# 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 3. La bolsa de los cuentos	10
	– Antes de leer el cuento	11
	– Después de leer el cuento	
	– Creamos a partir del cuento	12
	– Fichas fotocopiables	13
	Cuento 4. Hailibu, el cazador	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
<b>&gt;</b>	Trabajo cooperativo	
	El trabajo cooperativo	26
	– ¿Qué es?	26
	– Bases del aprendizaje cooperativo	27
	<ul> <li>Orientaciones para la aplicación del trabajo cooperativo</li> </ul>	29
	<ul> <li>Cuaderno de Trabajo cooperativo</li> </ul>	
	• luegos coonerativos	

#### 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, los apartados de Animación a la lectura (Qué es, Propuesta de actividades y La animación en los Cuentos del mundo) y Trabajo cooperativo (Qué es, Bases del aprendizaje cooperativo y Orientaciones para la aplicación del trabajo cooperativo) se repiten en cada trimestre, de manera que el docente disponga de la información completa 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 el primer trimestre, 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 algún modo, 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...



#### <u>Actividades de lenguaje trabajadas</u> 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 inadvertidos 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

Al igual que en el primer trimestre, 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 del cuento: 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, 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 a partir de la lectura, dramatizaciones, elaboración de disfraces, creación de bailes, etc.

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

### <u>Actividades generales de motivación</u> a la lectura

- Iniciar la motivación hacia el nuevo cuento con la ayuda de nuestra mascota, Muníbal. Colocar a Muníbal 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 tenemos 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, objetos 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 y 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 el próximo cuento.

- 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. Durante el curso guardar las fichas propuestas, 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 trimestral. Esta propuesta se puede hacer de manera anual y adjuntar todos los cuentos del curso.
- Proponer o continuar con 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. Para terminar, por turnos, dejar que los niños lleven a casa el cuento para contárselo a sus familias, y dibujar o escribir algo sobre él en el gran libro 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 aula.



# Cuento 3. La bolsa de los cuentos

#### Página 2

Desde que era muy pequeño, a Lom le encantaba que su anciano criado le contase un cuento antes de dormir.

#### Página 3

Cada noche escuchaba historias maravillosas sobre magos poderosos, tigres feroces, elefantes viejos y sabios...

#### Página 4

- -Cuéntame otro cuento, por favor -le suplicaba Lom.
- -No, Lom, ya es hora de dormir. Mañana te contaré otro -le decía siempre el criado.

#### Página 5

Así que Lom se acurrucaba en la cama, sin dejar de pensar en las cosas que acababa de oír.

#### Página 6

A Lom le gustaba presumir ante sus amigos de conocer un montón de relatos increíbles.

#### Página 7

- −¿Por qué no nos cuentas alguno? –le pedían una y otra vez.
- -¡No! -contestaba Lom enfadado-. ¡Los cuentos son míos y no pienso contárselos a nadie!

#### Página 8

Todo el mundo sabe que, si los cuentos no se cuentan, se secan, como las plantas que no se riegan. Como Lom no quería compartirlos con nadie, se fueron quedando atrapados dentro de una vieja bolsa que el chico tenía en su habitación.

#### Página 9

Con el paso de los años, Lom, que se había convertido en un apuesto joven, conoció a una muchacha muy linda y decidieron casarse.

#### Página 10

Pero la noche antes de la boda, el anciano criado escuchó unos extraños ruidos que procedían de la habitación de Lom. ¡El murmullo salía de la bolsa de los cuentos!

#### Página 11

Los cuentos se estaban quejando de no haber podido salir nunca de aquella vieja bolsa...

- -Nos quedaremos aquí para siempre... ¡Lo pagará caro! -decía uno.
- -Mañana me convertiré en serpiente y le morderé -sugirió otro.

#### Página 12

El viejo sirviente, asustado al escuchar lo que los cuentos tramaban, decidió ayudar a Lom. Por eso, al día siguiente, durante la boda, estuvo muy atento, pero no vio ninguna serpiente...

#### Página 13

De pronto, tuvo una idea: ¡la serpiente podía estar escondida debajo de una de las alfombras que cubrían la casa de los recién casados!

#### Página 14

El criado corrió hacia la casa y levantó, una a una, todas las alfombras hasta encontrar la serpiente. La cogió por la cabeza y la arrojó lejos de la casa. ¡Había salvado la vida de Lom!

#### Página 15

Desde aquel día, Lom no dejó de contar cuentos. Se los contó primero a su mujer; después, a sus hijos y estos se los contaron a los suyos. Y fue así como los cuentos nunca más volvieron a estar encerrados en la bolsa.



El cuento de origen asiático La bolsa de los cuentos aborda el tema de la generosidad y la curiosidad por conocer relatos, historias... Es fundamental generar y consolidar hábitos y actitudes de relaciones de respeto y cooperación, lo que implica que los niños sean capaces de gestos generosos y de desprendimiento personal.

#### \* Antes de leer el cuento

- Guardar en la caja mágica cuentos de distinto formato entre los que se encuentre Lα bolsα de los cuentos. Proponer a los niños que se sienten en círculo y pedir a un voluntario que abra la caja y que muestre a los compañeros lo que hay dentro. Conversar sobre los cuentos que hay en la caja, si los conocen todos, si hay alguno que les gustaría escuchar... Preguntarles si les gusta que les cuenten cuentos, qué tipo de cuentos les gustan más...
- Proponer que imaginen qué pasaría si no hubiese cuentos. Por turnos, que compartan sus opiniones.
- Explicar a los niños que van a conocer un cuento nuevo. Leer el título y pedirles que lo localicen entre los que estaban en la caja mágica. Observar la cubierta y comentarla. Preguntar: ¿Quién será el niño que aparece? ¿Se parece su cama a la vuestra? ¿Qué animal duerme bajo su cama? ¿De qué tratará el cuento? ¿De animales?...

#### \* Después de leer el cuento

- Formular preguntas sobre el cuento para asegurarnos de que comprenden el argumento: ¿Quién contaba historias maravillosas a Lom cada noche? ¿De qué presumía Lom ante sus amigos? ¿Compartía los relatos? ¿Dónde fueron quedando los cuentos? ¿Qué ocurrió la noche antes de la boda de Lom? ¿Quién le salvó la vida? ¿Qué hizo? ¿Qué sucedió a partir de entonces?
- Imitar algunas acciones que realizan los personajes del cuento: el viejo sirviente contándole un cuento a Lom; Lom negándose a contar los cuentos que conocía a sus amigos; los cuentos hablando entre ellos dentro de la bolsa.... Pedir a los niños que adivinen de qué escena se trata.

- Volver a contar el cuento cambiando algunos detalles de fragmentos o personajes que las realizan, y pedir a los niños que identifiquen los errores. Por ejemplo: A Lom le encantaba que su abuelo le contara historias; A Lom le gustaba contar cuentos a sus amigos...
- Completar el Gran libro de cuentos del mundo.
   Incorporar una página A3 en blanco para que los niños peguen la cubierta del cuento que acabamos de leer, Lα bolsα de los cuentos (disponible en Recursos digitales). Después, por turnos, dejar que se lleven el cuento a casa para contarlo y leerlo con sus familias. Aprovechar para completar el gran libro dibujando o escribiendo algo sobre la historia del cuento con su ayuda o, posteriormente en el aula según lo hayamos acordado.

#### ¿Cómo nos sentimos? El agradecimiento

 Destacar cómo el comportamiento de Lom cambia al final del cuento, ya que el viejo sirviente le había salvado la vida. Proponer a los alumnos que comenten situaciones en las que debemos agradecer a los demás sus atenciones con nosotros: cuando nos hacen un regalo, cuando nos visitan si estamos enfermos...



#### \* Creamos a partir del cuento

#### Cambiamos el cuento

Proponer a los niños cambiar partes del cuento y continuarlo entre todos. Algunas situaciones nuevas pueden ser que Lom comparte sus cuentos con sus amigos, que la serpiente muerde a Lom, Lom decide liberar a los cuentos de la bolsa, el criado no ayuda a Lom...

#### Somos cuentos

Sugerir a los niños que simulen ser los cuentos que vivían atrapados dentro de la bolsa de Lom. Invitarlos a que dialoguen entre ellos.

#### Contadores de historias

Explicar a los niños que hace muchísimo tiempo los cuentos solo se transmitían de forma oral, ya que no estaban escritos. Animarlos a ser contadores de historias. Para ello, sugerirles que se sienten formando un círculo y que, por turnos, cada uno cuente una historia inventada o conocida. Explicarles que tendrán que variar la voz según el personaje que les toque interpretar en cada momento. Se puede ambientar el aula con alguna música suave que invite a los niños a participar, dramatizar la historia que cuentan los compañeros, moverse al ritmo de la melodía...

#### Bailamos y cantamos

Escuchar y bailar la canción *Que vivan los cuentos* de Fabrizio Origlio. Crear una sencilla coreografía dando palmadas para el estribillo, mostrando los dedos de la mano cuando se nombran los números y tocándose el corazón cuando se indica.

Nota. Podemos encontrar la canción en Internet.

#### Valores del cuento \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

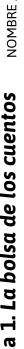
#### Compartir con los demás

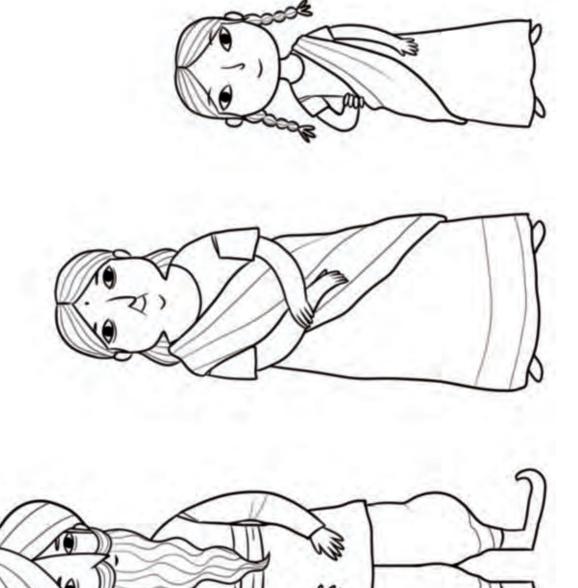
Lom no quería compartir los cuentos con los otros niños porque pensaba que eran de su propiedad. Invitar a los niños a que nos cuenten situaciones reales donde no han querido compartir (un juguete, un libro...) y otras personas se han sentido mal por ello. Preguntarles: ¿Cómo se sienten vuestros amigos o compañeros cuando no compartís con ellos un juguete o algo que les gusta? ¿Cómo os sentís cuando no quieren compartir algo con vosotros? Pedirles que expliquen cómo convencerían a Lom para que compartiera sus cuentos.



# Diario de lectura

# Propuesta 1. La bolsa de los cuentos





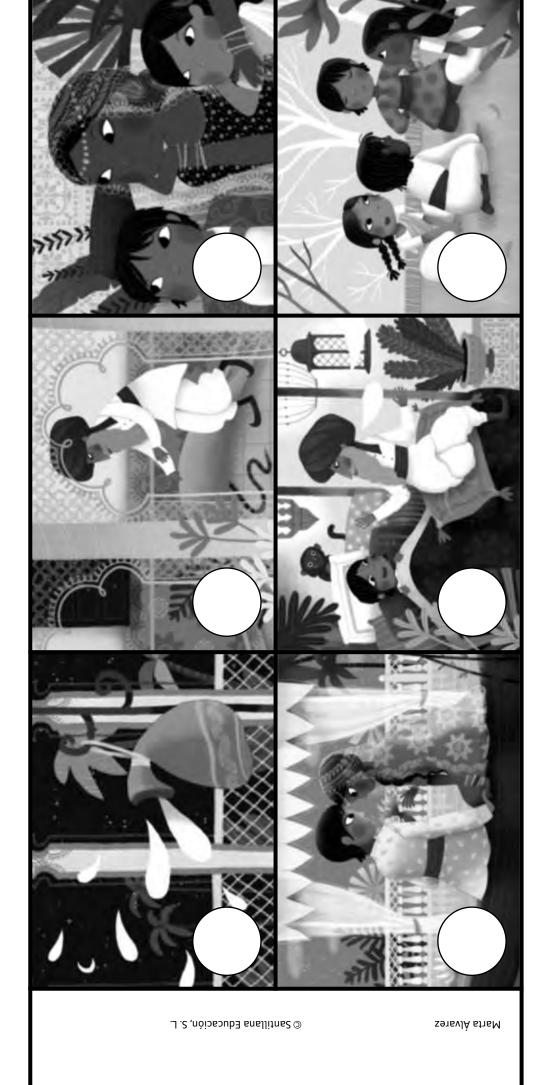
🖈 Colorea el personaje que contaba los cuentos a Lom cuando este era pequeño.





# Diario de lectura Propuesta 3. La bolsa de los cuentos

NOMBRE



🖈 Numera las viñetas, recorta por las líneas, ordena el cuento y grápalo.

# Cuento 4. Hailibu, el cazador

#### Página 2

Hace muchísimos años vivió un hombre al que todos llamaban Hailibu, el cazador.

#### Página 3

Hailibu era muy valiente y siempre estaba dispuesto a ayudar a los demás. Era el más respetado por su pueblo.

#### Página 4

Una mañana, Hailibu salió a cazar. Cuando se adentraba en el bosque, vio una pequeña serpiente blanca que dormía enroscada bajo un árbol.

#### Página 5

Pero, de pronto, una grulla se abalanzó sobre la serpiente y la apresó entre sus garras. Rápidamente, Hailibu apuntó con su arco a la grulla, disparó una flecha, y esta, asustada, soltó su presa.

#### Página 6

Al día siguiente, cuando Hailibu regresó al bosque, se encontró a la serpiente, que le dijo:

-Soy la hija del rey Dragón. Como me has salvado la vida, mi padre quiere darte las gracias. No aceptes nada de lo que te ofrezca, pero pídele la piedra de jade que lleva en la boca.

#### Página 7

Hailibu y la pequeña serpiente se dirigieron hacia un valle cercano y llegaron a una cueva.

En la entrada se encontraba, esperando, el rey Dragón.

-Dentro de esta cueva hay innumerables tesoros. Como has salvado a mi hija, pasa y elige el que desees.

#### Página 8

Sin embargo, Hailibu recordó lo que le había dicho la serpiente y le pidió al rey Dragón la piedra de jade.

#### Página 9

Pero, antes de entregársela, el rey se acercó a Hailibu y le advirtió...

-Con esta piedra podrás entender el lenguaje de los animales. Pero no debes contárselo a nadie o tú mismo te convertirás en piedra también -le explicó.

#### Página 10

Desde entonces, Hailibu entendía lo que los animales decían... Un día, escuchó hablar a dos pájaros:

-La montaña se derrumbará mañana y el río inundará el valle. El agua cubrirá los árboles y no tendremos donde posarnos.

-¡Tenemos que irnos o moriremos ahogados!

#### Página 11

Hailibu, muy asustado, se reunió con los habitantes de su pueblo y los animó a que se mudaran a otro lugar. Pero todos se quedaron muy extrañados. No entendían por qué tenían que irse...

#### Página 12

Entonces, Hailibu les explicó cómo había obtenido la piedra de jade y por qué no podía contarles cómo se había enterado de lo que iba a pasar.

#### Página 13

Pero, mientras hablaba, Hailibu el cazador se iba transformando en piedra. Todos, muertos de miedo, abandonaron la aldea.

#### Página 14

Entrada la noche, las nubes se volvieron negras y comenzó a llover con fuerza. La tierra tembló y la montaña se rompió en pedazos mientras el río se desbordaba.

#### Página 15

Hailibu había salvado la vida de su pueblo. Sus vecinos conservaron la piedra en la que el cazador se había convertido para recordarle siempre.



El cuento Hailibu, el cazador, originario de Asia, nos permite tratar con los niños los temas de la valentía y el sacrificio personal. También aborda la gratitud, y el reconocimiento de las personas a quien defiende el bien común. Estos valores, todos ellos interrelacionados, forman parte del carácter individual y social del ser humano, y ayudan a crear una sociedad más justa.

#### \* Antes de leer el cuento

- Dibujar la silueta de Hailibu, con el arco y las flechas, en papel continuo. En el reverso, escribir la siguiente adivinanza: Cada mañana salgo de mi casa con un arco, dispuesto a mostrar mi valor. Los animales me temen y las personas me quieren, ¿quién soy yo? Enrollar el papel de forma que se vea el texto, anudarlo con un lazo y guardarlo en la caja mágica junto con el cuento.
- Pedir a un voluntario que abra la caja mágica y saque lo que hay en el interior. Leer la adivinanza entre todos. Mostrar el dibujo e intentar resolver la adivinanza. Preguntar a los niños: ¿Quién nos habrá dejado esto? Después, enseñar el cuento, leer el título y describir la ilustración de la cubierta. Deducir entre todos que Hailibu fue quien nos dejó la adivinanza.

#### \* Después de leer el cuento

- Formular frases utilizando palabras del cuento.
   Jugar a entonarlas de forma distinta (con enfado, tristeza, alegría...) y comprobar cómo cambia el mensaje en cada caso.
- Describir colectivamente a los protagonistas del cuento y pedirles que expresen sus opiniones sobre cada uno. Centrar la atención de los alumnos en Hailibu: ¿Quién era? ¿Cómo era? ¿Qué le sucedió la mañana en que salió a cazar? ¿Qué pasó después? ¿Quién era la serpiente en realidad?...

- Conversar sobre los distintos espacios en los que sucede la historia: el bosque, la cueva, la aldea donde vivía Hailibu. ¿Dónde estaba el protagonista al principio del cuento? ¿Cómo llegó hasta la cueva del rey Dragón?...
- Proponer a los niños que digan, argumentando su opinión, quién habría actuado como Hailibu y quién, no.
- Incorporar en el Gran libro de cuentos del mundo una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento Hailibu, el cazador (disponible en Recursos digitales). Establecer turnos para llevarse el cuento a casa, y leerlo con la familia. Aprovechar para completar el gran libro con su ayuda o posteriormente en el aula según lo acordemos.

#### ¿Cómo nos sentimos? La bondad

Sugerir a los alumnos que identifiquen las muestras de bondad que se reflejan en la historia: ¿Por qué salvó el cazador a la serpiente? ¿Por qué salvó Hailibu a su pueblo? Invitar a los niños a relatar vivencias personales en las que alguien haya sido bueno con ellos o ellos hayan sido buenos con alguien.



#### \* Creamos a partir del cuento

#### Otro final para el cuento

Jugar con los niños a crear colectivamente otro final para la historia. Imaginar que los vecinos del pueblo de Hailibu creen desde el primer momento lo que les dice el cazador, que Hailibu no tiene que desvelar su secreto, y no se convierte en piedra. Preguntar: ¿Qué ocurriría después? ¿Adónde se marcharían?...

#### Somos Hailibu

Proponer a los niños fabricar arcos y flechas y jugar a ser cazadores como Hailibu. Para su elaboración, podemos seguir estas indicaciones.

#### **Materiales:**

- Varillas de plástico y pajitas de refresco.
- Goma elástica.
- Cartulinas.
- Pegamento y tijeras.

#### **Procedimiento:**

- Hacemos el arco con una varilla; en cada extremo atamos un trozo de goma elástica de menor tamaño que la varilla, de manera que, al colocarla, esta se curve.
- Para confeccionar la flecha, usaremos una pajita. Recortamos en cartulina un triángulo para hacer la punta de la flecha y lo pegamos a un extremo de la pajita.
- Colocamos la pajita en el centro de la goma elástica, tiramos hacia atrás y, con cuidado, soltamos para lanzar la flecha.

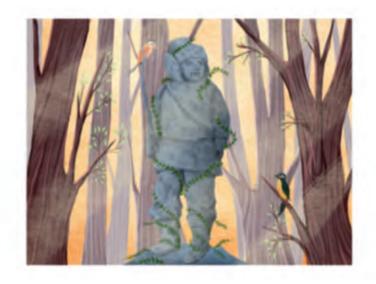
#### Dramatizamos el cuento

Preparar por grupos una dramatización del cuento. Cada equipo elegirá un momento de la historia y lo representará ante los compañeros. Dramatizar diferentes acciones: Hailibu apuntando con su arco a la grulla, hablando con la serpiente, siguiéndola hasta la cueva del rey Dragón, pidiéndole la piedra de jade...

#### Valores del cuento \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

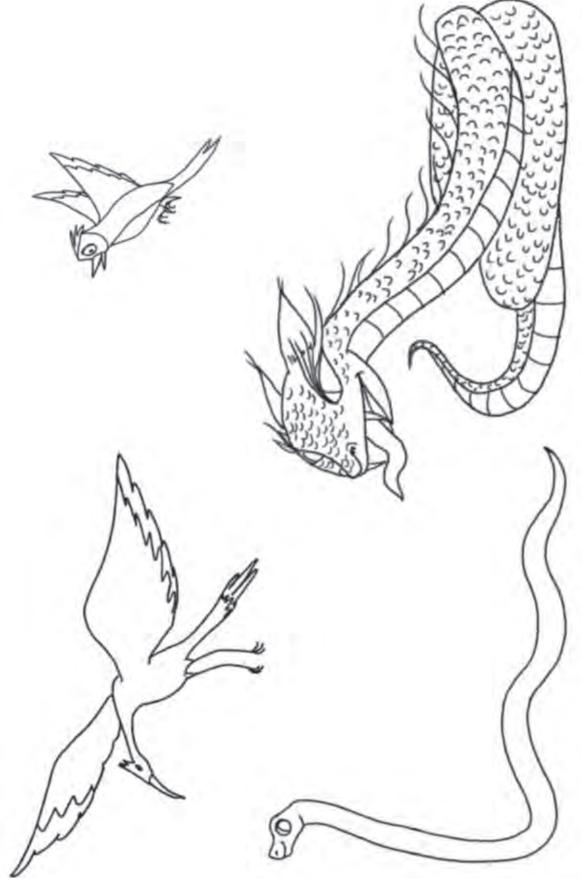
#### La valentía

El cazador desvela su secreto a los habitantes de su pueblo, arriesgando su vida. Propiciar un diálogo con los alumnos sobre el valor, dejando claro que ser valiente no consiste en no tener miedo, sino en establecer estrategias para superarlo.



Diario de lectura Propuesta 1. Hailibu, el cazador

NOMBRE



🖈 Rodea el animal al que salva Hailibu.

# Diario de lectura Propuesta 2. Hailibu, el cazador





🖈 Colorea el dragón y dibújale lo que llevaba en la boca.



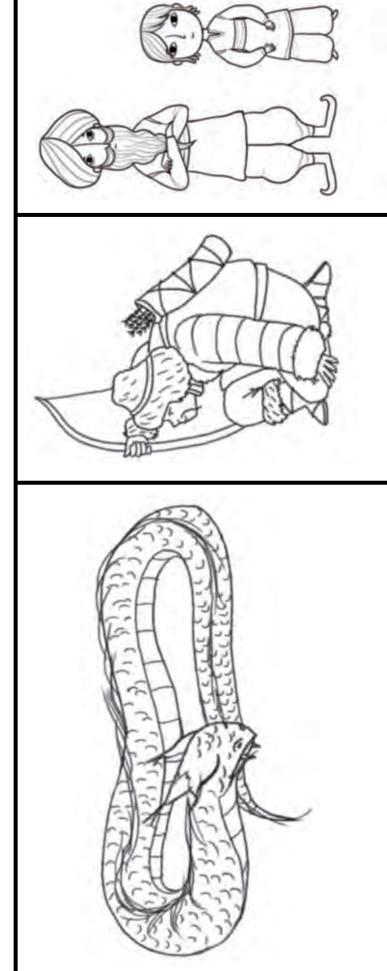
NOMBRE



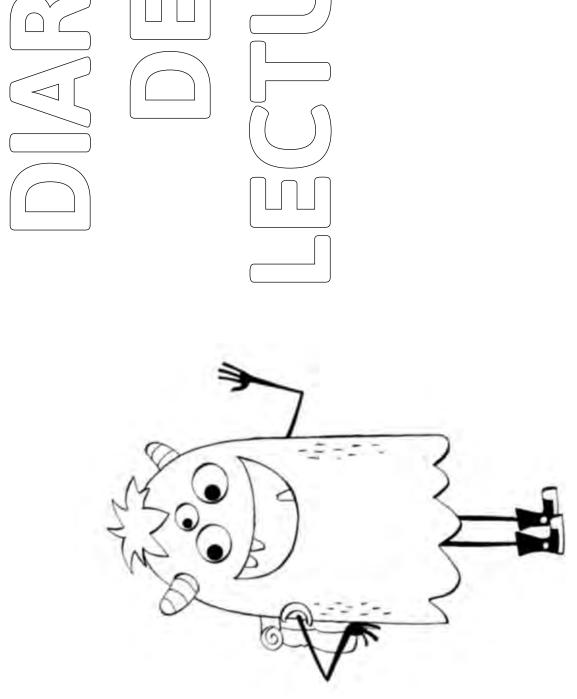




\* Marca la escena que corresponde al final del cuento y tacha la que no pertenece a la historia.



NOMBRE



# → Trabajo cooperativo



## El trabajo cooperativo

#### \*¿Qué es?

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

Como ya vimos en el primer trimestre, 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 desempeñan 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 conciencia 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 además de 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

Recordar que 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, continuaremos trabajando 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. En el trimestre anterior ya explicamos que 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, como ya explicamos, 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.

Recordar que 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 enfrente de otros, de tal manera que puedan verse la cara y puedan trabajar juntos.



#### <u>Habilidades sociales</u>

Nos escuchamos y nos organizamos.

En el trimestre anterior ya comentamos que 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 unos a otros por medio de pistas, sin facilitar la solución, 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.

No olvidéis que, 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.

Ya sabemos que 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 posibles niveles 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

#### <u>La cohesión grupal</u>

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

Como ya vimos en el primer trimestre, 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, haremos tres tipos de emparejamientos:

- 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 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 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.

#### <u>Crear una interdependencia positiva</u>

#### 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 nuestros materiales y decorar el aula. Dejaremos que los alumnos 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 los alumnos a situarse.

#### 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.

Primeras sesiones. 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, decir 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 de la mitad del 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. 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 las primeras sesiones, 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

Recordar que 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, debemos 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 ha de 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 que 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

Según explicamos en el anterior trimestre, 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 cómo abordarlo; por ejemplo, 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

Como ya sabemos, 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.

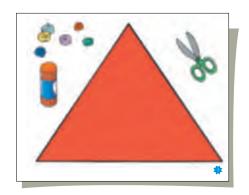
Durante las actividades de evaluación, es importante ayudarlos a diferenciar entre lo que hemos hecho bien y debemos mantener, y lo que debemos cambiar. Las siguientes preguntas pueden guiar la reflexión sobre el trabajo realizado en equipo: ¿Has ayudado a tu compañero cuando no entendía algo? ¿Habéis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

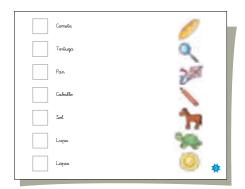
A partir de estas cuestiones, reflexionaremos cómo podemos mejorar y daremos las herramientas necesarias para que puedan cambiar aquello que no ha funcionado como esperábamos.

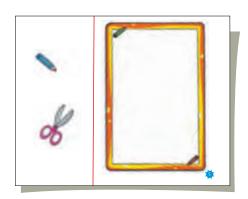
Para finalizar y afianzar el compromiso de toda la clase, elaboraremos un cartel con un dibujo de lo que debemos mejorar, en el que todos escribirán su nombre o estamparán la huella de su mano con pintura de dedos a modo de firma.

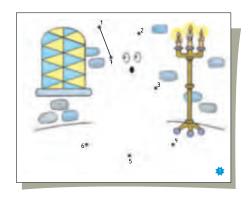


## Cuaderno de Trabajo cooperativo



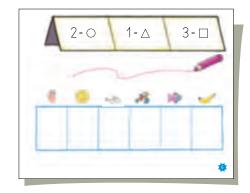


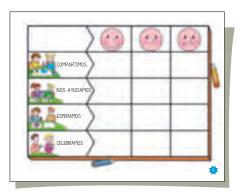




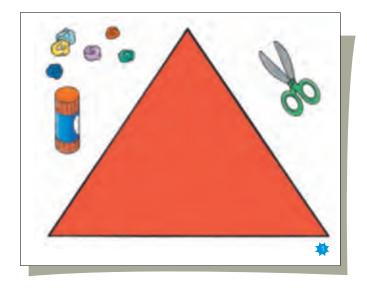








## **★ Ficha 1** ¡Somos artistas!



#### Objetivo cooperativo:

Trabajar y crear en grupos pequeños.

#### Actividades motivadoras previas

- ★ Trabajar en clase obras de arte de diferentes artistas en las que aparezcan figuras geométricas. Pedir ayuda a las familias y buscar información e imágenes para luego compartir en la asamblea.
- ★ Dividir a la clase en cuatro grupos y proponerles jugar, con bloques lógicos o construcciones, a hacer diferentes composiciones y figuras.

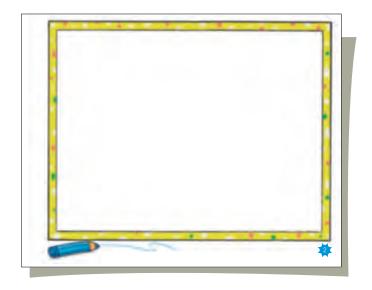
#### Actividades propias de la ficha

- ★ Pedir a cada equipo que haga bolitas de papel de diferentes colores. Poner todas las bolas en un recipiente para compartirlas después.
- ★ Cada niño elegirá las que más le gusten y las pegará sobre el triángulo de su ficha hasta rellenarlo.
- ★ Después, recortará su triángulo y lo pegará en el mural de su equipo para crear una composición artística.

#### Actividades para recogida y evaluación

- ★ En pareja gemela: Observar las diferentes composiciones y hablar entre ellos de qué les parece cada una.
- ★ En asamblea: Verbalizar si han trabajado bien en equipo y qué dificultades han encontrado. Exponer qué creen que tiene de bueno trabajar en equipo, y qué, no.
- \* Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# ★ Ficha 2 ¿Dibujamos nuestras manos?



#### Objetivo cooperativo:

Ayudarse trabajando en pareja gemela.

#### Actividades motivadoras previas

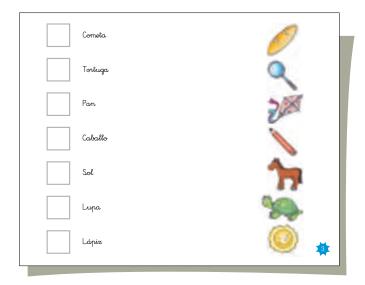
- ★ Proporcionar a los alumnos telas y complementos. En pareja gemela, proponerles que se disfracen ayudándose el uno al otro. También les daremos pintura de cara para que se maquillen de forma similar.
- ★ Pedir a los niños que comparen sus manos con las de su pareja gemela. Proponerles que las junten y comprueben si son del mismo tamaño.

#### Actividades propias de la ficha

- ★ Pedir a los niños que dibujen las siluetas de sus dos manos en la ficha con ayuda de su pareja. Primero lo harán en un cuaderno y luego en el otro.
- ★ Elegirán juntos la técnica plástica con la que quieren decorar las manos y la aplicarán.
- ★ Al terminar, lo celebran diciendo el nombre de la pareja.

- ★ En pareja gemela: Pedirles que se contesten mutuamente a las siguientes preguntas: ¿Has necesitado ayuda? ¿Te he ayudado? ¿Me has ayudado tú a mí?
- ★ En asamblea: Cada niño explicará las respuestas que le haya dado su compañero.
- ★ Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# **★ Ficha 3** ¿Leemos juntos?



Objetivo cooperativo: Trabajar con la pareja asignada.

#### Actividades motivadoras previas

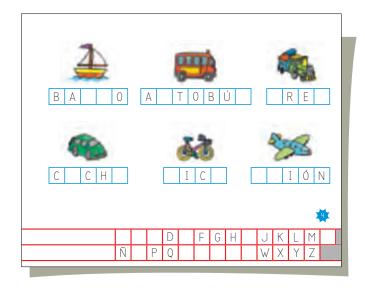
★ Establecer parejas de lectura. Proporcionar láminas de imágenes y palabras, y pedirles que las asocien. Darles un tiempo limitado e indicar el comienzo y el final de la actividad. Después, comprobar qué pareja ha conseguido asociar correctamente mayor cantidad de imágenes y palabras.

#### Actividades propias de la ficha

- ★ La pareja de lectura trabajará primero en un cuaderno con un solo lápiz y luego en el otro. En primer lugar leerán las palabras que aparecen en la ficha y darán tantas palmadas como sílabas tiene cada una.
- ★ Luego escribirán el número de sílabas que tiene cada palabra y la unirán con su imagen correspondiente.

- ★ En pareja gemela: Recordar entre los dos las parejas de imágenes-palabras que han conseguido.
- ★ En asamblea: Compartir las dificultades que se han encontrado al trabajar juntos en un mismo cuaderno y con un solo lápiz, y cómo las han solucionado.
- \* Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# **★ Ficha 4**¿Jugamos con las letras?



#### Objetivo cooperativo:

Trabajar y aprender con la pareja gemela.

#### Actividades motivadoras previas

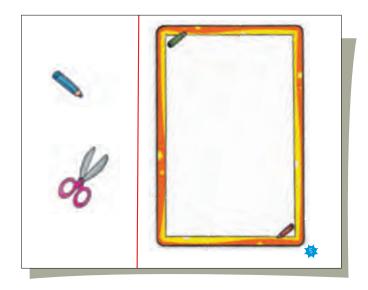
- ★ Llevar a clase, mezcladas en varias cajas, etiquetas con las letras del abecedario. Mostrarles imágenes y pedirles que compongan la palabra que corresponda usando las letras de las cajas.
- ★ Proponerles que cojan las letras necesarias para formar el nombre de su pareja gemela.

#### Actividades propias de la ficha

- ★ Cada miembro de la pareja escribirá en su cuaderno, con ayuda de su compañero, las letras del abecedario que faltan en la ficha.
- ★ Recortarán las letras del abecedario y jugarán en pareja a completar los nombres de los medios de transporte que aparecen en la ficha.

- ★ En pareja gemela: Comentar qué palabra les ha costado más formar, y cuál, menos.
- ★ En asamblea: Explicar al resto de la clase cómo han jugado a completar las palabras y si les ha gustado la actividad.
- \* Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# \* Ficha 5 ¿Quieres conocerme?



#### Objetivo cooperativo: Fomentar la cohesión grupal.

#### Actividades motivadoras previas

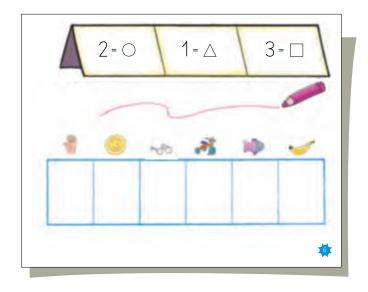
- ★ En asamblea, hablar de las cosas que mejor se le dan a cada uno.
- ★ Pedir a cada niño que escriba su nombre en un papel. Meter en una bolsa, o en un recipiente, el nombre de todos los alumnos. Por turnos, sacar al azar el nombre de dos niños. Cada uno tendrá que decir del otro lo que recuerda que su compañero ha contado de sí mismo.

#### Actividades propias de la ficha

- Cada niño dibujará dentro del marco la actividad que mejor se le da, la recortará y mostrará el dibujo a sus compañeros.
- ★ Formar grupos de cuatro o seis niños y pedirles que jueguen a pasar su dibujo al compañero de su derecha mientras dicen: «te lo doy». Cuando digamos «stop», tendrán que parar y decir de quién es el dibujo que tienen delante.
- ★ Disponer de una cuerda con pinzas para colgar, al final de la actividad, todos los dibujos, y dejarlos expuestos en clase.

- ★ En pareja gemela: Reconocer el dibujo de su pareja gemela.
- ★ En asamblea: Describir colectivamente todos los dibujos expuestos y decir quién lo ha hecho.
- Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# **★ Ficha 6** ¿Contamos sílabas?



#### Objetivo cooperativo:

Ayudar a la pareja gemela para conseguir un fin común.

#### Actividades motivadoras previas

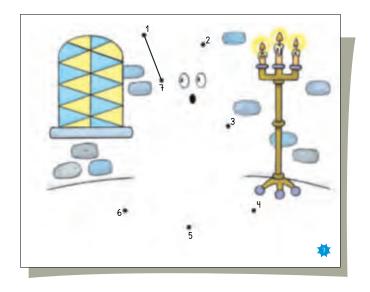
- ★ Mostrar a los alumnos diferentes imágenes. Dar palmadas y decir cuántos golpes de voz tiene cada una.
- ★ Proponerles hacer un dictado. Decirles en voz alta palabras. En vez de escribirlas, tendrán que contar las sílabas que tienen mediante palmadas y anotar ese número en un papel. El dictado será de número de sílabas y no de palabras.

#### <u>Actividades propias de la ficha</u>

- ★ La pareja gemela trabajará primero en un cuaderno y luego, en el otro. Uno de los miembros dictará al otro el nombre de los elementos que hay en el reverso de la ficha. Este tendrá que dar tantas palmadas como sílabas escuche y dibujar en la casilla la figura que corresponda según el código.
- ★ Intercambiarán los papeles y harán la actividad en el otro cuaderno.
- \* Al terminar, chocarán las manos para celebrarlo.

- En pareja gemela: Comparar juntos el trabajo realizado en los dos cuadernos y contrastar los resultados.
- ★ En asamblea: Comentar si la actividad les ha parecido fácil o difícil y por qué, si se han ayudado...
- Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# ★ Ficha 7 ¿Quién está escondido?



#### Objetivos cooperativos:

Crear y trabajar con el grupo-clase. Fomentar la cohesión grupal.

#### Actividades motivadoras previas

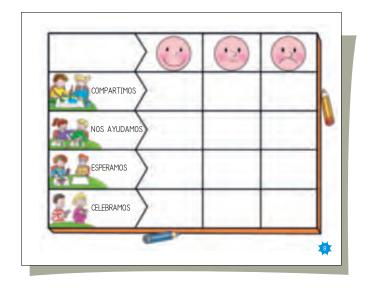
- ★ Leer en clase, de forma colectiva, diferentes cuentos elegidos por los alumnos. Destacar las partes principales: presentación, nudo y desenlace. Conversar sobre los cuentos: si les gustan, si prefieren contarlos o que se los cuenten...
- ★ En parejas, jugar a resolver pasatiempos. Proporcionar a los niños laberintos, encontrar diferencias, sopas de letras... Proponerles que los resuelvan y digan cuál les divierte más.

#### Actividades propias de la ficha

- ★ Unir los puntos del 1 al 7 para descubrir el personaje escondido.
- ★ Luego, en gran grupo, les pediremos que se inventen un cuento donde el fantasma sea el protagonista. Para ello, podemos ayudarles con algunas propuestas: 1. Érase una vez un fantasma que vivía en... 2. Le gustaba jugar a... 3. Una noche, sucedió que... 4. Entonces, se encontró con... 5. Y juntos fueron a... 6. Allí descubrieron... 7. Y decidieron...

- En pareja gemela: Cada uno se cubrirá el dedo índice con un pañuelo de papel como si fuera la sábana de un fantasma. Establecer un diálogo entre ambos.
- ★ En asamblea: Comentar qué les ha parecido el cuento que han creado, si les ha gustado, les ha costado inventar el argumento...
- \* Actividades de ampliación: A elegir de entre los juegos cooperativos.

# ★ Ficha 8 ¡Hemos trabajado juntos!



#### Objetivo cooperativo:

Valorar el trabajo con la pareja gemela.

#### Actividades motivadoras previas

★ Mostrar la ficha en asamblea y comentar las acciones que aparecen en la tabla. Pedir a los niños que respeten el turno de palabra y aclarar las dudas que puedan surgir por parte de ellos al interpretar la tabla.

#### Actividades propias de la ficha

- ★ En pareja, comentarán cómo ha sido el trabajo que han realizado juntos en los cuadernos y en clase.
- ★ Marcarán en la tabla si han compartido, si se han ayudado, si han sido pacientes y si lo han celebrado.

- ★ En pareja gemela: Sugerir que se pongan de acuerdo para explicar algo que hayan hecho muy bien y algún aspecto que crean que necesitan mejorar.
- ★ En asamblea: Por parejas, explicar cómo ha sido el trabajo que han realizado juntos. Exponer todas las tablas en un sitio visible del aula.
- \* 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.

# ★ Ratón y gato con pelotas de gomaespuma

Objetivo: Ayudar al grupo a conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Dos pelotas grandes de gomaespuma de distinto color. En una se dibujarán, con rotulador permanente, los rasgos de un gato, y en la otra, los de un ratón.

Descripción del juego: Pedir a los niños que se sienten formando un corro sin que quede espacio entre uno y otro. Entregar las pelotas a dos niños, que no estén sentados consecutivos, de manera que haya cinco o seis niños entre ambos. Se irán pasando las pelotas (gato-ratón) en la misma dirección sin saltarse a ningún niño. Se trata de que la pelota-gato alcance a la pelota-ratón. Pueden ir cantando la canción «Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar. Si no te pilla esta noche, mañana te pillará». Si alguna pelota se cae, el juego se detiene y se vuelve a empezar. Cada treinta segundos pararemos el juego para hacer un recuento de los niños que hay desde la pelota-gato hasta la pelota-ratón y comprobar si la distancia entre ambos se reduce o no. Juzgar entre todos si deben cambiar la dirección de la pelota, si debe ser el ratón el que pille al gato, qué distancia es más corta...

### \* ¡Quítame la pinza!

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: Se reparte una pinza de color a cada alumno para que se la prenda en un lugar visible de la ropa. Primero, pedirles que se agrupen por colores, que hagan series... Después, con cuidado, tendrán que quitarse las pinzas entre ellos, de manera que el que pierda su pinza deberá retirarse del juego, y gana el que más pinzas lleve prendidas en su ropa.



#### \* La tela de araña

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Un ovillo de lana gruesa.

Descripción del juego: Sugerir a los niños que se coloquen formando un círculo. El niño que comienza el juego tiene en sus manos el ovillo de lana y dice en voz alta una palabra que tenga que ver con un tema que hayamos propuesto previamente (nombres de animales, de alimentos, palabras que empiecen por..., palabras inventadas...). Mientras dice la palabra, deberá lanzar el ovillo, sin soltar el extremo, a otro niño (preferiblemente que no sea al que está a su lado). Este tendrá que decir otra palabra y lanzar el ovillo, y así sucesivamente, de forma que se vaya tejiendo una especie de tela de araña entre ellos. Es importante explicarles que deben mantener la lana tirante todo el tiempo. Cuando todos hayan dicho su palabra y la tela de araña esté completa, sugerir a dos o tres niños que, sin soltar, aflojen un poco la hebra de lana para que quede menos tensa. Destacar que todos son necesarios para poder tejer la red.

### \* Collage de nombres

Objetivo: Hacer una creación grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Establecemos en la pizarra un código según las sílabas que tenga una palabra; por ejemplo, si tiene una, círculo rojo; si tiene dos, cuadrado verde; si tiene tres, triángulo azul, y si tiene cuatro o más sílabas, rectángulo naranja. Por parejas, cada niño contará las sílabas que tiene el nombre de su compañero y dibujará en una cartulina grande la figura que le corresponde. Intercambiar los papeles y, finalmente, hacer un collage de figuras que represente los nombres de todos los alumnos.

#### \* 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 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». Medimos 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.

#### \* ¡Pelotas, dentro!

Objetivo: Reconocer la importancia de ayudarse para conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Dos equipos.

Material: Pelotas y aros.

Descripción del juego: Dividimos a los niños en dos grupos, les pedimos que se coloquen en fila y les proporcionamos aros y pelotas. Un niño de cada equipo se sitúa enfrente de su grupo, a una distancia previamente acordada y, a su lado, colocaremos un aro en el suelo. El primero de la fila le pasa una pelota. Si la coge en el aire, la deja dentro del aro y se coloca al final de su fila. El que ha lanzado la pelota pasa, entonces, a convertirse en receptor. Si no la coge en el aire, tendrá que seguir intentándolo hasta que lo consiga.

#### \* Carreras de relevos

*Objetivo*: Aprender a trabajar juntos dentro de un equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cuatro objetos que sirvan de testigo (como en las carreras de relevos).

Descripción del juego: Estableceremos previamente un circuito por la clase o el patio. Pediremos a los niños de cada equipo que se coloquen en fila. El primero de cada una llevará el testigo. A una señal nuestra, empezará a correr y el segundo niño no podrá moverse hasta que su compañero le entregue el testigo.

### \* A la pata coja

Objetivo: Conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Cada equipo debe formar una fila. Cada miembro del grupo tiene que sujetar el pie del compañero de delante con una mano y apoyar la otra en su hombro. Deberán desplazarse dando saltos, a la pata coja, procurando que la fila no se rompa. A nuestra señal, tendrán que detenerse y tratar de mantener el equilibrio.

# \* Artistas especiales

Objetivo: Fomentar la pertenencia a un grupo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Imágenes de obras de arte.

Descripción del juego: Asignamos a cada equipo una obra de arte (Las meninas, de Velázquez; Niños en la playa, de Sorolla...) y les pedimos que las reproduzcan con el cuerpo creando una composición colectiva.

# \* Serpenteando

*Objetivo:* Aprender a trabajar juntos dentro de un equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Sugerir a los niños que se tumben en el suelo, boca abajo, por equipos y formando una fila, de manera que cada miembro del grupo pueda sujetar por los pies al compañero que tiene delante y así formar una serpiente gigante.

A nuestra orden, todos los equipos tendrán que reptar por el aula y conseguir llegar a la meta que previamente hayamos fijado sin que ningún miembro del equipo se suelte de sus compañeros.

#### \* Coches locos

Objetivo: Trabajar en equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cajas de tamaño grande (de fruta, a ser posible), cuerda, objetos diversos (pelotas, elementos de la clase...).

Descripción del juego: Cada equipo tendrá que diseñar un coche con la caja y el resto de objetos que estime conveniente. Al finalizar, sugeriremos realizar una exposición con todos los diseños.

#### \* Bailarín escurridizo

Objetivo: Jugar con la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Material: Pañuelo grande y aro.

Descripción del juego: Un miembro de la pareja, el que haga de bailarín, se atará un pañuelo en la cintura. Tendrá que bailar al ritmo de una melodía dentro del aro, mientras el otro miembro de la pareja, usando solo una mano y sin entrar en el aro, tratará de quitarle el pañuelo.

### \* Te dibujo la espalda

Objetivo: Fomentar la cohesión en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Por parejas, les sugeriremos que uno de ellos se tumbe en el suelo boca abajo. Su compañero deberá trazar, con el dedo, un dibujo sencillo en su espalda. Cuando el niño que está tumbado adivine de qué se trata, se intercambiarán los roles.

# \* Lápices de colores

Objetivo: Fomentar la pertenencia a un grupo.

N.º jugadores: Cuatro equipos. Material: Pañuelos de colores.

Descripción del juego: Asignar un color a cada grupo y repartir un pañuelo de ese color a cada miembro del equipo. Una vez que todos identifiquen a qué grupo pertenecen, pedirles que corran libremente por el aula. Al decir «lápices de colores a la caja», todos los miembros del mismo equipo tendrán que reunirse y tumbarse en el suelo, muy juntos, como si fueran lápices dentro de una caja, mientras levantan el pañuelo de su color. Al decir «lápices fuera», se levantarán y volverán a correr por la sala libremente. Jugar varias veces intercambiando equipos y colores.



Este material forma parte de **Los increíbles Mun** para 5 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: Marta Álvarez y Ayesha L. Rubio

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: Sandra Fernández y Victoria Lucas

Corrección: Ángeles San Román

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