

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 hombre del agua* 10
 - Antes de leer el cuento 11
 - Después de leer el cuento 11
 - Creamos a partir del cuento 12
 - Fichas fotocopiables 13
- Cuento 2. *La piel del cocodrilo* 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 el 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 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.

Actividades generales de motivación 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.
- 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 el primer cuento, repartir a cada alumno la portada de la página 23 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 trimestral. Esta propuesta se puede hacer de manera anual y adjuntar 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). Después, por turnos, dejar que los niños lleven a casa el cuento para contárselo a sus familias, y dibujar o escribir algo relativo al cuento con su ayuda.



Cuento 1.

El hombre del agua

Página 2

Había una vez un niño al que le encantaba nadar. Cada tarde iba a bañarse a un río cercano a su casa.

Página 3

Un día llovió tanto que el río se desbordó e inundó los campos cercanos. Sus padres le prohibieron acercarse al agua, pero el niño no les hizo caso y se fue a nadar.

Página 4

La corriente era tan fuerte que arrastró al chico. Este, asustado, empezó a gritar pidiendo ayuda.

Página 5

Y entonces el hombre del agua, que vivía en el fondo del río, lo oyó gritar...

Página 6

Al hombre del agua no le gustaba mucho que nadie se adentrara en su reino. Pero sintió lástima del chico, que estaba a punto de ahogarse.

Página 7

Lo llevó a su castillo bajo el agua y lo acostó en una preciosa cama de cristal.

Página 8

Cuando despertó, el chico se quedó maravillado. Todo era de cristal: los muebles, los juguetes... Y, entonces, empezó a llorar.

Página 9

–¿Por qué lloras, muchacho? –le preguntó el hombre del agua, que se entristeció al verlo así.

–Porque me acuerdo de mi casa –contestó el niño.

Página 10

Al día siguiente, al despertar, el muchacho se dio cuenta de que la habitación, y todo lo que en ella había, era de oro. Pero, al rato, comenzó a llorar de nuevo...

Página 11

–¿Por qué lloras otra vez, niño? –quiso saber el hombre del agua.

–Porque me acuerdo de mis padres y mis hermanos.

Página 12

El hombre del agua, que no tenía familia, no entendía las palabras del muchacho.

–¿Son más valiosos tus padres y tus hermanos que el oro puro? –le preguntó.

–Mucho más –respondió el muchacho sin dudar.

Página 13

Entonces, cuando el chico se quedó dormido, el hombre del agua lo dejó en la orilla del río.

Página 14

Al despertar, el niño pensó que todo había sido un sueño. Pero enseguida vio a sus padres, que no habían dejado de buscarlo, llorando de alegría.

Página 15

A partir de entonces, el muchacho siguió yendo al río cada día, pero nunca más después de haber llovido tanto. No quería que el hombre del agua volviera a encontrarlo...



El cuento *El hombre del agua* es originario de Europa, y muestra cómo la familia es un pilar fundamental para el desarrollo emocional y la socialización.

* Antes de leer el cuento

- Escribir un mensaje en un papel y meterlo en una botella. Guardar la botella en **la caja mágica** y pedir a un voluntario que la saque. Abrir la botella y sacar el papel para leer el mensaje: *Os envío esta pista para que averigüéis dónde vivo. Está en el grifo, está en el mar, cae del cielo y al cielo va. ¿Qué será?* Mostrarnos muy sorprendidos, y pedir a los niños que nos ayuden a averiguar la adivinanza (el agua). Una vez resuelta, observar si hay algo más en la caja.
- Sacar el resto de objetos que hay en **la caja mágica** y que habremos guardado previamente, como la foto de un nadador, la de un naufrago y el cuento. Observarlos creando expectación en los niños. Leer el título del cuento y preguntar a los niños si quieren que leamos el libro para descubrir lo que quiere contarnos.

* Después de leer el cuento

- Asegurarnos de que todos los alumnos han comprendido las palabras y expresiones del cuento, explicando, si fuera necesario, el significado de aquellas que puedan resultarles más complejas, como: *desbordarse, inundar, corriente, adentrarse, sentir lástima, maravillado, entristecerse, valioso*. Intentar que sean los propios alumnos los que se expliquen entre ellos el significado de las palabras que no conocen.
- Jugar a *Verdadero o falso*. Decir frases sobre el cuento y pedir a los niños que digan si son verdaderas o falsas. Por ejemplo:
 - Había una vez un niño que no sabía nadar.
 - Un día llovió tanto que resbaló y se cayó al río.

- Como no sabía nadar y sus padres estaban despistados, un delfín lo salvó y lo llevó al mar. A medida que vayan corrigiéndonos, invitarlos a que nos digan lo que de verdad ocurre en el cuento.
- Pedir a los niños que, por grupos, describan más exhaustivamente a los personajes. El primer grupo se encargará de imaginar cómo era el niño, el segundo, como era el hombre del agua y el tercero, los padres del niño. Indicarles que deberán tener en cuenta el comportamiento de los personajes a lo largo del cuento, y dar su opinión respecto a las distintas acciones que realiza cada uno de ellos.
- Conversar con los niños sobre los escenarios que aparecen bajo el río: un castillo, la habitación... Preguntar: *¿Creéis que una persona podría vivir debajo del agua? ¿Por qué? ¿Puede haber casas en el fondo del río? ¿Qué ocurre si una persona pasa demasiado tiempo debajo del agua?*

¿Cómo nos sentimos? El miedo a los extraños

- El niño del cuento llora cuando despierta en el castillo, aunque el hombre del agua lo ha salvado de ahogarse. Invitar a los niños a verbalizar cómo creen ellos que se sentía el niño y por qué, qué habrían hecho ellos si el hombre del agua los hubiera rescatado y si alguna vez se han sentido como este niño... *¿Tendría miedo? ¿Por qué? ¿Estaría triste por no estar con su familia? ¿Se sentiría solo?*
- Hacer ver a los alumnos que la desobediencia del niño le hace llegar a esta situación. Resaltar la importancia de hacer caso de lo que nos dicen los mayores.
- 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 hombre del agua*, 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

¿Qué habría pasado si...?

Proponer a los niños cambiar algunas situaciones del cuento y continuar la historia en función de ellas. Por ejemplo: *si el día de la tormenta el niño estuviese subiendo a los árboles, o yendo en bicicleta por el bosque... ¿le hubiese rescatado el hombre del agua? ¿Existiría el hombre del bosque? ¿Creéis que si el hombre del agua hubiese tenido familia el niño hubiese estado más contento viviendo con él?*

Añadimos más personajes

Nombrar personajes de cuentos o dibujos animados que viven bajo el agua, como la Sirenita, Nemo o Bob Esponja. Proponer a los niños incluirlos en el cuento creando situaciones divertidas con ellos. También se pueden inventar nuevos personajes en la historia (la familia del hombre del agua, una mascota, un amigo del niño...).

Terminar haciendo un dibujo donde representar a los nuevos personajes en el cuento.

Dramatizamos el cuento

Invitar a algunos niños a representar mediante mímica distintos momentos del cuento: *la acción de nadar, ahogarse, el hombre del agua llevándose al niño, sorprenderse al ver el interior del palacio, llorar y/o alegrarse cuando por fin ve a sus padres*. El resto de sus compañeros tienen que adivinar qué parte del cuento representan y colocarlos en orden de aparición en la historia. De esta manera trabajarán la secuenciación del cuento.

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

La familia

Recordar todos juntos que el hombre del agua salva al niño de ahogarse, lo lleva a su castillo y le da lo que para él tiene mayor valor: el oro puro. Iniciar un diálogo sobre este hecho: *¿Qué es lo que tiene más valor para el hombre del agua? ¿Y para el niño? ¿Por qué creéis que el hombre del agua no entiende que el niño quiera más a su familia que el oro? ¿Qué es lo que tiene más valor para vosotros? Ayudarlos a explicar con sus propias palabras lo que significa para ellos su familia y preguntarles cómo se lo explicarían ellos al hombre del agua.*



Diario de lectura

Propuesta 1. El hombre del agua

NOMBRE _____

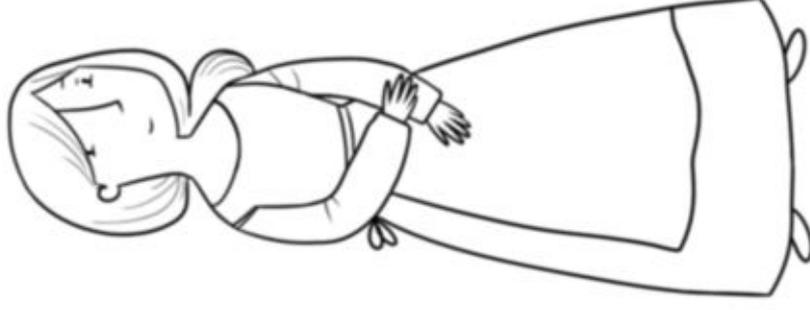
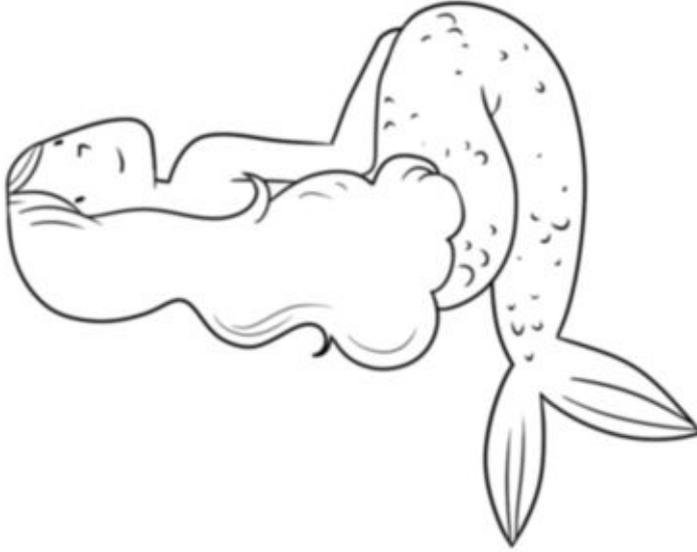
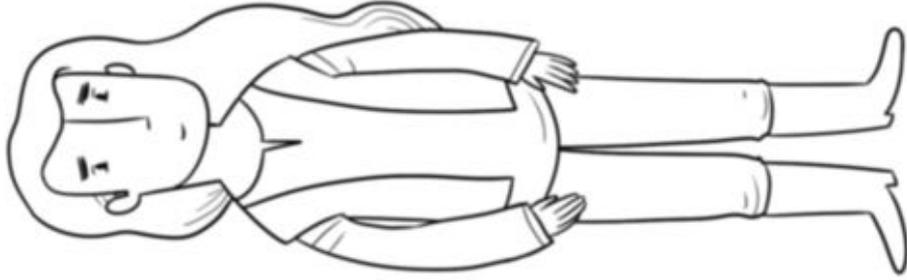
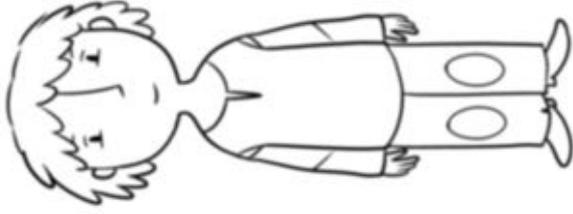


* Colorea la escena que representa qué estaba haciendo el niño cuando comenzó a llover.

Diario de lectura

Propuesta 2. El hombre del agua

NOMBRE _____



Diario de lectura

Propuesta 3. El hombre del agua

NOMBRE _____

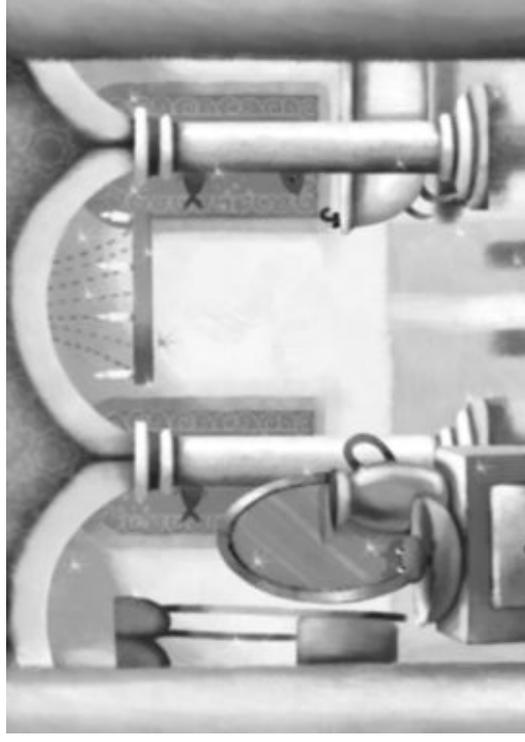


© Santillana Educación, S. L.

Marta Álvarez



CASA



PALACIO

✦ Une al niño con la imagen que representa lo que tiene más valor para él; repasa las palabras.

Cuento 2.

La piel del cocodrilo

Página 2

En algunas aldeas africanas cuentan que hace mucho, muchísimo tiempo, el cocodrilo tenía la piel lisa y dorada.

Página 3

Se pasaba la mayor parte del día bajo el agua. Solo salía de noche, cuando la luna se reflejaba en su brillante piel.

Página 4

Todos los animales, que iban a beber al río durante la noche, se quedaban embobados mirando la hermosa piel del cocodrilo...

Página 5

El animal se sentía tan orgulloso que empezó a salir del agua también durante el día.

Página 6

Y siempre había muchos animales admirándolo.

Página 7

Su piel seguía siendo tan brillante y dorada...

Página 8

Pero sucedió que el sol, poco a poco, fue secando la piel del cocodrilo.

Página 9

Pasaban los días y esta se iba poniendo cada vez más fea, áspera y llena de grietas...

Página 10

Los animales, entonces, dejaron de ir al río.

Página 11

Ya no querían ver la piel del cocodrilo...

Página 12

Su cuerpo se había cubierto de duras escamas.

Página 13

El animal, antes orgulloso de su aspecto, pasaba horas y horas dentro del agua.

Página 14

Cada vez que otros animales se acercaban, el cocodrilo se sumergía en el río.

Página 15

Y, desde entonces, es él quien admira la hermosa piel de los otros animales.



El cuento *La piel del cocodrilo*, originario de África, aborda el cuidado del propio cuerpo, la vanidad y la aceptación personal. El conocimiento del aspecto físico y la aceptación de uno mismo y de los demás contribuyen a desarrollar la autoestima desde los primeros años.

* Antes de leer el cuento

- Realizar un mural con papel continuo. Dibujar varios animales, como una jirafa, un elefante, un león, una cebra, una serpiente y un cocodrilo en la selva. Animar a los niños a decorar el cartel con papel charol, gomets o ceras de colores y describir lo que ven: *¿Cómo se llaman estos animales? ¿Dónde viven? ¿Cuál os gusta más?...* Explicar que vamos a leer un cuento de animales. También se puede hacer el mural pidiendo a los alumnos que dibujen o recorten fotografías de animales y hacer una composición.
- Guardar en **La caja mágica** imágenes de la piel de diversos animales y el cuento. Pedir a los niños que saquen las imágenes y digan a qué animales corresponden. Mostrar el cuento y leer el título. Proponer a los niños que describan el animal que sale en la portada y que cuenten qué saben sobre él.

* Después de leer el cuento

- Preguntar a los niños si han comprendido todas las palabras y/o expresiones del cuento. Algunas pueden ser: *embobados, orgullosos, admirar, áspera, grietas, aspecto*. Intentar que en la medida de lo posible sean ellos mismos quienes saquen el significado de las palabras que no entienden a partir del contexto de las frases.
- Invitar a los niños a leer de nuevo el cuento, apoyándonos en las ilustraciones y realizando preguntas que faciliten la lectura. Por ejemplo: *¿Cómo era la piel del cocodrilo hace mucho tiempo?*

¿Qué hacían los animales cuando iban a beber al río por la noche? ¿Por qué empezó a salir del agua también de día? ¿Qué ocurrió poco a poco en la piel del cocodrilo? ¿Cómo se iba poniendo? ¿Por qué los animales dejaron de ir al río? ¿Qué hacía el cocodrilo cuando otros animales se acercaban?...

¿Cómo nos sentimos? La aceptación

- El cocodrilo no cuidó su piel exponiéndose al sol y eso hizo que cambiara su aspecto. Ante la nueva situación, los animales dejaron de admirarlo y él se entristeció. Conversar sobre cómo creen que se hubiesen sentido ellos: *¿Hubierais hecho vosotros lo mismo que el cocodrilo? ¿Por qué? ¿Cómo os parece que se portan los demás animales con el cocodrilo?* Invitar a los niños a compartir sus vivencias con respecto a algún cambio físico que hayan tenido o circunstancia que haya cambiado su aspecto. Valorar con los niños la importancia de preocuparse por cómo son por dentro y cómo ser buenas personas, y dar la importancia justa al aspecto físico.
- Incorporar en el **Gran libro de cuentos del mundo** una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *La piel del cocodrilo* (disponible en Recursos digitales). Hacer turnos para llevárselo a casa.



* Creamos a partir del cuento

Inventamos nuevos cuentos

Invitar a los niños a que, por grupos, inventen y cuenten un cuento con la misma temática que *La piel del cocodrilo*, protagonizado por otros personajes. Dar unas sencillas pautas para ayudarlos en su creación, por ejemplo: presentar al protagonista y explicar cómo es, cómo descuida su cuerpo, qué le ocurre, cómo actúan otros personajes...

Dramatizamos el cuento

Proponer a los niños dramatizar el cuento por grupos dejando que cada uno elija el animal que quiera ser, explicando el porqué de su elección.

Bailamos como cocodrilos

- Enseñar a los niños la canción *El cocodrilo* (la canción y la coreografía se pueden encontrar en Internet). Después, bailarla todos juntos disfrazados de cocodrilos.

El cocodrilo

*El cocodrilo se metió en la cueva
de pronto asomó la cabeza
miró para un lado y al otro
¿y qué pasó?, ¿y qué paso?
se sorprendió ¡aaah!*

- Para elaborar el disfraz de cocodrilo podemos realizar una careta.

Materiales

- Platos de cartón.
- Cartulina de color verde.
- Tijeras, cola, cinta adhesiva, grapadora.

Procedimiento

1. Recortamos el plato realizando la forma de la cara del cocodrilo y en la parte superior hacemos dos agujeros para los ojos.
2. Coloreamos con cera verde toda la superficie.

3. Realizamos la boca del cocodrilo recortando un triángulo grande de cartulina verde y en el exterior triángulos pequeños para hacer los dientes.
4. Pegamos la boca en el plato debajo de los ojos.
5. Hacemos dos agujeros en los extremos de la careta y pasamos una goma para poder ponérsela.

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

El cuidado del cuerpo

La piel del cocodrilo se va estropeando y endureciendo al exponerse al sol. Realizar con los niños una puesta en común sobre los efectos que el sol produce no solo en la piel del cocodrilo como dice el cuento, sino también en nuestra piel si no la protegemos. Pedir a los niños que verbalicen sus propias experiencias con el sol, que cuenten si alguna vez se han quemado, y ayudarlos a que valoren la importancia de cuidar no solo nuestra piel, sino todo nuestro cuerpo para evitar enfermedades.

Diario de lectura

Propuesta 1. La piel del cocodrilo

NOMBRE _____

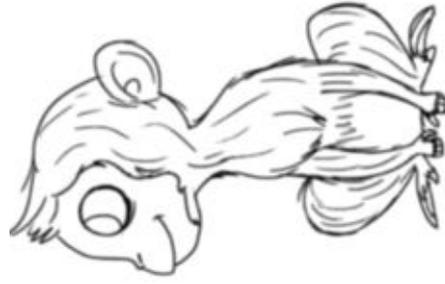
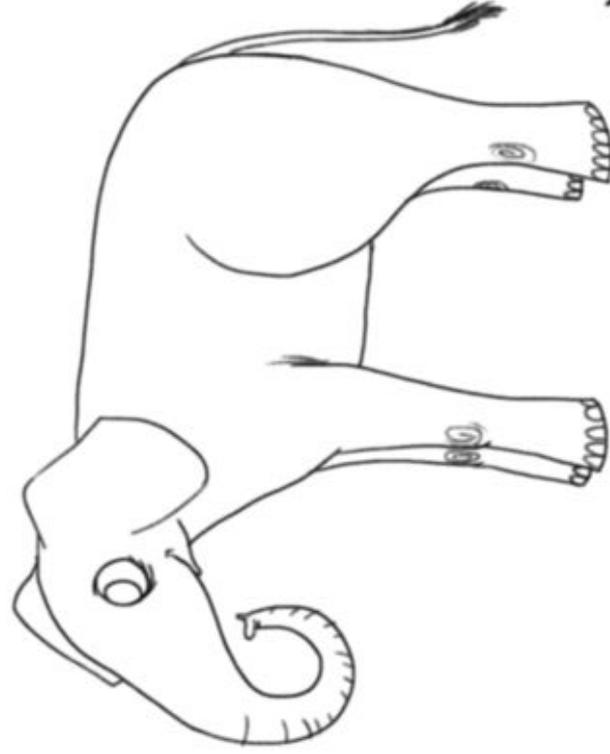


* Colorea la escena y complétala para representar en qué momento sale el cocodrilo del agua al comienzo del cuento.

Diario de lectura

Propuesta 2. La piel del cocodrilo

NOMBRE _____



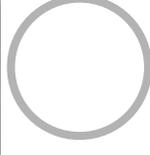
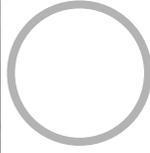
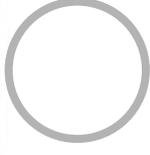
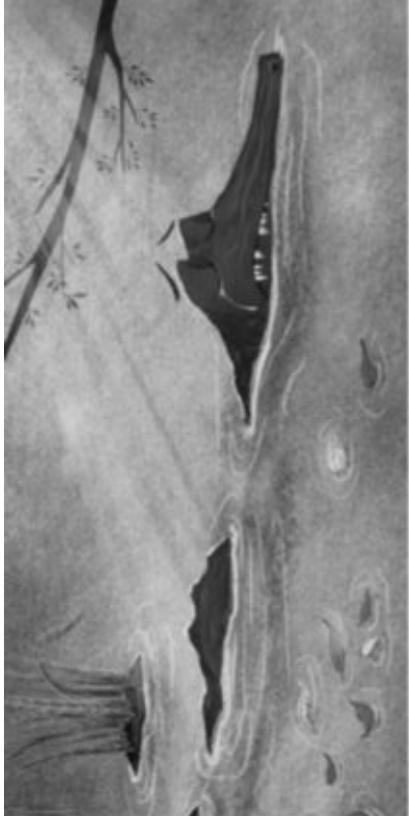
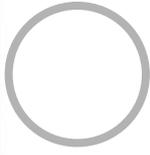
✧ Decora la piel de los animales con pinturas, gomets o trozos de papel de colores.

✧ Rodea los animales que iban a ver al cocodrilo.

Diario de lectura

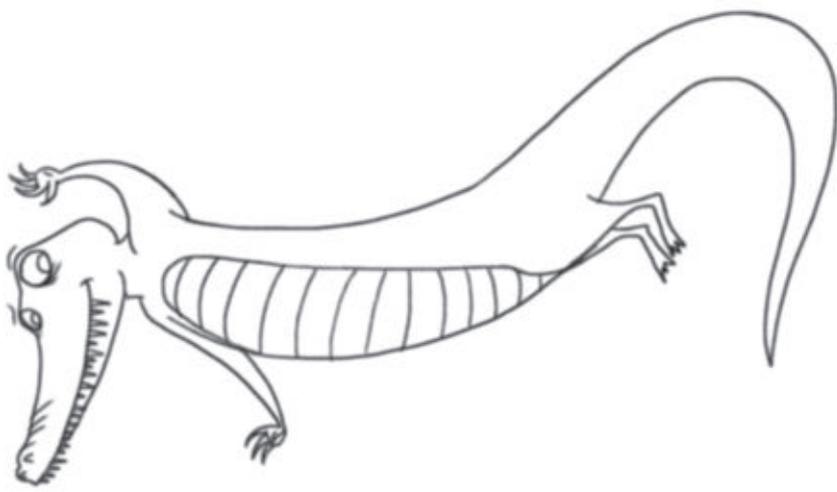
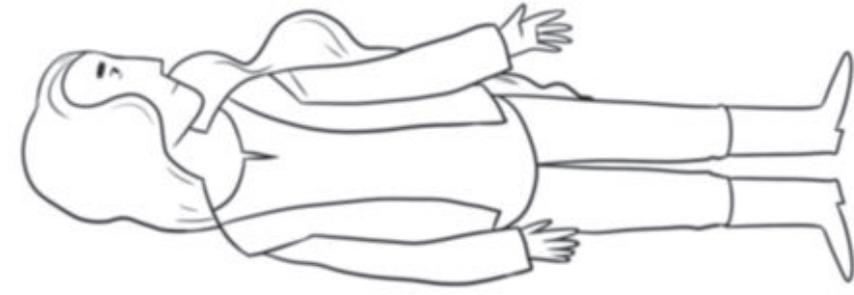
Propuesta 3. La piel del cocodrilo

NOMBRE _____

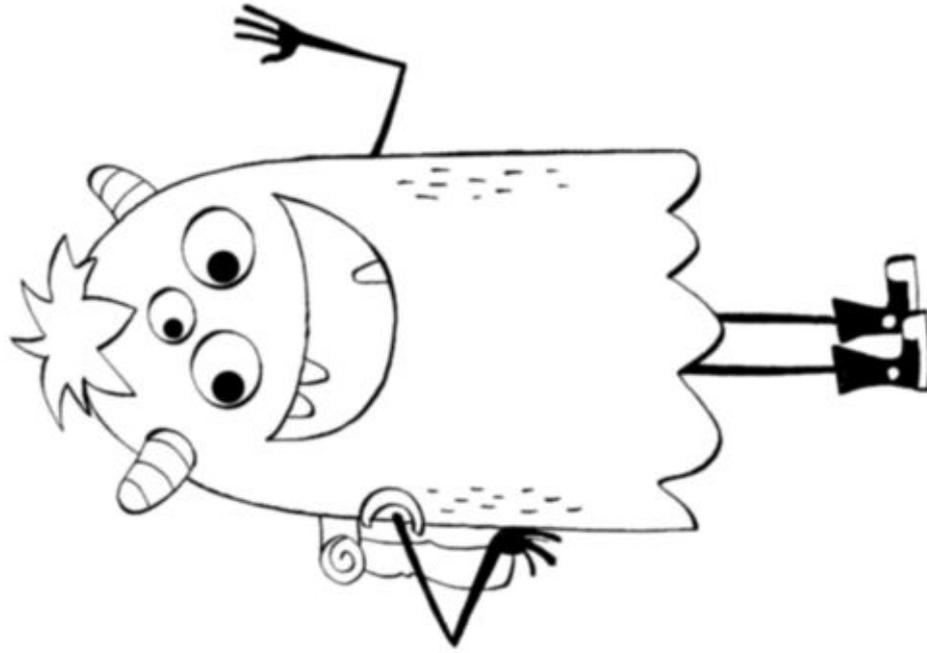


* Ordena las escenas del cuento. Escribe los números ordinales en las casillas según corresponda.

Diario de lectura
Personajes primer trimestre



DIARIO DE LECTURA



→ 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 enfrente 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 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**

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.** 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 proponemos 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 cohíben con su carácter el de otros niños, se muestran muy proactivos y no permiten a otros participar, o sus habilidades son más potentes y afrontan la tarea como un reto personal.

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

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

Fomentar la reflexión sobre el trabajo en equipo

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

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

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

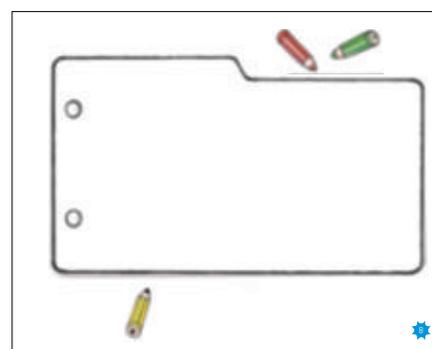
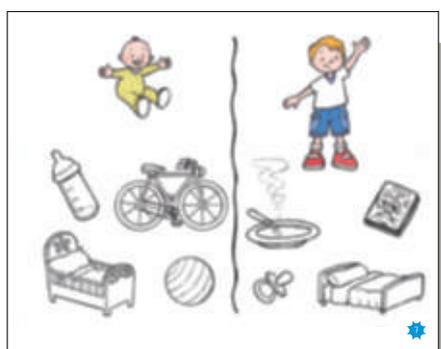
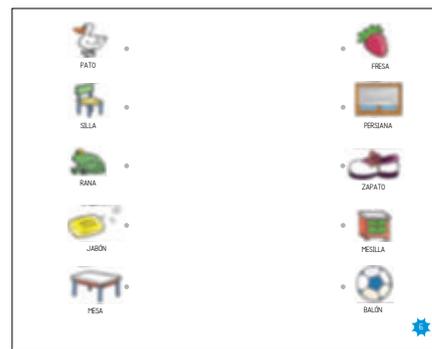
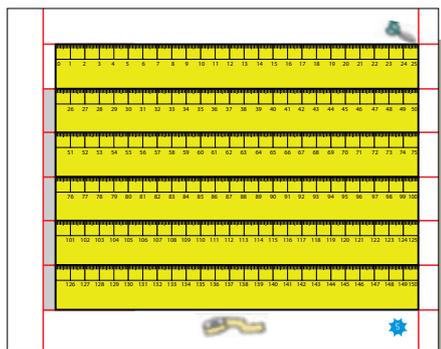
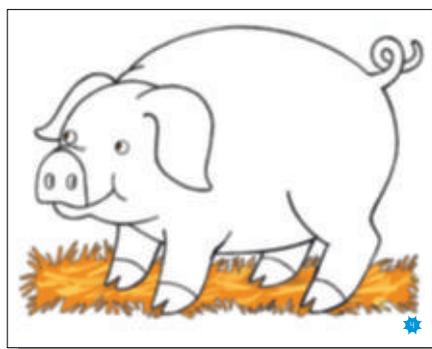
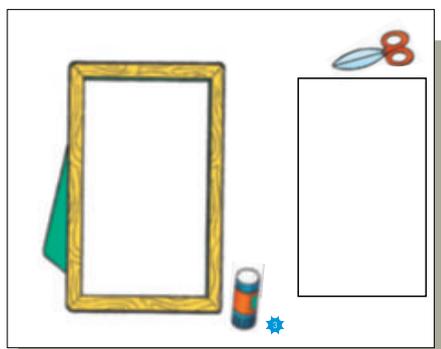
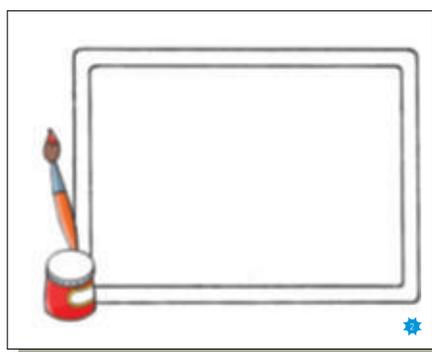
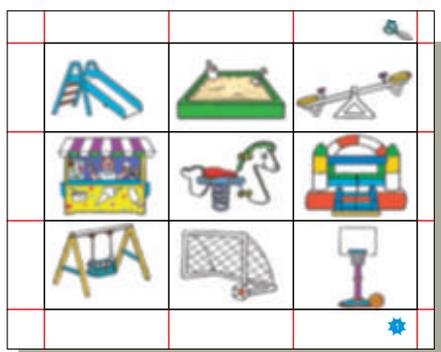
Durante las actividades de evaluación es importante ayudarlos a diferenciar entre lo que hemos hecho bien y debemos mantener, y lo que debemos cambiar. Las siguientes preguntas pueden guiar la reflexión sobre el trabajo realizado en equipo: *¿Has ayudado a tu compañero cuando no entendía algo? ¿Habéis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

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

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

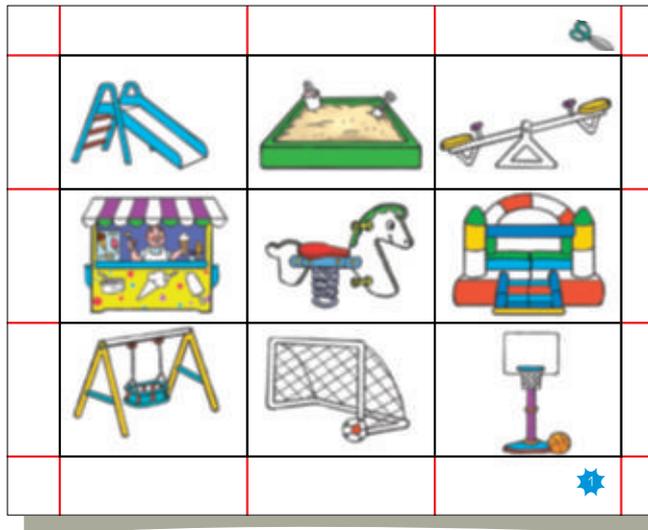


Cuaderno de Trabajo cooperativo



* Ficha 1

¿Qué hay en nuestro parque?



Objetivo cooperativo:

Fomentar la cohesión grupal.

Actividades motivadoras previas

- * En asamblea, comentar entre todos cómo les gustaría que fuera un parque para divertirse juntos y los elementos que tendría.
- * Diseñar entre todos, en papel continuo a modo de mural, el parque fantástico que han imaginado. Delimitar los espacios que tendría y decorarlos.

Actividades propias de la ficha

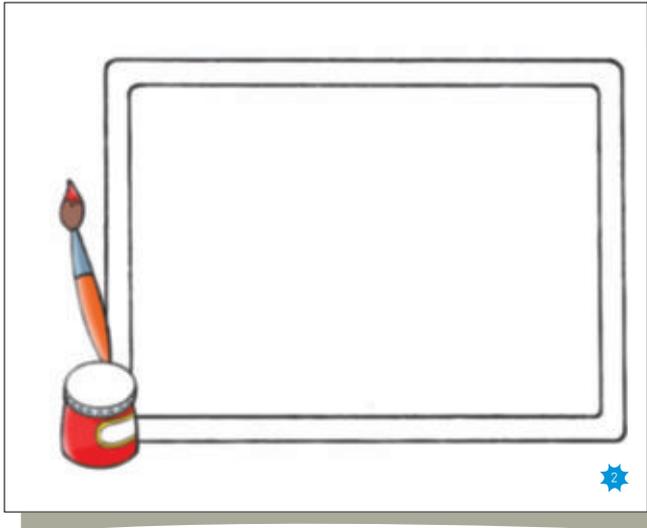
- * Seleccionar los tres objetos que les gustaría encontrar en un parque. Recortarlos y pegarlos en el mural del parque de la clase. Guardar las cuadrículas que no elijan para la ficha siguiente.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Comentarán porqué han elegido esos objetos y no otros.
- * **En asamblea:** Contarán qué tres cosas ha elegido el compañero de pareja aleatoria. Poner especial interés en los casos que hayan coincidido (somos distintos pero tenemos puntos en común).
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 2

Creo y me divierto



Objetivo cooperativo:

Conocer mejor a la pareja gemela a través del juego.

Actividades motivadoras previas

- * Proponer a los dos miembros de la pareja gemela que recorten los objetos de la ficha anterior que no han elegido. Recortarlos entre los dos con una sola tijera.
- * Pedirles que comprueben en los que han coincidido y en los que no.

Actividades propias de la ficha

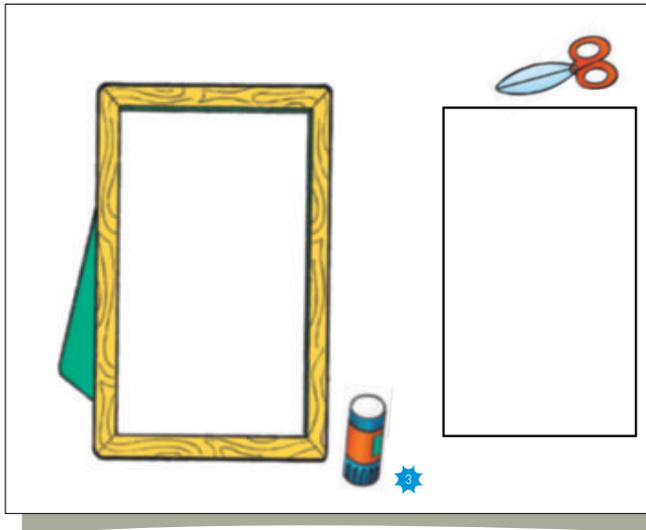
- * Jugar al *memory* con la pareja gemela. Usar las cuadrículas que han recortado. Si no han coincidido en ninguna o solo en una, hacer una variante del juego de manera que colocando las cuadrículas boca abajo recuerden el orden que ocupan los objetos.
- * Luego cada uno pegará sus objetos en el marco para crear un *collage* con papeles de colores, arena, rotuladores...

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Recordarán juntos los objetos que eligieron en la ficha anterior.
- * **En asamblea:** Verbalizarán los objetos que ha utilizado el gemelo para esta ficha y cómo sería su parque ideal.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 3

Somos diferentes y nos gusta



Objetivo cooperativo:

Aceptar a cada uno como es.

Actividades motivadoras previas

- * Pedir a la pareja gemela que se sienten de frente de manera que puedan observarse detenidamente. Sugerirles que pasen las manos por el rostro de su gemelo como si estuvieran aprendiéndose los rasgos. Animarlos a que lo hagan con los ojos cerrados y que vayan verbalizando por dónde pasan.

Actividades propias de la ficha

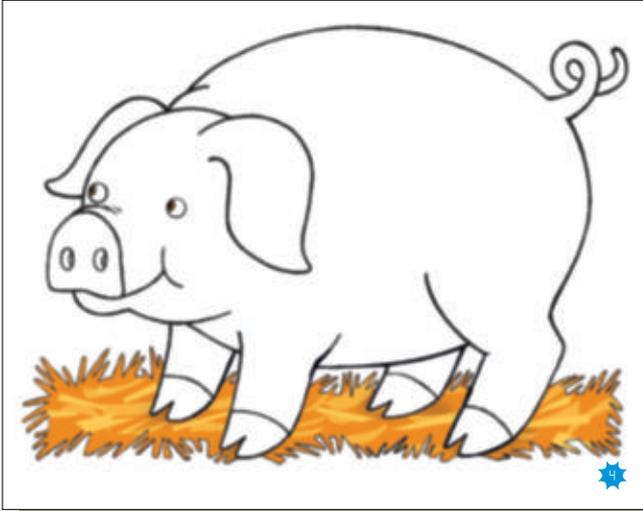
- * Hacer un retrato de la pareja en el recuadro negro. Luego recortarlo por las líneas rojas de la parte posterior de la ficha.
- * Mezclar las piezas con las de la pareja y, sin mirarla coger tres cada uno.
- * Pegar las piezas elegidas en el marco amarillo para crear un nuevo retrato.
- * Al terminar comentarán el resultado de los nuevos retratos y lo celebrarán.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Escribirán el nombre de su compañero en el retrato final.
- * **En asamblea:** Verbalizarán cómo lo han pasado haciendo el trabajo propuesto y qué les ha parecido el resultado.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 4

Jugamos con los colores



Objetivo cooperativo:

Afianzar la relación con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Plantear un taller para conseguir el color rosa: uno con plastilina y otro con acuarela. Proporcionar a cada pareja acuarela y plastilina blanca y roja, y recipientes para experimentar con ellos hasta que consigan con ambos materiales el color rosa.
- * Explicarles que, antes de realizar la ficha, tienen que limpiar y recoger entre los dos lo que no vayan a usar.

Actividades propias de la ficha

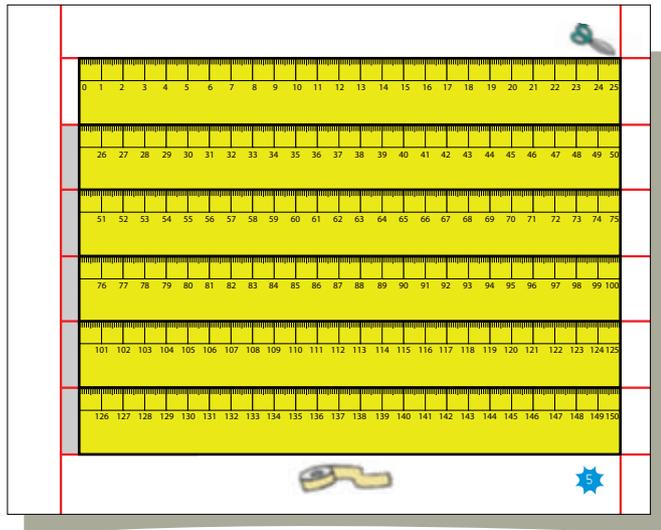
- * La pareja gemela llegará a un acuerdo y tendrá que colorear primero el cerdo de una ficha con una técnica y, a continuación, el de la otra ficha con la otra técnica.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Hablarán entre ellos de cómo han conseguido el color rosa y qué técnica les ha gustado más a cada uno.
- * **En asamblea:** Cada uno dirá qué técnica le gusta más a su pareja gemela.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 5

¡Vamos a medirnos!



Objetivo cooperativo:

Conocer otros aspectos de la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Explicar a los niños que hay distintas formas de medir y una de ellas es usando lana. Proporcionarles, por parejas gemelas, tiras de lana de distintos largos y colores para que midan, juntos, objetos de la clase: mesa, silla, pizarra... Explicarles que deben cortar la lana según las distintas medidas que vayan realizando. Luego unirán las lanas de colores por un extremo para comprobar las distintas medidas que han realizado y hacer comparaciones.

Actividades propias de la ficha

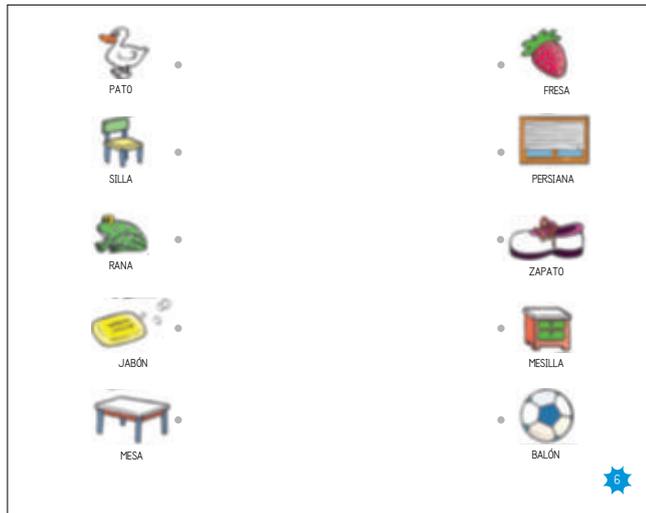
- * Recortar y unir las piezas del metro. Con él medirán a su compañero y escribirán en un folio cuánto mide.
- * Luego, pueden pegar todos los metros en vertical en un mural e idear un gran bosque en el que los troncos de los árboles sean los metros.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Memorizarán los centímetros que mide cada uno de ellos, pensando cuál es más alto y cuál más bajo de los dos.
- * **En asamblea:** Verbalizarán la medida de su compañero y cómo lo han pasado midiéndose.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 6

Juntos es más fácil



Objetivo cooperativo:
Ayudar a la pareja a través de pistas.

Actividades motivadoras previas

- * Jugar en la asamblea a rimar palabras monosílabas, bisílabas y trisílabas.
- * Por parejas gemelas, jugar con un dado que tenga letras o bien siguiendo las indicaciones de la maestra. Según la letra que salga, jugar a decir palabras con esa letra. Apuntar en una hoja las que van diciendo entre los dos.

Actividades propias de la ficha

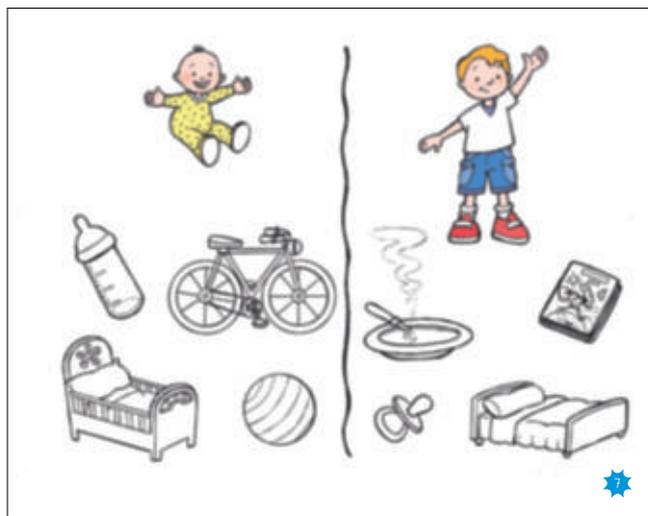
- * Después de leer en parejas las palabras, trabajarán primero en un cuaderno y luego en otro, y con un solo lápiz. Unir las palabras que terminan igual turnándose y dándose pistas.
- * Para ampliar, y también con un solo lápiz, pueden turnarse para rodear las vocales o las consonantes que diga la maestra.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Fabricarán un cuento con dos folios doblados y dibujarán entre los dos algunos de los elementos que aparecen escritos en la ficha.
- * **En asamblea:** Evaluarán si se han ayudado dando pistas y si han conseguido ponerse de acuerdo para turnarse. Comprobar que todos han trabajado y no se han dado la solución correcta.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 7

Jugamos a adivinar



Objetivo cooperativo:

Ayudar a la pareja dando pistas y guardando el turno.

Actividades motivadoras previas

- * Hablar todos juntos de las cosas que hacían de bebés y de las que hacen ahora. Llevar imágenes de objetos apropiados para distintas edades y conversar sobre ellos.
- * Dibujar dos círculos grandes en el suelo de manera que queden entrelazados con un espacio compartido entre ellos. Los niños pondrán en un círculo las cosas de bebés, en otro las que ahora pueden utilizar y en el medio las que se pueden compartir en las dos etapas.

Actividades propias de la ficha

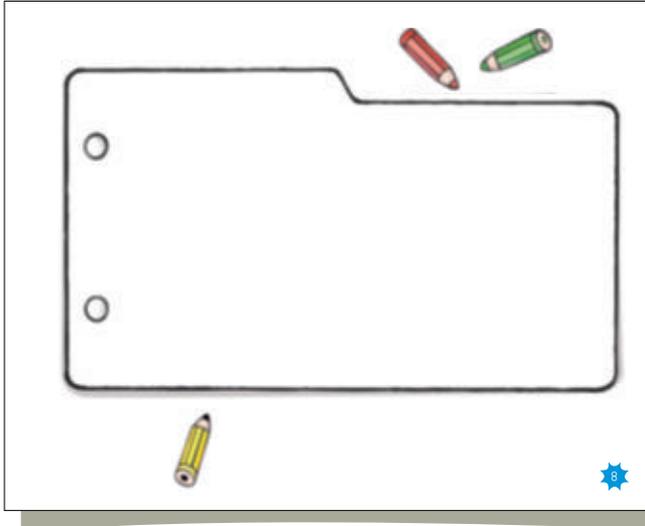
- * Explicarles que no pueden decir el nombre de los objetos que hay que encontrar. Por turnos, la pareja gemela tendrá que describir a su compañero el objeto que tiene que encontrar. Cuando el gemelo lo adivine, lo tacharán si no es de la edad que corresponde o lo rodearán si lo es.
- * Lo celebramos chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Recordarán los objetos que usaban de bebés y, si es posible, llevarán alguno a clase.
- * **En asamblea:** Reflexionarán cómo han trabajado y si se han dado pistas o si le han dicho la solución al compañero. Verbalizarán cuándo se han sentido mejor.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir por la maestra de los juegos cooperativos.

* Ficha 8

Nos dibujamos



Objetivo cooperativo:
Trabajar con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Pedir a los niños que lleven a clase una foto de cada uno de ellos. Confeccionar un mural de toda la clase decorándolo entre todos y escribiendo los nombres.

Actividades propias de la ficha

- * Con ayuda de la pareja, escribirán su nombre y el de su compañero primero en un cuaderno y luego en el otro.
- * Después cada niño se dibujará en su ficha y en la de su compañero. La pareja se dibujará luego en ambas fichas al lado de su gemelo. Ponerse de acuerdo para ver quién dibuja antes y después.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Comprobarán si los nombres han quedado correctos y, si no es así, se ayudarán a corregirlos.
- * **En asamblea:** Cada uno contará cómo se ha sentido al realizar este trabajo, las dificultades que ha encontrado y si se han ayudado a solucionarlas.
- * **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... En este nivel se pueden incluir criterios con cantidades, por ejemplo: un corro con tres pinzas azules y cuatro amarillas, un corro con ninguna pinza roja... 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.

* 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: Todos los alumnos se sientan formando un corro sin que quede espacio entre uno y otro. Se entregarán ambas pelotas a dos niños de manera que queden cinco o seis niños entre ambas. 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 pillará el gato, ratón que te va a pillar, si no te pillará esta noche, mañana te pillaré». Si alguna pelota se cae, se para el juego y se vuelve a empezar. Cada 30 segundos aproximadamente la maestra dirá: ¡stop!, y se contarán los niños que hay desde el que tiene el gato hasta el que tiene el ratón, y se comparará con la vez anterior que han contado, provocando que los niños piensen si es ahora más fácil que antes que alcance el gato al ratón o no.

* Inventar una historia con cuatro palabras dadas

Objetivo: Conseguir un propósito común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Tarjetas con palabras y su dibujo.

Descripción del juego: Cuatro niños escogerán cuatro tarjetas de un montón que les ofrezca la maestra. Una vez elegidas se mostrarán a toda la clase y se dejarán expuestas. Provocar que entre todos logren construir un cuento breve con las tarjetas que tenga planteamiento, nudo y desenlace. Las primeras veces que lo hagan tendrá que estar más dirigido y luego dejarles más libres. Para ello, siempre utilizará algunos recursos verbales fijos como: «había una vez...», «y entonces se encontraron con...», «y sucedió que...», «y al final...». Se procurará que no tenga más de diez o doce frases para que no se les haga pesado. La maestra irá recogiendo las aportaciones y las irá repitiendo de manera acumulativa según vayan saliendo. Al final serán los niños los que deberán repetir la historia en alto.

* Mensaje oculto

Objetivo: Fomentar la cohesión grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Toda la clase se sienta en círculo dándose la mano sin apretar. Uno de los niños se queda en el centro. La maestra apretará la mano de uno de los niños que tiene al lado y este apretará la del siguiente en la misma dirección. Tendrán que hacerlo sin que el niño que está en medio lo note, ni en las manos ni en la expresión de sus caras (se les dirá que tienen que disimular). Si el niño descubre por dónde está pasando el mensaje se cambiarán. Cuando el mensaje llegue otra vez a la maestra dirá: «recibido». Y empezarán otra vez. Cuando aprendan puede dirigir el juego uno de los niños.

* 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 todos 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 propondrá 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.

* Orugas o ciempiés

Objetivo: Aprender a trabajar juntos dentro de un equipo.

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Descripción del juego: Se colocarán sentados en cuatro filas con las piernas abiertas y de manera que puedan agarrarse por la cintura. A cierta distancia la maestra colocará un objeto delante de cada fila y, cuando dé la señal, las «orugas» deben empezar a moverse sin soltarse en ningún momento ni utilizar las manos para desplazarse. Gana el equipo que llegue antes al objeto.

* Aros

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

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Cuatro aros de diferente color.

Descripción del juego: Se colocarán en cuatro corros por equipos y cada uno de ellos tendrá un aro de distinto color. Tendrán que darse la mano entre ellos y el aro quedará colgado entre dos brazos. Cada niño deberá pasar el aro a su compañero de al lado sin soltarse las manos, metiendo el cuerpo por el aro de manera que este quede colgado entre los dos brazos siguientes. Gana el equipo que haya pasado el aro por todos los participantes sin que ninguno haya roto el corro.

* 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.

* 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...».

* Cosquillas

Objetivo: Conocer a la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Un miembro de la pareja se tumba en el suelo y su compañero tiene que hacerle cosquillas en las partes del cuerpo que indique la maestra. Cuando se haga una señal, el niño que está haciendo las cosquillas sale corriendo y el que está tumbado tiene que perseguirle. Cuando le alcance, cambian los papeles.

* 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.

* 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, sin tocarle, le irá indicando la dirección a seguir hasta llegar al lugar que haya señalado la maestra. Se tienen que guiar por la voz.

* 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.



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 Arespachaga 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: Pedro Valencia y Marisa Valbuena

Corrección: Ana Vaquerizo

Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA