tendrán que soltar y pasar gateando por debajo y encontrar un hueco para agarrar el paracaídas. El resto de compañeros tendrán que seguir sujetando la tela sin que se caiga el muñeco.

* De La Habana ha venido un barco

Objetivo: Ayudar al grupo a conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Sentados en forma de 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. No vale repetir palabras. Si a algún niño no se le ocurre nada, otro de sus compañeros puede, mediante mímica, darle pistas para ayudarlo. Cuando estén 30 segundos sin decir nada, cambiarán a otro tema propuesto por otro niño.

* Verbena, verbena...

Objetivo: Fomentar la identificación de problemas para buscar una solución común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Todos los niños se cogerán de la mano y el primero de ellos se colocará junto a la pared apoyando su mano libre en ella, de manera que los demás puedan ir pasando por debajo sin soltarse y sin romper la fila.

Cada vez que den una vuelta entera el siguiente se quedará junto al anterior y toda la fila pasará por debajo de su brazo. Así sucesivamente hasta que todos queden enganchados con los brazos cruzados.

Luego tendrán que realizar el juego a la inversa hasta que todos queden desenganchados. A la vez que juegan, cantan: «Verbena, verbena, la casa se me quema, por dónde, por dónde, por la casa del conde». La maestra les propone medir el tiempo que tardan en hacer la fila y deshacerla. El reto es conseguir hacerlo cada vez en menos tiempo. De esta forma el grupo tiene que identificar dónde pierden más tiempo y buscar la solución.

* Gallinita ciega

Objetivo: Fomentar el conocimiento del grupo.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Un pañuelo o antifaz para tapar los ojos.

Descripción del juego: Todos los niños se dispondrán en un corro dándose la mano, menos uno que estará en el centro con los ojos tapados. Irán dando vueltas en el corro mientras preguntan: «Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?». El que tiene los ojos tapados contestará: «Una aguja en un pajar», y toda la clase responderá: «Pues da tres vueltas y la encontrarás». El niño del centro dará tres vueltas sobre sí mismo, el corro se parará y tendrá que ir hacia un compañero y reconocerlo tocando su rostro u oyendo su voz. Si, lo acierta, cambian de papel y vuelven a empezar.

* Camisetas

Objetivo: Reconocer la importancia de la ayuda dentro de un equipo para conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cuatro camisetas muy grandes y distintas.

Descripción del juego: Cada equipo se colocará en fila y el primero tendrá la camiseta bien puesta. Cuando el juego comienza, el primer jugador se quitará la camiseta con ayuda del de detrás y este se colocará la camiseta con ayuda del que la tenía antes que él y del que tiene detrás. La camiseta deberá estar bien puesta para pasar al siguiente jugador. Es importante que el de atrás y el de delante ayuden. Gana el equipo en el que el último jugador se ponga la camiseta antes que los jugadores de los otros equipos.

* Cambio de sitio por equipos

Objetivo: Fomentar la cohesión del equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Se colocarán los cuatro equipos en cuatro esquinas de un espacio grande (gimnasio o patio). Cada equipo elegirá un nombre o palabra que lo designe. La maestra irá diciendo con voz fuerte: «cambio al equipo azul por el verde» y ambos equipos cambiarán corriendo de lugar. Los miembros del equipo deben ir dados de la mano y llegar juntos. Luego la orden podrá ser cambiando la forma de desplazamiento, por ejemplo: «azul con verde dando saltos, por parejas, a cuatro patas»...

* Túnel de piernas

Objetivo: Fomentar la pertenencia a un equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Se colocarán los equipos en filas, de pie y con las piernas abiertas. El primero se pondrá tumbado en dirección al túnel de piernas. Cuando el juego comienza, el primer jugador se arrastrará por el túnel y al salir se colocará detrás, de pie y con las piernas abiertas. Gritará: «siguiente» y saldrá el segundo jugador. Es importante que se arrastren y que no gateen. Así sucesivamente. Gana el equipo que vuelve a tener al primer jugador delante y en el que no haya nadie pasando por el túnel.

* Tula

Objetivo: Desarrollar la pertenencia a un grupo fomentando la ayuda entre sus miembros.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cintas de cuatro colores.

Descripción del juego: Cada niño se colocará una cinta en la muñeca del color de su equipo. Todos correrán libremente por un espacio grande. El que la liga debe tratar de coger a un niño de otro equipo. Cuando un niño se vea en «peligro» puede decir «tula» y quedarse parado como una estatua. De ese modo el que la liga no podrá cogerle. Los miembros de cada equipo pueden salvar a sus «estatuas» tocándolas, y así podrán volver a correr. Si el que la liga toca a alguien tendrá que decirle: «tú la ligas», y será el que tenga que pillar a los que no son de su equipo.

* Encadenados

Objetivo: Aprender a trabajar juntos dentro de un equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cuatro trozos de cuerda.

Descripción del juego: Se colocarán en cuatro filas y se atarán el pie derecho con la cuerda, como si fueran encadenados. Teniendo en cuenta que tienen que mover los pies a la vez para no caerse, deberán llegar andando, desde la línea de salida a la meta, todos juntos. Proponerles que antes de salir consensuen como tienen que actuar.

* Juego del espejo

Objetivo: Fomentar la cohesión en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Por parejas, ponerse uno enfrente del otro. Uno de los miembros hace de sí mismo y el otro de espejo. Este tendrá que repetir, como si fuera el reflejo de un espejo, todos los movimientos y gestos que haga su compañero.

* Carreras con globos por parejas

Objetivo: Fomentar la cohesión en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Material: Globos.

Descripción del juego: Por parejas, se colocarán un globo frente con frente y las manos atrás para realizar un recorrido marcado entre sillas o en el suelo. Se tendrán que ayudar uno a otro para conseguirlo.

* Lazarillo

Objetivo: Afianzar la confianza en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos

Material: Antifaz para cubrir los ojos.

Descripción del juego: Por parejas, ponerse uno detrás del otro. El primero se colocará el antifaz y el de atrás le irá dando en un hombro o en otro para indicarle la dirección a seguir hasta llegar al lugar que haya señalado la maestra.



Este material forma parte de **Los increíbles Mun** para 4 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 Arespachaga y Gloria Suárez Pliego (Trabajo cooperativo)

Edición: Cristina Ulloa

Ilustración: Sandra Aguilar y Carmen Queralt

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 y Eva Hernández

Corrección: Juan Miguel de Pablos

Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA