

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. *El bosque de los cuentos*..... 10
 - Antes de leer el cuento..... 11
 - Después de leer el cuento..... 11
 - Creamos a partir del cuento..... 12
 - Fichas fotocopiables..... 13
- Cuento 4. *El encantador de serpientes*..... 16
 - Antes de leer el cuento..... 17
 - Después de leer el cuento..... 17
 - Creamos a partir del cuento..... 18
 - Fichas fotocopiables..... 19
- Anexo. Diario de lectura..... 23

➔ Trabajo cooperativo

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

Notas:

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

*Para facilitar el trabajo en el aula, 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 un 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...



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

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

Actividades generales de motivación a la lectura

- Iniciar la motivación hacia el nuevo cuento con la ayuda de nuestra mascota, **Munela**. Colocar a Munela junto a un mapamundi o un globo terráqueo, que tendremos preparado para este momento. Confeccionar algún objeto con el que podamos disfrazar a la mascota y que dé pistas sobre el origen del cuento correspondiente. Añadir una nota con el texto: *¿Queréis saber adónde os llevaré?* Después de leer la nota, hacer con el dedo el camino que tendremos que recorrer desde nuestro país al lugar originario del cuento.
- 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, cubiertas de cuentos, y pegarlos sobre el papel libremente. Escribir en un lateral el texto **La caja mágica de los cuentos**. Colocar la caja junto a la biblioteca de aula o el lugar donde leeréis los cuentos. Se puede disponer de ella para guardar los cuentos y objetos relacionados con ellos después de la lectura, o bien como caja sorpresa al iniciar las actividades de animación lectora de cada cuento. En este caso, guardar previamente objetos relacionados con el cuento que se va a leer y sacarlos para crear expectación ante la lectura.

- Tener en cuenta al iniciar la lectura del cuento a los distintos personajes que aparecen en la historia, su edad, si son personas o animales, si existe un narrador, etc. Cambiar la modulación de la voz según hablen unos personajes u otros en el cuento, y realizar claramente las exclamaciones o preguntas para que los niños puedan seguir fácilmente el argumento.
- Ayudarnos de la expresión corporal para apoyar la lectura siempre que facilite la atención, motivación e interés de los niños.
- Concluir el trabajo de cada cuento con una evaluación. Conocer qué es lo que más les ha gustado, si ha sido la historia, los personajes, las actividades que hemos realizado a partir de ellas... También tenemos que prestar atención a las razones que nos pueden dar los niños si no les ha gustado. Valorar el sentido de crítica y explicarles que a todos no nos tiene que gustar lo mismo.
- Finalizar preguntando si quieren conocer más cuentos del mundo e invitarlos a esperar la próxima historia.

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

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



Cuento 3.

El bosque de los cuentos

Página 2

Érase una vez una chiquilla que disfrutaba mucho escuchando cuentos. Siempre quería que alguien le contase uno: se lo pedía a su madre, a su abuelo, a sus hermanos mayores...

Página 3

Un día, la niña salió a dar un paseo por el bosque que había cerca de su casa. Allí se encontró con un cuco que cantaba «cucú, cucú».

–¿Por qué siempre cantas la misma canción? –quiso saber la niña.

Página 4

El cuco le explicó que siempre ponía su huevo en el nido de otro pájaro. Cuando se abría el huevo, el pollito tiraba al suelo los demás huevos que había en el nido.

Página 5

Pero como el espíritu del bosque lo veía todo, castigó al cuco a cantar «cucú» una y otra vez, de día y de noche.

–¿Eso es un cuento o una historia verdadera? –preguntó la chiquilla.

–Cucú –contestó el cuco, y se fue volando.

Página 6

La niña, que no supo qué creer, siguió caminando por el bosque hasta alcanzar los sombríos y altivos abetos. Junto a ellos, encontró tres que no habían crecido.

Página 7

–¿Por qué no tenéis ni una sola ramita verde? –preguntó la niña.

Los tres arbolitos le explicaron que querían ver el sol, pues habían oído que era muy hermoso, pero los otros abetos se lo impidieron porque eran más altos.

Página 8

Como nunca llegó hasta los tres abetos un solo rayo de sol, sus hojas eran de un color muy oscuro, casi negro.

Página 9

–¿Eso es un cuento o una historia verdadera? –preguntó la niña.

Los abetos no respondieron. Se agitaron suavemente hasta que de ellos cayeron unas hojitas oscuras que parecían lágrimas.

Página 10

Entonces, la niña fue a buscar una azada. Arrancó uno a uno los tres abetos y los plantó de nuevo en un lugar soleado.

Página 11

Después, fue a buscar agua a un manantial cercano y los regó.

Página 12

La muchacha, cansada de tanto caminar, volvió a su casa. Allí la esperaba su madre...

Página 13

–¿Me contarás un cuento, madre? –preguntó la chiquilla.

–¡Claro que sí! Te contaré uno bonito antes de dormir. Muy pronto descansarás y dulces sueños tendrás.

Página 14

A la mañana siguiente, la niña regresó al bosque, pues allí los animales, los árboles y hasta las piedras le contaban historias.

Página 15

Ella nunca supo si eran cuentos o historias verdaderas, pero no dejó de pasear por aquel lugar ni de interesarse por las cosas que le contaban...



Este cuento, originario de Europa, nos muestra esa mezcla de fantasía y realidad tan característica del mundo de los niños. En la infancia la imaginación fluye de manera espontánea y natural; debemos brindar ocasiones en las que puedan ejercitar y desarrollar esta facultad que se encuentra en la base de la creatividad y la expresión artística, así como de múltiples procesos del pensamiento racional.

* Antes de leer el cuento

- Conversar sobre los cuentos: si les gusta que les cuenten cuentos, cuáles conocen, cuáles les gustan más y por qué, si les han dado miedo, risa...
- Entre todos describir cómo es un bosque y animar a los alumnos a elaborar una lista de animales que viven en él.
- Colocar en la **caja mágica** el cuento junto con otros objetos relacionados con el mismo: un huevo, unas ramitas de árbol, una regadera... Mostrarlos y dejar que los alumnos formulen sus hipótesis sobre la relación de esos objetos con la historia que van a escuchar.
- Mostrar la portada del cuento y leer el título. Preguntar: *¿Qué será el bosque de los cuentos? ¿Será un bosque lleno de cuentos? ¿Dónde estará? ¿Quiénes serán los personajes que aparecen en la cubierta? ¿Qué están haciendo?*

* Después de leer el cuento

- Leer de nuevo el cuento para asegurarnos de que todos los alumnos han comprendido el texto, y, si es necesario, explicar algunas palabras y expresiones que puedan resultarles complejas. Por ejemplo: *espíritu del bosque, sombríos y altivos abetos, impedir, agitarse suavemente, azada, manantial*. Ayudarlos a que sean ellos mismos quienes deduzcan su significado o se lo expliquen unos a otros.
- Observar las imágenes del cuento página a página y sugerir a los alumnos que lo vuelvan a contar con sus palabras. Guiar la narración con preguntas del tipo: *¿A quién pedía la niña que le contaran cuentos?*

¿Con quién se encontró cuando salió a pasear por el bosque? ¿Qué respondió el cuco? ¿Con quiénes se encontró después? ¿Qué le dijeron? ¿Qué hizo ella? ¿Qué preguntó la niña al cuco y a los tres abetos? ¿Siguió la niña yendo al bosque?...

- Proponer otra lectura en la que se introducirán algunas frases que no correspondan al texto original, con la intención de que las descubran. Por ejemplo: *Érase una vez una chiquilla que disfrutaba mucho escuchando canciones. La niña salió a dar un paseo por la playa y allí se encontró con un cangrejo.*
- Mostrar el **Gran libro de cuentos del mundo**. Incorporar una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *El bosque de los cuentos* (disponible en Recursos digitales). 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 acabado.

¿Cómo nos sentimos? La curiosidad

- La protagonista del cuento siente mucha curiosidad por conocer historias y que se las cuenten distintos miembros de su familia. También le gusta dar paseos por el bosque e interesarse por sus habitantes y las cosas que allí suceden. Pedir a los niños que cuenten alguna experiencia en la que ellos también hayan sentido curiosidad por algo o alguien: *¿Qué queráis saber? ¿A quién preguntasteis? ¿Qué os dijeron?*



* Creamos a partir del cuento

¿Continuamos el cuento?

Proponer a los niños crear nuevas historias con la niña del cuento como protagonista. Imaginar, por ejemplo, que a la mañana siguiente, la niña sale de nuevo al bosque y se encuentra con un zorro, una mariposa, con un personaje de algún cuento conocido por ellos... Por grupos, inventar las historias y, después de un tiempo, pedirles que las cuenten al resto de la clase. Indicar a los niños que tendrán que concluir la historia realizando la misma pregunta que hace la niña: *¿Esto es un cuento o una historia verdadera?*

Nuestro bosque de los cuentos

Elaborar un mural que represente cómo sería nuestro bosque de los cuentos. Disponer de un gran trozo de papel continuo y dibujar unos árboles para representar el bosque. Después, de forma individual o en grupos, pedir a los niños que hagan dibujos o peguen imágenes que representen algunas de las historias que se han inventado o que han aparecido en el cuento.

Aprendemos una poesía

Escuchar la poesía. Imaginar entre todos si el arbolito Serafín podría encontrarse en el bosque de los cuentos, y qué pasaría si la niña se encontrara con él, *¿cómo le contaría su historia?* Memorizar la poesía para recitarla todos juntos.

Yo soy el arbolito Serafín

Yo soy el arbolito Serafín.
Un arbolito alegre y vagabundo,
que anda por el bosque y por el mundo
tocando su violín.
Mil hojitas y yo
vivimos en el Bosque Sonriente.
Un bosque... donde todo es diferente.

MARÍA HORTENSIA LACAU

Dramatizamos el cuento

Dividir la clase en varios grupos y asignar a cada uno un momento concreto del cuento. Pedir a los niños que elijan el personaje que quieren representar, justificando el motivo de su elección. Después, por grupos, dramatizar la historia.

Valores del cuento * * * * *

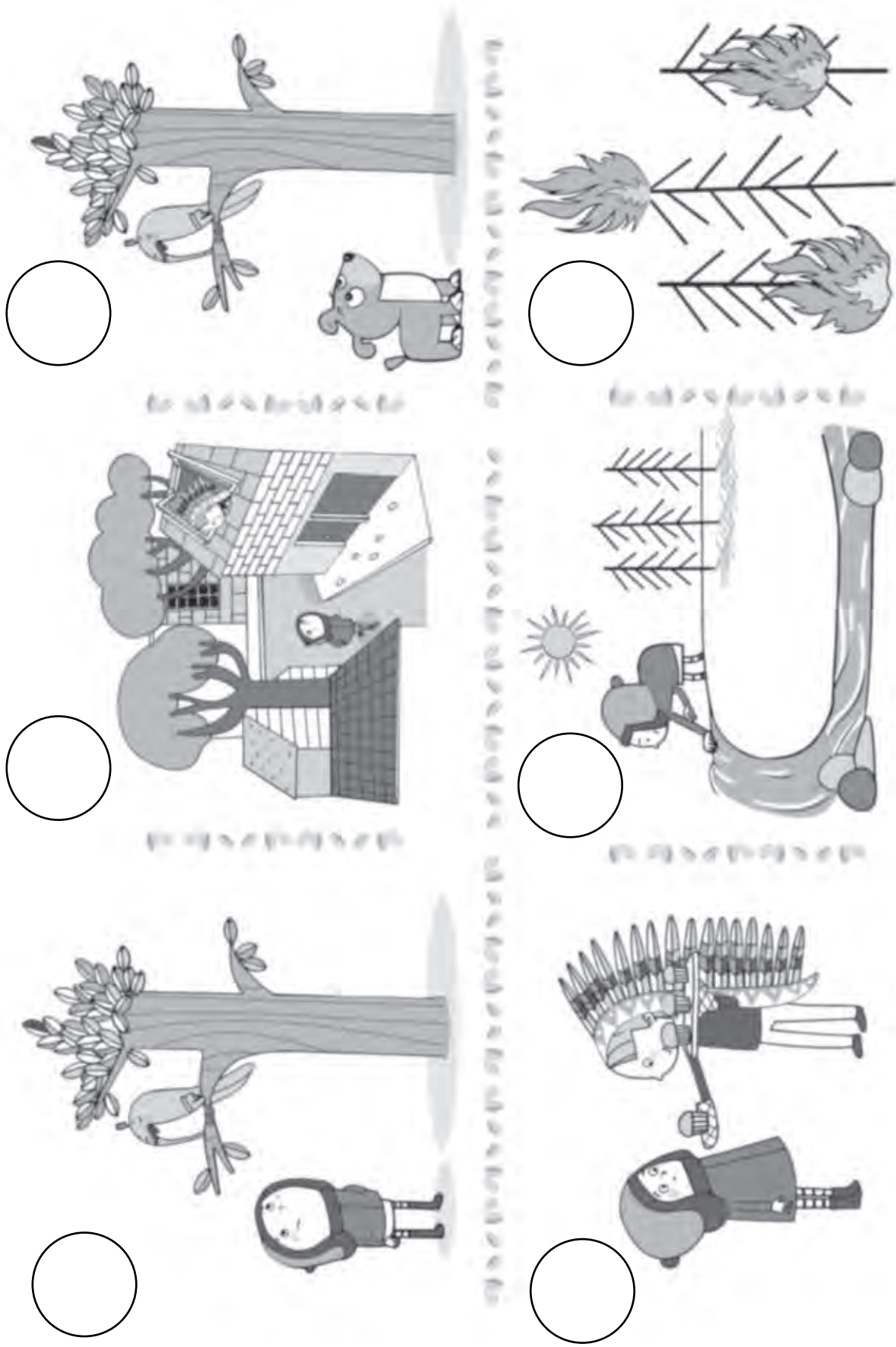
La ayuda a los demás

Recordar el momento del cuento en que la niña les pregunta a los tres arbolitos por qué no tienen ninguna ramita verde. Cuando ellos le explican el motivo, la niña decide ayudarlos replantándolos en un lugar soleado y húmedo. Sugerir a los niños que relaten o escenifiquen situaciones en las que hayan necesitado ayuda o la hayan prestado a los demás. Destacar que es tan importante prestar ayuda como pedirla cuando la necesitamos.



Diario de lectura

Propuesta 1. El bosque de los cuentos



- ✱ Marca las escenas que pertenecen al cuento.
- ✱ Inventa una historia con alguna de las que has descartado.

Diario de lectura

Propuesta 2. El bosque de los cuentos

NOMBRE _____

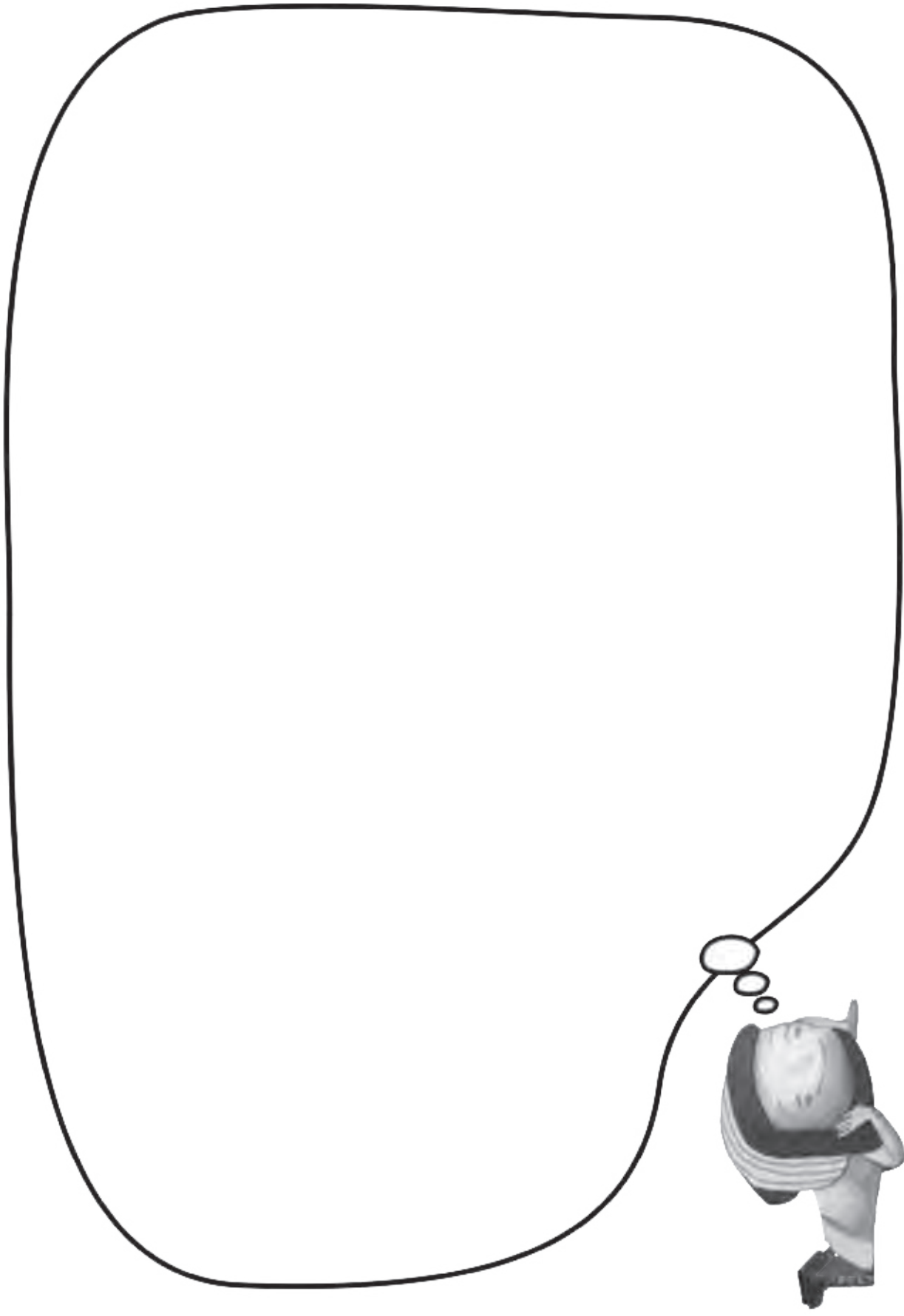


✱ Une a la niña con los personajes que le cuentan historias.

Diario de lectura

Propuesta 3. El bosque de los cuentos

NOMBRE _____



✱ Dibuja lo que crees que el conejo le contó a la niña al final del cuento.

Cuento 4.

El encantador de serpientes

Página 2

El joven Raj era encantador de serpientes. Él y su mujer, que se llamaba Padma, vivían en un pueblecito de la India.

Página 3

Raj y Padma apenas tenían para comer. Nadie les daba una moneda por ver bailar a la serpiente.

Página 4

Así que, un día, Raj decidió probar suerte en la gran ciudad. Se levantó muy temprano y emprendió el camino.

Página 5

Nada más llegar, Raj buscó un sitio para sentarse en la plaza del mercado, colocó en el suelo el cesto donde llevaba la serpiente y empezó a tocar una suave melodía con su flauta.

Página 6

Poco a poco la tapa del cesto se fue abriendo hasta que apareció la cabeza de la serpiente, que se movía ondulante.

Página 7

Muchas personas que paseaban entre los puestos del mercado se detuvieron para contemplar su fascinante baile.

Página 8

El público lanzó muchas monedas; tantas que, en un periquete, Raj consiguió una pequeña fortuna.

Página 9

Muy contento, Raj recogió el cesto con la serpiente, guardó las monedas y se dispuso a volver a su casa. No se dio cuenta de que unos ladrones le seguían por el camino.

Página 10

Cuando llegó a casa, Raj le mostró a su mujer todas las monedas que había conseguido. Padma se puso muy contenta: al día siguiente podrían comprar arroz, especias y té, y preparar una rica cena.

Página 11

Cuando se hizo de noche, Padma, que era muy desconfiada, escondió las monedas en un cesto parecido al de la serpiente. No se dio cuenta de que los ladrones la observaban a través de la ventana.

Página 12

A Padma se le ocurrió colocar el cesto de la serpiente junto al de las monedas; así estarían protegidas.

Página 13

Al rato, mientras Raj y ella dormían, los ladrones entraron en la casa, cogieron el primer cesto que encontraron y salieron corriendo. Cuando abrieron el cesto... ¡En lugar de monedas, vieron que era la serpiente la que estaba dentro! ¡Menudo susto se llevaron!

Página 14

Nada más despertar, Padma fue a mirar si el cesto con las monedas seguía en su sitio. Como solo vio uno, pensó que les habían robado todo el dinero, pero enseguida descubrió que se habían llevado el cesto equivocado.

Página 15

Entonces, Raj cogió la flauta, empezó a tocar una melodía muy dulce y, por el camino, vieron acercarse a la serpiente.



El cuento *El encantador de serpientes* es originario de Asia. Se ha seleccionado para tratar con los niños la importancia del esfuerzo para conseguir nuestros objetivos; un valor que debemos fomentar desde los primeros años.

* Antes de leer el cuento

- Proponer hacer un mural con dibujos e imágenes de serpientes. Pedir a los niños que recorten imágenes de serpientes o que las dibujen en papel continuo. Preguntarles qué saben de estos animales, si les gustan, si han visto serpientes alguna vez, dónde...
- Guardar en la **caja mágica** una flauta y un turbante. Pedir a un voluntario que saque primero la flauta y se la enseñe a sus compañeros. Mostrar nuestra sorpresa al verla. Preguntar: *¿Qué es? ¿Qué se puede hacer con una flauta? ¿Conocéis algún cuento donde aparezca una flauta? ¿Cuál?* Después, enseñar el turbante: *¿Sabéis qué es esto? ¿Para qué se usa?*
- Mostrar el cuento y leer el título. Preguntar a los niños: *¿Sabéis qué es un encantador de serpientes? ¿Para qué usará la flauta? ¿Qué hará la serpiente cuando escuche la música?*

* Después de leer el cuento

- Volver a leer el cuento para asegurarnos de que los niños comprenden el texto. Algunas de las palabras o expresiones que es probable que desconozcan son: *probar suerte, emprender el camino, melodía, ondulante, contemplar, fascinante, periquete, fortuna, especias, desconfiada, idéntico*. Antes de explicarles el significado, proponerles que sean ellos quienes lo averigüen por el contexto o con ayuda de sus compañeros.
- Hacer una lectura colectiva del cuento mientras, página a página, los niños observan las ilustraciones: *¿Cómo se llamaba el encantador de serpientes y dónde vivía? ¿Con quién? ¿Dónde decidió ir con su serpiente? ¿Qué ocurrió cuando*

empezó a tocar su flauta? ¿Cuánto dinero consiguió? ¿Qué sucedió cuando se dispuso a volver a casa? ¿Por qué se puso contenta Padma? ¿Dónde guardó las monedas? ¿Qué pasó mientras Raj y Padma dormían? ¿Qué encontraron los ladrones? ¿Cómo recuperó Raj su serpiente?

- Incorporar en el **Gran libro de cuentos del mundo** una página A3 en blanco y pegar la cubierta del cuento *El encantador de serpientes* (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 sorpresa

- En el cuento son varios los personajes que se sorprenden, aunque de diferente forma: la mujer de Raj y los ladrones. Invitar a los alumnos a que cuenten experiencias sobre algunas situaciones en las que se han sentido sorprendidos. Preguntar si les gustan las sorpresas, si les parecen siempre agradables, qué sorpresa les gustaría recibir... Reflexionar, además, sobre las consecuencias que, a veces, implican las sorpresas: explicarles que, en ocasiones, las sorpresas pueden resultar desagradables.



* Creamos a partir del cuento

Inventamos otro final

Proponer a los niños imaginar cómo habría sido el cuento si uno de los ladrones hubiera sido también un encantador de serpientes: *¿Creéis que la serpiente le obedecería al hacer sonar su flauta? ¿Iría Raj a buscar la serpiente? ¿La encontraría? ¿Conseguiría recuperarla?...*

Encantadores de serpientes

Invitar a los niños a convertirse en encantadores de serpientes. Para ello, usar una flauta y confeccionar la marioneta de una serpiente. Jugar a ser encantadores de serpientes: atar el extremo de la lana a uno de los dedos y mover la serpiente mientras tocamos la flauta.

Materiales

- Cartulina.
- Ceras blandas.
- Tijeras.
- Cuerda o lana.

Procedimiento

1. Proporcionamos, en cartulina, la silueta de una serpiente enrollada.
2. La decoramos libremente con ceras blandas. Con objeto de apreciar bien los ojos, podemos colorear la cabeza de amarillo.
3. La recortamos comenzando por la cola y siguiendo la espiral.
4. Colocamos una cuerda o lana en la cabeza.
5. Recortamos y pegamos la lengua de cartulina.
6. Jugamos a poner la serpiente en el suelo y tirar de la cuerda para que baile al ritmo de la música.

Dramatizamos el cuento

Preparar por grupos una sencilla dramatización del cuento. Para ello, enumerar los distintos personajes que aparecen en el cuento: Raj, Padma, la serpiente, el público y los ladrones. Favorecer que los niños verbalicen sus preferencias, explicando por qué prefieren un papel u otro, y asignar los roles para representar el cuento.

Valores del cuento * * * * *

El esfuerzo personal

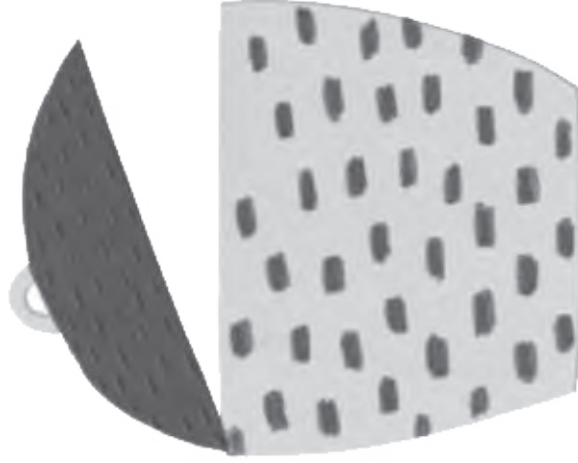
Recordar entre todos cómo Raj y su mujer apenas tienen dinero para comer. Por eso, deciden probar suerte en la gran ciudad. Invitar a los niños a verbalizar sus propias vivencias con respecto al esfuerzo y la perseverancia: *¿Qué hacéis cuando queréis conseguir algo y supone un esfuerzo: os enfadáis o intentáis conseguirlo? Si no os sale bien un trabajo en clase o en casa, ¿os esforzáis por hacerlo mejor o lo olvidáis enseguida?*



Diario de lectura

Propuesta 1. El encantador de serpientes

NOMBRE _____

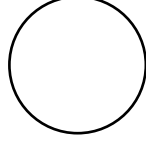
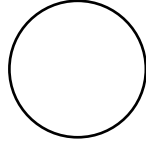
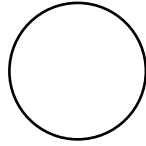


✱ ¿Qué sale de la cesta de Raj cuando toca su flauta? Recórtalo y pégalo junto a la cesta.

Diario de lectura

Propuesta 2. El encantador de serpientes

NOMBRE _____

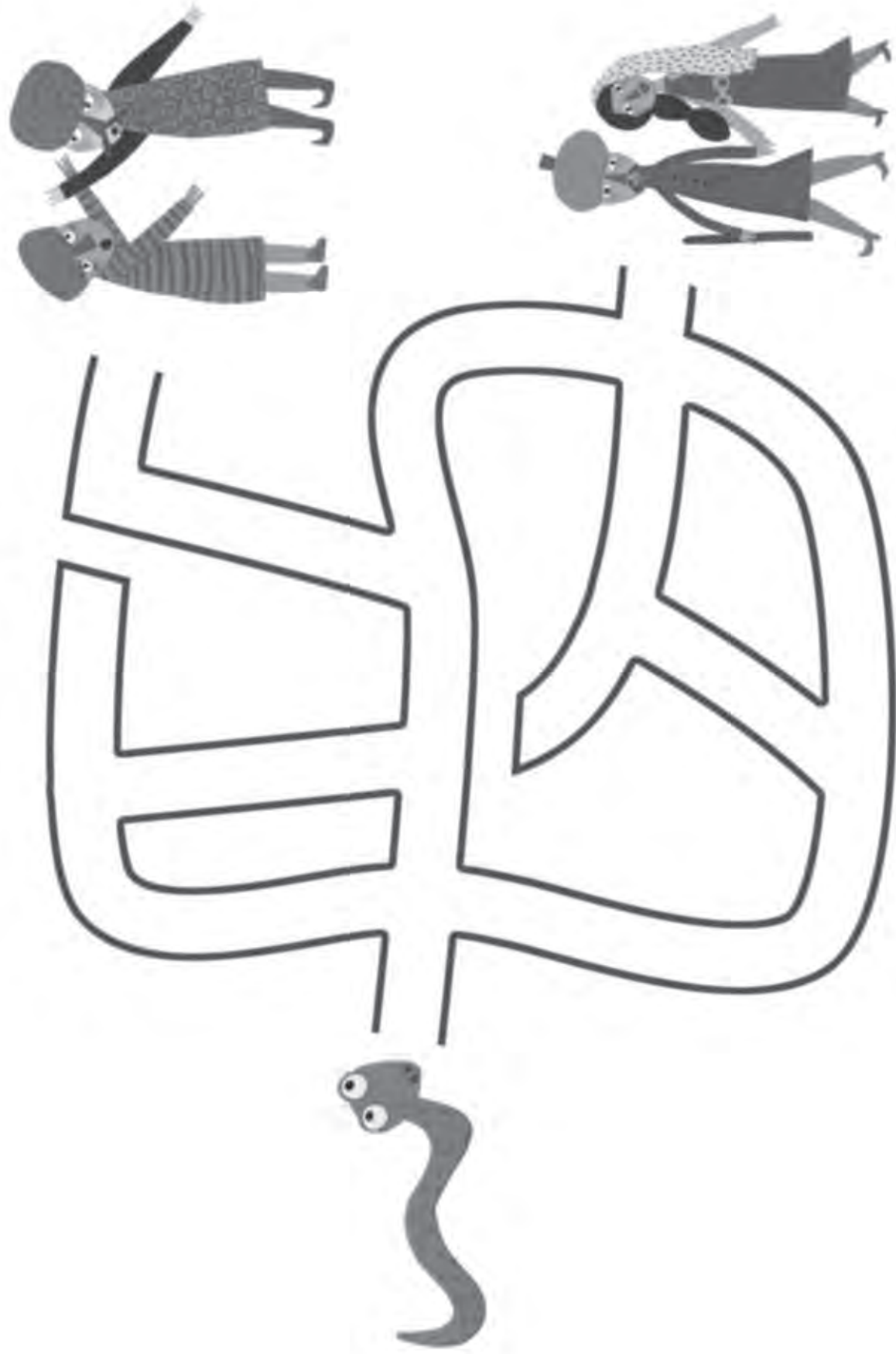


✱ Escribe los números para ordenar la secuencia del cuento.

Diario de lectura

Propuesta 3. El encantador de serpientes

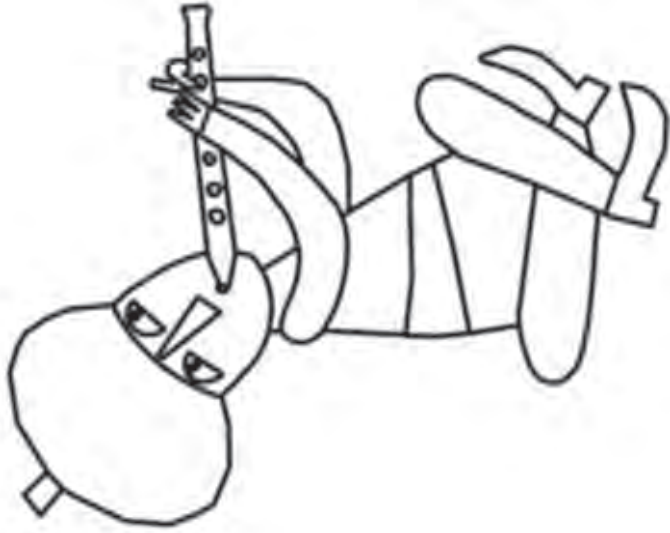
NOMBRE _____

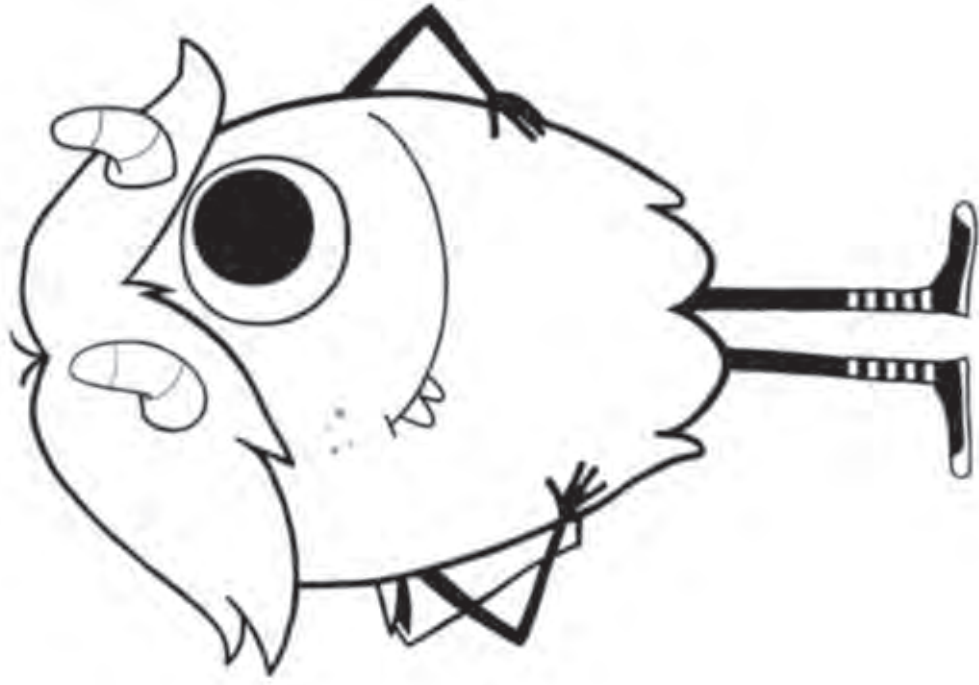


✱ Traza el camino que sigue la serpiente al final del cuento.

Diario de lectura

Personajes del segundo trimestre





DIARIO DE LECTURA

NOMBRE _____

→ Trabajo cooperativo



El trabajo cooperativo

* ¿Qué es?

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

Como 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 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

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 primer trimestre 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.

Recordad 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 en frente de otros, de tal manera que puedan verse la cara y puedan trabajar juntos.

Habilidades sociales

Nos escuchamos y nos organizamos.

En el primer trimestre 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.

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.

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 niveles posibles de adquisición de cada uno de ellos representados por el icono de una cara (feliz, neutra y triste). Al final de cada objetivo, escribiremos las propuestas de mejora. Una vez acabado, lo dejaremos expuesto en un espacio del aula reservado para el trabajo cooperativo.

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

*** Orientaciones para la aplicación del trabajo cooperativo**

La cohesión grupal

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

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

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

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

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

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



La organización del aula

Como 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, parejas esporádicas y parejas de lectura.

- **Parejas base.** Serán las parejas estables que mantendremos durante un periodo largo, por ejemplo, un trimestre. En este agrupamiento debemos tener en cuenta las características de los niños, de tal manera que consigamos una mezcla heterogénea. Para crearlas, podemos hacer uso del análisis de la realidad de nuestra aula que propusimos anteriormente.

- **Parejas esporádicas.** Serán parejas variables, atendiendo a otros criterios, como los gustos o los contenidos del momento (las estaciones, las partes del cuerpo, las prendas de vestir...).

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

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

Un método para crear las parejas y que los niños participen son *las llaves de lectura*. Hacemos llaves de dos colores 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 voz baja* en vez de *no gritamos*; y con un lenguaje adaptado al nivel de los alumnos.

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

- Escucharemos con atención las opiniones de los demás y atenderemos a la maestra.
- Propondremos una consigna que servirá de clave para que, al realizarla, todos entiendan que es el momento de guardar silencio y mirar a la maestra. Puede ser una palmada, una palabra, el sonido de un instrumento, etc. Sería muy útil hablar con el claustro y consensuar la misma consigna para facilitar el trabajo a los alumnos.
- Hablaremos de forma suave y en susurros, para no molestar a los compañeros que están trabajando.

- Respetaremos el turno de palabra en la asamblea y entre los componentes de los grupos de trabajo.
- Pediremos ayuda a nuestros compañeros si no entendemos algo o no estamos seguros de cómo se hace una tarea.
- Prestaremos ayuda cuando sea necesario, explicando el proceso para que nuestros compañeros aprendan por sí mismos.

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

Crear una interdependencia positiva

Dotamos a los grupos de identidad

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

- **Identidad del grupo-clase.** Empezaremos por poner un nombre a la clase y diseñar un logo para personalizar 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 cohiben con su carácter el de otros niños, se muestran muy proactivos y no permiten a otros participar, o sus habilidades son más potentes y afrontan la tarea como un reto personal.

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

- Trabajaremos con parejas gemelas, ya que facilita la detección de cualquier problema y 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.

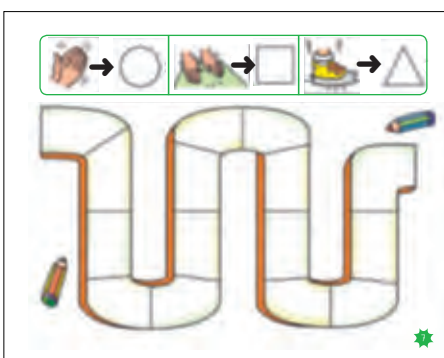
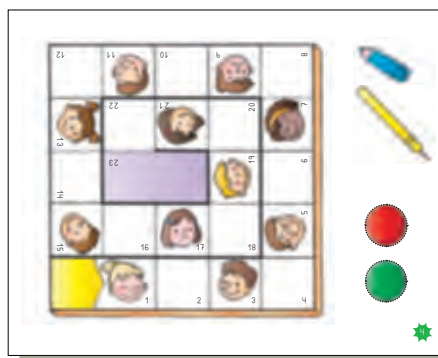
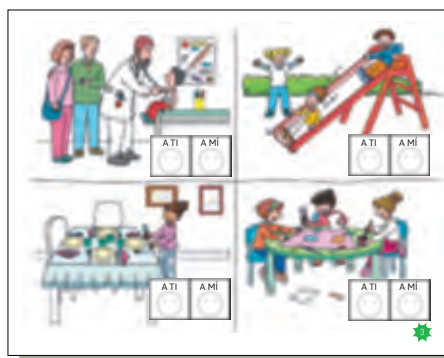
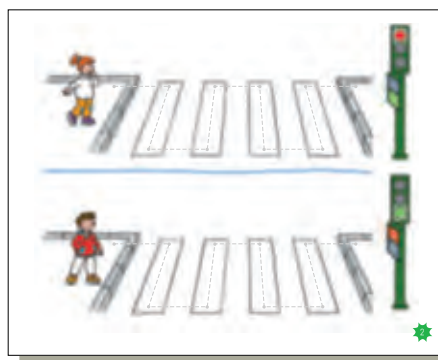
Durante las actividades de evaluación, es importante ayudarlos a diferenciar entre lo que hemos hecho bien y debemos mantener, y lo que debemos cambiar. Las siguientes preguntas pueden guiar la reflexión sobre el trabajo realizado en equipo: *¿Has ayudado a tu compañero cuando no entendía algo? ¿Habéis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

¡Los regalos de Navidad!



Objetivo cooperativo:

Fomentar la cohesión grupal.

Actividades motivadoras previas

- ✱ Pedir a los niños que se sienten en asamblea. Preguntarles, por turnos, qué regalos han recibido por Navidad. Sugerirles que elijan solo una cosa, la que más les guste, de entre todos los regalos que han recibido.
- ✱ Hablar de los regalos, de si creen que son necesarios tantos juguetes. Mostrar respeto por todas las opiniones y tradiciones.

Actividades propias de la ficha

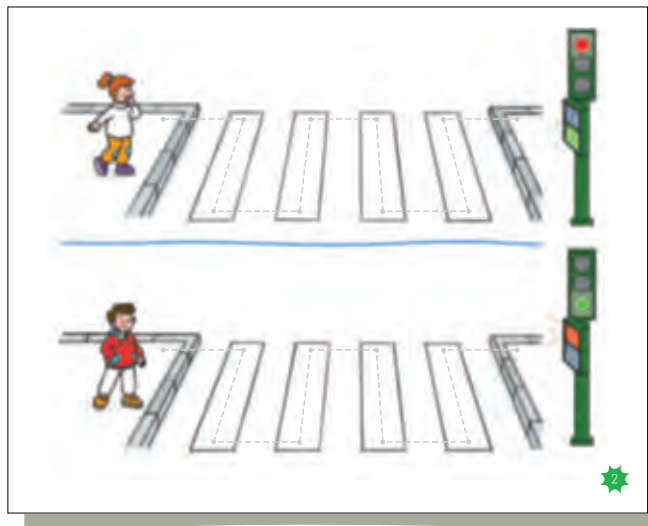
- ✱ Diseñar entre todos un mural para comparar los gustos de la clase. Dividirlo en cinco columnas para escribir en cada una el nombre de cada juguete de la ficha.
- ✱ Los niños conversarán por parejas sobre estos juguetes y, a continuación, cada uno elegirá el que más le guste. Pedirles que los coloreen y los recorten (o los piquen) para desprenderlos.
- ✱ Pegar los dibujos en el mural. Es importante que los vayan pegando debajo del nombre del juguete y de forma consecutiva, para que al terminar se compruebe fácilmente, según la longitud de cada columna, cuál es el que más ha gustado y el que menos.

Actividades para recogida y evaluación

- ✱ **En pareja gemela:** Conocer cuáles son las preferencias y gustos de su pareja.
- ✱ **En asamblea:** Exponer cuál es el regalo preferido de su pareja y cómo pasa las Navidades.
- ✱ **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 2

Te ayudo, me ayudas



Objetivo cooperativo:

Ayudarse trabajando en pareja.

Actividades motivadoras previas

- * En asamblea, conversar sobre las conductas adecuadas que se deben mantener en la calle. Proponerles que expresen situaciones de peligro que se les ocurran y que cuenten si han tenido alguna experiencia personal.
- * Recrear en clase un circuito vial, de manera que unos sean coches y otros peatones. Delimitar las aceras, las carreteras y los semáforos.

Actividades propias de la ficha

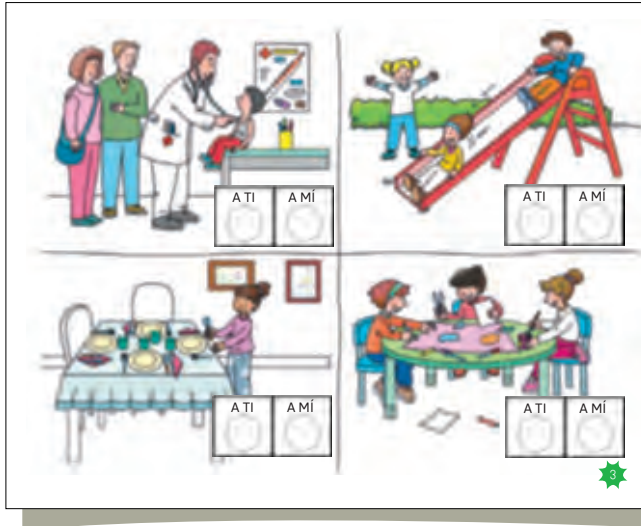
- * Por parejas, los niños observarán la ficha y decidirán en cuál de las dos situaciones el niño o la niña puede cruzar de forma segura.
- * Primero harán el trabajo en el cuaderno de uno de los niños y luego en el del otro. El primero cerrará los ojos y le pedirá a su compañero que lo ayude a repasar el camino que realiza el peatón que cruza correctamente, guiando su mano. Luego intercambiarán los papeles.
- * Lo celebrarán con el grito o signo de la pareja.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Jugar libremente por el circuito cogidos de la mano.
- * **En asamblea:** Pedir a los niños que cuenten cómo se han sentido después de trabajar juntos y haber conseguido el objetivo propuesto.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 3

Respetamos las diferencias



Objetivo cooperativo:

Conocer y trabajar con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Proponer en la asamblea una conversación sobre qué acciones cotidianas prefieren y cuáles no: ir al colegio, madrugar, visitar a los abuelos, ir al médico, ir a la compra, jugar en el parque, bañarse... Preguntarles qué emociones o sensaciones les produce cada una tanto positiva como negativa. Procurar que se reflejen las situaciones que aparecen en la ficha.
- * Representar por equipos las cuatro escenas de la ficha intentando recrearlas lo más fielmente posible.

Actividades propias de la ficha

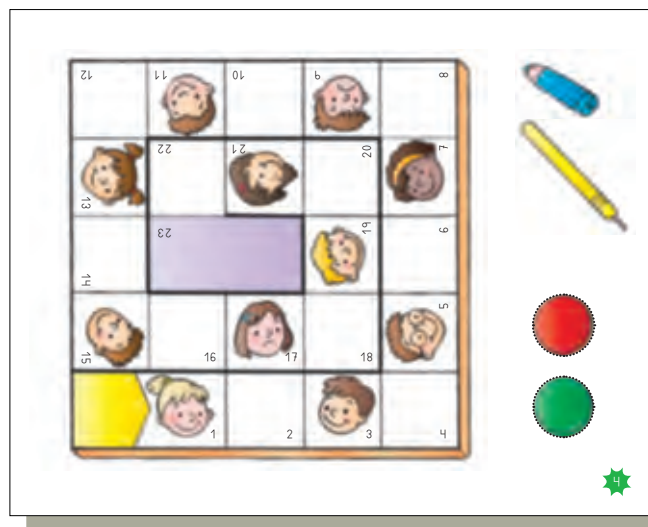
- * Primero hablarán con su pareja sobre sus gustos y preferencias en las actividades que realizan cada día. Luego, de manera conjunta, completarán las fichas de los dos cuadernos completando las caras según les guste o no la actividad representada.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Elegir una actividad cotidiana que guste a los dos miembros y representarla juntos.
- * **En asamblea:** Conversar sobre qué actividad gusta más y cuál, menos, a toda la clase. Conocer y respetar el gusto de todos.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 4

De risa a risa



Objetivo cooperativo:

Divertirse jugando con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Llevar a clase un juego de la Oca o pintar en el suelo las casillas para explicar las reglas del juego. Si algún niño sabe jugar, pedirle que explique las reglas a sus compañeros.
- * Conversar sobre las situaciones en las que nos divertimos jugando, destacar la importancia de respetar las reglas de los juegos e insistir en que no hay que enfadarse o llorar cuando se pierde.

Actividades propias de la ficha

- * Cada miembro de la pareja completará su tablero dibujando caras sonrientes en las casillas que están en blanco.
- * De acuerdo con su compañero, se elegirá el color de la ficha con la que cada uno quiere jugar. La picarán y la desprenderán.
- * Jugarán juntos siguiendo las reglas de la Oca. Si caen en una cara enfadada, perderán un turno. Primero jugarán una partida en un tablero, y luego, en el otro.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Jugar más veces en ambos tableros anotando quién gana cada vez.
- * **En asamblea:** Explicar al resto de la clase cómo se han sentido jugando y las dificultades que han tenido, así como sus sensaciones al ganar y perder. Insistir en el respeto por las reglas del juego.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 5

Veo, veo. ¿Qué ves?



Objetivo cooperativo:

Dar pistas a la pareja gemela para localizar un animal.

Actividades motivadoras previas

- * Jugar todos juntos al Veo, veo tradicional con objetos y elementos de la clase.
- * Recopilar adivinanzas con los seis animales que hay escondidos en la ficha. Leerlas a los alumnos para que las resuelvan.

Actividades propias de la ficha

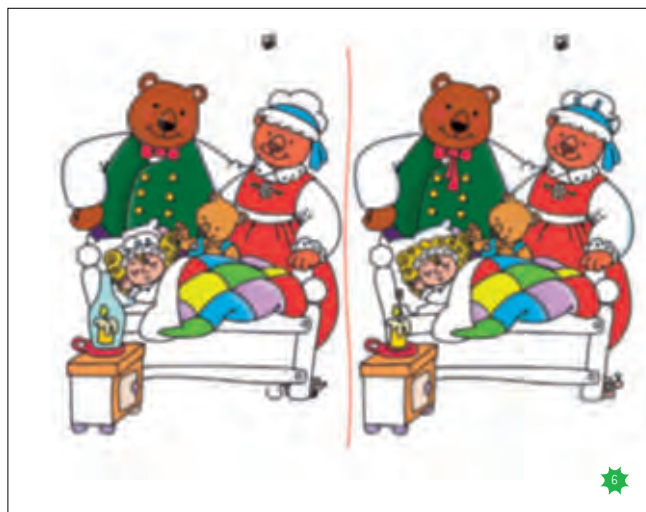
- * Por parejas, cada uno deberá elegir un animal de la ficha y darle pistas a su compañero para que lo localice. Después, intercambiarán los papeles.
- * Luego rodearán, en los dos cuadernos, los animales que encuentren según los vayan localizando.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Dibujar en una cartulina la cara de un animal y picar los ojos para hacer una careta. Jugar a que la clase es una selva llena de animales. Cuando así lo indiquemos, las parejas gemelas deberán buscarse y encontrarse.
- * **En asamblea:** Cada miembro de la pareja explicará qué animal representa la careta de su compañero.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

✱ Ficha 6

Un solo libro, un solo lápiz



Objetivo cooperativo:

Aprender y compartir recursos con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- ✱ Hablar entre todos del cuento que se representa en la ficha, *Ricitos de Oro*. Preguntar a los niños si lo conocen y, de ser así, contarlo colectivamente. Después, leer el cuento, indicando a los niños que deberán prestar atención a los detalles de la historia.
- ✱ Proponer a los niños representar el cuento por grupos. Hacer disfraces y complementos para caracterizar a los diferentes personajes: tiras de papel amarillo para el pelo de Ricitos, caretas para los osos...

Actividades propias de la ficha

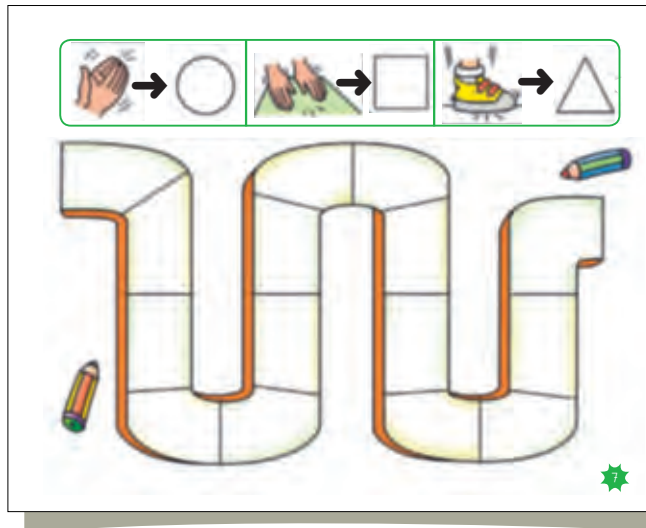
- ✱ La pareja gemela trabajará primero en un cuaderno con un solo lápiz, y luego, en el otro. Rodearán en la segunda escena las cinco diferencias que existen entre ambas: el lazo de papá oso, el gorro de mamá oso, el gorro de Ricitos de Oro, la vela y el caracol.

Actividades para recogida y evaluación

- ✱ **En pareja gemela:** Jugar a representar el personaje del cuento que más le guste a cada uno, usando los disfraces.
- ✱ **En asamblea:** Explicar cuál es el personaje que más ha gustado dentro de cada pareja. Luego conversar sobre si han trabajado bien conjuntamente.
- ✱ **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 7

¡Hagamos música!



Objetivo cooperativo:

Aprender con la pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Realizar en gran grupo el dictado propuesto. Escribirlo en la pizarra y reproducirlo colectivamente hasta que los alumnos interioricen los símbolos, los gestos y los sonidos.
- * Pintar en la frente de los niños las figuras geométricas de forma aleatoria y jugar a hacer series siguiendo nuestras indicaciones. Pedir a los niños que se turnen para ir dando ellos las indicaciones y colocar a sus compañeros.

Actividades propias de la ficha

- * Reproducir la secuencia de sonidos propuesta en el reverso de la ficha. A continuación, cada miembro de la pareja se la dictará a su compañero para que la copie en su hoja.
- * Una vez conocida la secuencia de sonidos y gestos, se harán de nuevo el dictado el uno al otro para completar el camino, dibujando las figuras geométricas.
- * Lo celebrarán diciendo el nombre de la pareja gemela o chocando las manos.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Dibujar, en una misma hoja, una composición libre de cuadrados, círculos y triángulos, de colores y tamaños distintos.
- * **En asamblea:** Pegar en papel continuo las composiciones de todas las parejas a modo de mosaico.
- * **Actividades de ampliación:** A elegir de entre los juegos cooperativos.

* Ficha 8

Juntos es más divertido



Objetivo cooperativo:

Divertirse creando en pareja gemela.

Actividades motivadoras previas

- * Diseñar serpientes experimentando con diferentes objetos y materiales: construcciones, sillas, abrigos, papeles de colores...
- * Por equipos, formar filas a modo de serpientes que se mueven al ritmo de la música, sin tocarse entre ellas. Las serpientes tendrán que pararse cuando la música cese.

Actividades propias de la ficha

- * Decorarán la serpiente en parejas. Primero, en un cuaderno, y luego, en otro. Podrán utilizar todo tipo de materiales y técnicas, sin que sea necesario que usen los mismos en cada cuaderno.

Actividades para recogida y evaluación

- * **En pareja gemela:** Jugar con las serpientes que han decorado y ponerles un nombre.
- * **En asamblea:** Verbalizar si han disfrutado con la sesión, cómo se han sentido, si se han ayudado...
- * **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 proponemos.

* 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 pillas el gato, ratón que te va a pillar. Si no te pillas esta noche, mañana te pillaré». 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.

* ¡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 pierde 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.

* Concierto

Objetivo: Hacer una creación grupal.

N.º jugadores: Toda la clase.

Descripción del juego: Inventar, junto con los niños, un código de sonidos asociados a un símbolo, un gesto, una imagen o un número. Por ejemplo: 1 = palmada; 2 = dos palmadas; 3 = pisotón en el suelo; 4 = brazos arriba... Nosotros, o el director de orquesta que se asigne, irá diciendo, o mostrando, los números, de manera que el resto de la clase reproduzca el sonido que corresponde para crear una sinfonía.

* Inventar una historia con ocho palabras

Objetivo: Conseguir un objetivo común.

N.º jugadores: Toda la clase.

Material: Tarjetas con palabras y un dibujo alusivo de cada una.

Descripción del juego: Cuatro niños escogerán ocho tarjetas de entre un montón. Las mostrarán y las dejarán en un lugar visible para todos los alumnos. Explicarles que, por turnos de cuatro alumnos y entre todos, tienen que inventar el argumento de un cuento muy breve. Al principio, se les pueden dar algunas pautas para ayudarlos: «había una vez...», «y entonces se encontraron con...», «y sucedió que...», «y al final...». Recoger las aportaciones e ir las repitiendo de manera acumulativa según vayan saliendo los grupos. Al final, serán todos los alumnos quienes deberán contar la historia en voz alta.

* Camisetas

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

N.º jugadores: Cuatro equipos.

Material: Una camiseta grande por equipo y distinta, a ser posible.

Descripción del juego: Los equipos se colocarán en filas. El primer jugador de cada equipo llevará puesta la camiseta. El juego comienza cuando el primer niño se quite la camiseta con ayuda del que tiene detrás, quien, a su vez, tendrá que ponérsela con ayuda del tercero y así hasta llegar al último niño de cada fila, que será ayudado por el que está situado en primer lugar. El juego termina cuando el último alumno de uno de los equipos consiga ponerse la camiseta antes.

* 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.

* 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.

* Lazarillo

Objetivo: Afianzar la confianza en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Material: Antifaz o pañuelo para cubrir los ojos.

Descripción del juego: Por parejas, colocarse uno detrás del otro. El que esté delante se pondrá el antifaz y el de detrás, sin tocarle, le irá indicando cómo tiene que moverse por el aula hasta un lugar acordado previamente.

* Somos uno

Objetivo: Fomentar la cohesión con la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Explicar a los niños que, por parejas, tendrán que ir siguiendo las consignas que vayan recibiendo: saltar, caminar cogidos de la mano, gatear, bailar, hacer un dibujo, cantar...

* Juego del espejo

Objetivo: Fomentar la cohesión en la pareja gemela.

N.º jugadores: Dos.

Descripción del juego: Por parejas, invitar a los niños a que se coloquen uno enfrente del otro. Uno de los miembros hará de sí mismo, y el otro, de espejo. Este tendrá que imitar los movimientos, posturas o gestos que su compañero vaya realizando. Intercambiar los papeles.

* 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. Cuando lo consiga, intercambiar los papeles.



Este material forma parte de **Los increíbles Mun** para 4 años. Es una obra colectiva concebida, diseñada y creada por el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., bajo la dirección de **TERESA GRENCÉ**.

Dirección del proyecto: Ana Uguina

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

Edición: Cristina Ulloa

Ilustración: Sandra Aguilar y Carmen Queralt

Dirección de arte: José Crespo

Proyecto gráfico: Cristina Vergara

Ilustración de cubierta: Maroto

Jefa de proyecto: Rosa Marín

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera

Jefe de desarrollo de proyecto gráfico: Javier Tejeda

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés y Jorge Gómez

Dirección técnica: Jorge Mira

Coordinación técnica: Evaristo Moreno

Composición y montaje: Victoria Lucas y Marina Alonso

Corrección: Ángeles San Román

Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA