



# **ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO**

## **DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

### **CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PERFIL DE INVESTIGACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN “EDUCACIÓN INFANTIL”**

Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta Alternativa

**AUTORA: RAQUEL ALEXANDRA MORALES GARCIA**

**DIRECTORA: MSC. MÓNICA SOLÍS**

**CODIRECTORA: MSC. RUTH RIOS**

**SANGOLQUÍ- ECUADOR**

## CERTIFICACIÓN

Msc. Mónica Solís DIRECTORA y Msc. Ruth Ríos CODIRECTORA

### **Certifican:**

Que el trabajo titulado “Los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta alternativa”, realizado por Raquel Alexandra Morales García, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la ESPE, en el Reglamento de Estudiantes de la Escuela Politécnica del Ejército.

Debido a su trascendencia educativa y social se recomienda su publicación.

El mencionado trabajo consta de un documento empastado y un disco compacto el cual contiene los archivos en formato portátil de Acrobat. Autorizan a Raquel Alexandra Morales García que lo entregue al Mayor Iván Robayo, en su calidad de Coordinador de la Carrera.

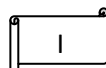
Sangolquí, de Junio de 2012

---

**Msc. Mónica Solís**  
DIRECTORA

---

**Msc. Ruth Ríos**  
CODIRECTORA



## **DECLARACION DE RESPONSABILIDAD**

Raquel Alexandra Morales García

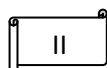
### **Declaro que:**

El proyecto de grado denominado “Los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta Alternativa”, ha sido desarrollado en base a una investigación absoluta, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía y webgrafía. Consecuentemente este trabajo es de mí autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Sangolquí, de Junio de 2012

**RAQUEL ALEXANDRA MORALES GARCÍA**



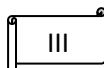
## **AUTORIZACIÓN**

Yo, Raquel Alexandra Morales García

Autorizo a la Escuela Politécnica del Ejército la publicación, en la biblioteca virtual de la Institución del trabajo “Los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta alternativa”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, de Junio de 2012

**RAQUEL ALEXANDRA MORALES GARCÍA**

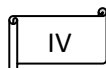


## **DEDICATORIA**

A mis padrinos Francisco León, Bertha Calvache y a mi madre Rebeca Morales quienes son los pilares fundamentales en mi proceso de enseñanza desde el fallecimiento de mi padre. Ellos fueron mi apoyo diario e incondicional para cumplir mis sueños. Desde mi infancia hasta el día de hoy me han inculcado muchas cosas en un ambiente inagotable de amor, paciencia, alegrías, tristezas, valores y sobre todo comprensión. Gracias por cumplir mis sueños.

A los niños y niñas de mi país Ecuador, que son la fuente de inspiración de este trabajo.

**RAQUEL ALEXANDRA MORALES GARCÍA**



## **AGRADECIMIENTO**

A Dios y a la Virgen Santísima quienes me han dado la fuerza interior, la energía para vivir y seguir adelante en todos los propósitos y logros para seguir adelante.

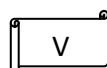
Gracias a toda mi familia, en especial a Carlitos, Santiaguito, Adelita y Ruth por apoyarme en las etapas más importantes de mi vida, a mis sobrinos que son mi fuente de inspiración.

De forma muy especial a la Msc. Ruth Ríos y el Msc. Mónica Solís quienes generosamente compartieron sus experiencias y conocimientos para la realización de esta investigación.

A mis profesores y profesoras de la universidad, quienes les estoy sumamente agradecida por su calidad humana y por proporcionarnos sus conocimientos enseñanzas, que me servirán en toda mi vida profesional, son la base para mi desenvolvimiento.

A las autoridades, docentes y niños/as del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla quienes hicieron posible la realización de esta investigación.

**RAQUEL ALEXANDRA MORALES GARCÍA**



## EXTRACTO

La presente investigación consistió en analizar los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Se planteó el problema en base a la falta e insuficiencia cooperación, motivación e integración por parte de los niños y niñas para mejorar la socialización en los pequeños en torno al aprendizaje constructivista en jardín de infantes y la escasa práctica de los juegos cooperativos. La investigación se fundamentó en base a fundamentación, psicológica, científica, pedagógica, legal y teóricamente. Se diseñó dos variables de investigación entre ellas la variable dependiente e independiente. Se utilizó la modalidad de investigación de campo, ya que se recogieron los datos de manera directa con la realidad; y el estudio correlacional que evaluó el grado de relación entre las dos variables de la investigación. Los resultados de los estudios realizados permitieron llegar a concluir la importancia, los valores que nos promueven los juegos cooperativos en la práctica educativa permitiendo de esta manera desarrollar proceso de socialización, cohesión grupal de los niños y niñas de primer año de educación básica para mejorar su desempeño escolar y social. Posteriormente se presentó la propuesta de un manual de Juegos cooperativos que las maestras podrán poner en práctica en el Jardín de Infantes.

**Descriptor:** Juego Cooperativo, Socialización, Conductas prosociales, Aprendizaje Constructivista

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	5
1.1 Planteamiento del problema .....	6
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 Preguntas de la Investigación .....	8
1.4 Delimitación del problema.....	8
1.5 Objetivos.....	9
1.6 Justificación .....	10
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO</b> .....	12
Antecedentes.....	13
Fundamentación Psicológica .....	14
Fundamentación Pedagógica .....	15
Fundamentación Legal .....	16
Fundamentación Científica .....	17
1. EL JUEGO.....	17
1.1 Concepto .....	17
1.2 Características del Juego.....	20
1.3 Estrategias de intervención en los juegos .....	21
1.4 La importancia del juego en la educación .....	22
1.5 Importancia del juego en preescolar .....	24
1.5.1 Para el desarrollo físico.....	25
1.5.2 Para el desarrollo mental .....	25
1.5.3 Para la formación del carácter .....	26
1.5.4 Para el cultivo de los sentimientos sociales .....	26
1.6 El juego en el proceso educativo .....	27
1.7Juego y Desarrollo .....	28
1.7.1Afectividad .....	29
1.7.2 Motricidad .....	29
1.7.3 Inteligencia.....	30
1.7.4 Creatividad.....	30
1.7.5 Sociabilidad .....	30
1.8 Teorías sobre el desarrollo del juego .....	33
1.8.1La teoría del pre-ejercicio de Gross .....	33
1.8.2Las teorías psicoanalíticas.....	33



1.8.2.1 Freud .....	33
1.8.2.2Winnicott .....	34
1.8.3 La teoría cognitiva de Piaget.....	36
1.8.4 La teoría socio histórica de Vygotsky y Elkonin.....	37
1.8.5 La teoría de Sutton-Smith .....	38
1.9 Tipos de juegos .....	38
1.9.1 Juegos Sensoriales.....	38
1.9.2 Juegos Motores .....	38
1.9.3 Juegos Intelectuales .....	38
1.9.4 Juegos Sociales.....	39
1.9.5 Juegos Verbales .....	39
1.9.6 Juegos Libres .....	39
1.9.7Juegos Cooperativos .....	39
1.9.8 Juegos Vigilados.....	40
1.9.9 Juegos Organizados .....	40
2. EL JUEGO COOPERATIVO .....	40
2.1 Definición.....	40
2.2 Historia .....	42
2.3Características de los juegos cooperativos .....	43
2.4 Valores en los juegos cooperativos.....	44
2.4.1 La cooperación .....	44
2.4.2 La empatía .....	44
2.4.3 La comunicación .....	44
2.4.4 La participación.....	45
2.4.5 La construcción de una realidad social positiva .....	45
2.4.6 El aprecio y el autoconcepto positivo .....	45
2.4.7 La alegría .....	45
2.5 Ámbitos Educativos del juego cooperativo .....	46
2.6 El juego cooperativo en la educación infantil .....	46
2.7 Organización grupal y juegos cooperativos.....	46
2.8 Tipos de juegos cooperativos .....	48
2.8.1Juegos de Conocimiento.....	48
2.8.2 Juegos de Afirmación .....	48
2.8.3Juegos de Comunicación y conducta prosocial .....	49
2.8.3.1Juegos de comunicación y cohesión grupal.....	49
2.8.3.2Juegos de ayuda y confianza.....	49
2.8.3.3Juegos de cooperación .....	49
2.8.4Juegos de Creatividad .....	50
2.8.4.1Juegos de creatividad verbal.....	50
2.8.4.2Juegos de creatividad dramática .....	50
2.8.4.3Juegos de creatividad gráfico- figurativa .....	50

2.8.4.4 Juegos de creatividad plástico-constructiva.....	51
2.8.5 Categorización y objetivos de las actividades .....	51
2.8.6 Juegos de Distensión.....	55
2.8.7 Juegos de Confianza .....	56
2.8.8 Juegos de resolución de conflictos .....	56
2.9 El aporte de los juegos cooperativos .....	56
2.10 Juegos competitivos versus juegos cooperativos.....	57
2.11 Juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje constructivista .....	58
3 DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO DE 5 AÑOS.....	59
3.1 Definición.....	59
3.2 Características.....	63
3.3 Tipos de socialización.....	64
3.3.1 Socialización Primaria.....	64
3.3.2 Socialización Secundaria .....	65
3.3.3 Socialización Terciaria .....	65
3.4 Teorías Explicativas del Desarrollo Socio Afectivo.....	65
3.4.1 <b>GESELL</b> .....	65
3.4.1.1 Motor .....	66
3.4.1.2 Verbal .....	66
3.4.1.3 Adaptativo .....	66
3.4.2 <b>PIAGET</b> .....	67
3.4.2.1 Estadios según Piaget.....	67
3.4.2.1.1 Primer estadio de 2 a 4 años .....	67
3.4.2.1.2 Segundo estadio de 5 a 7 años.....	68
3.4.2.1.3 Tercer estadio de 8 a 11 años .....	68
3.4.3 <b>VIGOTSKI</b> .....	69
3.4.3.1 Desarrollo cognitivo sociocultural .....	69
3.4.4 <b>FREUD</b> .....	69
3.4.4.1 Desarrollo psicosexual: El psicoanálisis.....	69
3.4.4.2 Estructura de la personalidad .....	70
3.4.4.3 Etapas del desarrollo psicosexual .....	70
3.4.4.3.1 Etapa oral .....	70
3.4.4.3.2 Etapa anal.....	71
3.4.4.3.3 Etapa fálica .....	71
3.4.4.4 Mecanismos de defensa del Yo .....	72
3.4.5 <b>ERIKSON</b> .....	73
3.4.5.1 Desarrollo psicosocial .....	73
3.4.5.1.1 Confianza/desconfianza .....	73
3.4.5.1.2 Autonomía/vergüenza y duda .....	74
3.4.5.1.3 Iniciativa/culpa.....	74
3.4.6 <b>BANDURA</b> .....	75

3.4.6.1 Teoría del aprendizaje social .....	75
3.4.6.2 Proceso del desarrollo de socialización .....	76
3.5 Socialización familiar frente a socialización del medio cultural .....	76
3.6 Intervención con las familias .....	77
CAPÍTULO III METODOLOGÍA .....	80
3.1 Modalidad de la investigación .....	81
3.2 Tipo de investigación .....	81
3.3 Población y muestra .....	81
3.4 Técnicas e instrumentos .....	82
3.5 Validación de los instrumentos .....	82
3.6 Aplicación de los instrumentos.....	82
3.7. Organización, análisis e interpretación de los resultados.....	83
3.7.1 Interpretación de datos de la encuesta aplicada a las Maestras del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla .....	84
3.7.2 Interpretación de Datos de la Guía de Observación del desarrollo social dirigida a 50 niños/as del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla .....	104
3.7.3 Respuesta a las preguntas de Investigación .....	124
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES RECOMENDACIONES.....	126
4.1Conclusiones .....	127
4.2 Recomendaciones .....	128
CAPÍTULO V PROPUESTA .....	130
Título .....	131
Introducción .....	132
Objetivos .....	134
Justificación .....	134
Marco Teórico.....	135
Juego cooperativo .....	135
Definición.....	135
Teorías sobre el desarrollo del juego .....	136
Características de los juegos cooperativos .....	139
Valores en los juegos cooperativos .....	140
Metodología para aplicar los juegos cooperativos.....	142
Propuesta de actividades y juegos cooperativos.....	145
Bibliografía.....	261
Anexos .....	264
<b>Listado de cuadros</b>	
Cuadro 2.1 Variable Independiente Juegos Cooperativos .....	78
Cuadro 2.2 Variable Dependiente Socialización .....	79

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 3.1:</b> El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano contribuyendo al desarrollo, psicomotriz intelectual, social y afectivo emocional del niño .....	84
<b>Tabla 3.2:</b> La conducta pro social o conducta social positiva tiene importantes beneficios en las experiencias lúdicas - cooperativas en el aprendizaje de los niños.....	85
<b>Tabla3.3:</b> Dificultad de interacción social al realizar actividades dentro y fuera del aula que en años anteriores .....	86
<b>Tabla 3.4:</b> En la planificación se considera al juego como estrategia de enseñanza.....	87
<b>Tabla 3.5:</b> Implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los niños .....	88
<b>Tabla 3.6:</b> La creatividad grafico figurativa influye totalmente el juego cooperativo .....	89
<b>Tabla3.7:</b> Existen los suficientes juegos cooperativos para realizar dentro del aula.....	90
<b>Tabla 3.8:</b> Identifica la clasificación de juegos cooperativos para aplicar en el aula.....	91
<b>Tabla 3.9:</b> La institución provee de recursos lúdicos para diversos juegos.....	92
<b>Tabla 3.10:</b> El juego cooperativo exige al niño, realizar actividades individualistas y de auto motivación.....	93
<b>Tabla 3.11:</b> Los juegos cooperativos fortalecen los valores en los niños.....	94
<b>Tabla 3.12:</b> Utilizan recursos en la planificación para proporcionarles en el juego compartido.....	95
<b>Tabla3.13:</b> Es necesidad implementar en su planificación un horario establecido para los juegos .....	96
<b>Tabla 3.14:</b> Las actividades planteadas en clase realizan trabajos grupales .....	97
<b>Tabla 3.15:</b> El juego cooperativo fortalece el egocentrismo en los niños.....	98
<b>Tabla 3.16:</b> La ejecución de juegos cooperativos juega un papel importante a la creatividad .....	99
<b>Tabla 3.17:</b> Existe conductas de agresividad en los niños.....	100
<b>Tabla 3.18:</b> El trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares .....	101
<b>Tabla 3.19:</b> El juego cooperativo es una estrategia conductista en el aprendizaje .....	102
<b>Tabla 3.20:</b> Requiere fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos.....	103
<b>Tabla 3.21:</b> Respeto las normas y reglas de los juegos.....	104
<b>Tabla 3.22:</b> Participa más en actividades de grupo .....	105
<b>Tabla 3.23:</b> Muestra colaboración en el proceso de juego.....	106
<b>Tabla 3.24:</b> Habla con sus compañeros de grupo .....	107
<b>Tabla 3.25:</b> Requiere la ayuda del adulto .....	108
<b>Tabla 3.26</b> Hace nuevos amigos durante el juego .....	109
<b>Tabla 3.27:</b> Existe confianza con sus compañeros.....	110
<b>Tabla 3.28:</b> Están atentos a las emociones de sus compañeros .....	111
<b>Tabla 3.29:</b> Comparte sus juguetes y sus materiales .....	112

<b>Tabla 3.30:</b> La colaboración al repartir el material .....	113
<b>Tabla 3.31:</b> Existe interés por actividades de dibujo, la pintura, plástica de una manera lúdica .....	114
<b>Tabla 3.32:</b> Existe comunicación durante el juego.....	115
<b>Tabla 3.33:</b> Al expresar sus ideas es espontaneo .....	116
<b>Tabla 3.34:</b> Se valora así mismo en el juego.....	117
<b>Tabla 3.35:</b> Respeta las opiniones de los demás .....	118
<b>Tabla 3.36:</b> Respeta turnos .....	119
<b>Tabla 3.37:</b> Propone variantes durante el juego .....	120
<b>Tabla 3.38:</b> Muestra cordialidad y respeto a los demás.....	121
<b>Tabla 3.39:</b> Existen ideas originales y creativas cuando dibuja, pinta o hace esculturas .....	122
<b>Tabla 3.40:</b> Al representar los personajes en los juegos de representación es imaginativo y creativo .....	123

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 3.1:</b> El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano contribuyendo al desarrollo, psicomotriz intelectual, social y afectivo emocional del niño.....	84
<b>Gráfico 3.2:</b> La conducta pro social o conducta social positiva tiene importantes beneficios en las experiencias lúdicas - cooperativas en el aprendizaje de los niños.....	85
<b>Gráfico 3.3:</b> Dificultad de interacción social al realizar actividades dentro y fuera del aula que en años anteriores.....	86
<b>Gráfico 3.4:</b> En la planificación se considera al juego como estrategia de enseñanza.....	87
<b>Gráfico 3.5:</b> Implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los niños.....	88
<b>Gráfico 3.6</b> La creatividad grafico figurativa influye totalmente el juego cooperativo.....	89
<b>Gráfico 3.7:</b> Existen los suficientes juegos cooperativos para realizar dentro del aula.....	90
<b>Gráfico 3.8:</b> Identifica la clasificación de juegos cooperativos para aplicar en el aula.....	91
<b>Gráfico 3.9:</b> La institución provee de recursos lúdicos para diversos juegos.....	92
<b>Gráfico 3.10:</b> El juego cooperativo exige al niño, realizar actividades individualistas y de auto motivación.....	93
<b>Gráfico 3.11:</b> Los juegos cooperativos fortalecen los valores en los niños.....	94
<b>Gráfico 3.12:</b> Utilizan recursos en la planificación para proporcionarles en el juego compartido.....	95
<b>Gráfico 3.13:</b> Es necesidad implementar en su planificación un horario establecido para los juegos.....	96
<b>Gráfico 3.14:</b> Las actividades planteadas en clase realizan trabajos grupales.....	97
<b>Gráfico 3.15:</b> El juego cooperativo fortalece el egocentrismo en los niños.....	98
<b>Gráfico 3.16:</b> La ejecución de juegos cooperativos juega un papel importante a la creatividad.....	99
<b>Gráfico 3.17:</b> Existe conductas de agresividad en los niños.....	100
<b>Gráfico 3.18:</b> El trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares.....	101
<b>Gráfico 3.19:</b> El juego cooperativo es una estrategia conductista en el aprendizaje.....	102
<b>Gráfico 3.20:</b> Requiere fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos.....	103
<b>Gráfico 3.21:</b> Respeto las normas y reglas de los juegos.....	104
<b>Gráfico 3.22:</b> Participa más en actividades de grupo.....	105
<b>Gráfico 3.23:</b> Muestra colaboración en el proceso de juego.....	106
<b>Gráfico 3.24:</b> Habla con sus compañeros de grupo.....	107
<b>Gráfico 3.25:</b> Requiere la ayuda del adulto.....	108
<b>Gráfico 3.26:</b> Hace nuevos amigos durante el juego.....	109
<b>Gráfico 3.27:</b> Existe confianza con sus compañeros.....	110

<b>Gráfico 3.28:</b> Están atentos a las emociones de sus compañeros .....	111
<b>Gráfico 3.29:</b> Comparte sus juguetes y sus materiales .....	112
<b>Gráfico 3.30:</b> La colaboración al repartir el material.....	113
<b>Gráfico 3.31:</b> Existe interés por actividades de dibujo, la pintura, plástica de una manera lúdica .....	114
<b>Gráfico 3.32:</b> Existe comunicación durante el juego .....	115
<b>Gráfico 3.33:</b> Al expresar sus ideas es espontaneo .....	116
<b>Gráfico 3.34:</b> Se valora así mismo en el juego.....	117
<b>Gráfico 3.35:</b> Respeta las opiniones de los demás .....	118
<b>Gráfico 3.36:</b> Respeta turnos.....	119
<b>Gráfico 3.37:</b> Propone variantes durante el juego .....	120
<b>Gráfico 3.38:</b> Muestra cordialidad y respeto a los demás.....	121
<b>Gráfico 3.39:</b> Existen ideas originales y creativas cuando dibuja, pinta o hace esculturas .....	122
<b>Gráfico 3.40:</b> Al representar los personajes en los juegos de representación es imaginativo y creativo .....	123

## INTRODUCCIÓN

Mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje a través del juego en primer año de educación básica es un pilar fundamental de todos los ciudadanos que queremos formar, proporcionando una educación de calidad a través de una formación social e integral.

Los Juegos Cooperativos fomentan la comunicación y la conducta pro social (comunicación, resolución de conflictos, satisfacción de necesidades afectivas). La principal razón se sustenta en la idea de que el hombre es fundamentalmente un ser social, un ser que se construye en lo social, y, sin embargo, la práctica educativa-docente con excesiva frecuencia tienden a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo. Para ello es importante fomentar programas para desarrollar habilidades sociales, para promover la conducta solidaridad y generosidad ayudando así a disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Buscando así la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Así mismo señala que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas



cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos más no destructivos.

El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

En estos juegos todos ayudan, todos ganan y nadie pierde. Estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna. Aunque hay juegos que han sido jugados cooperativamente en varias culturas durante siglos, hay pocos que se jueguen de esa forma actualmente, diseñados especialmente para que todos los jugadores se esfuercen para un fin común y deseado por todos.

Se necesita paciencia para enseñar esta nueva forma de jugar, especialmente si los participantes nunca han jugado de forma cooperativa. Aunque, con los cambios adecuados, una buena supervisión, exposiciones repetidas y la participación constructiva de los pequeños, los juegos comenzaran a funcionar de forma positiva.

Cuando los niños ya hayan hecho la transición y comiencen a jugar cooperativamente, la supervisión y la preocupación por las reglas disminuirán y ellos empezaran a preocuparse por el bien del otro.

Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Se busca eliminar la agresión física contra las demás. Se desarrolla

actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No se discrimina a las personas que tienen dificultades.

La presente investigación pretende lograr un espacio para los juegos cooperativos en el Jardín de Infantes Marietta de Veintenilla para lo cual se escogió Educación Pre básica, en donde los niños y niñas son los beneficiarios. Los infantes de cinco años de primer año de educación básica, se encuentran cruzando por un momento primordial en su aprendizaje, mediante el juego los más pequeños pueden aprender a través de la cooperación, trabajo en equipo, la comunicación obteniendo un buen desarrollo socio afectivo.

El objetivo fundamental es determinar las cualidades de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años, aplicando el juego cooperativo, mediante la interacción, cooperación, aceptación, respeto y tolerancia y la frase “jugar con otros, no contra otros”, contribuyendo así un ambiente adecuado para los escolares, disminuyendo así la agresividad entre compañeros.

Este trabajo investigativo, esta diseñado por capítulos como se indica a continuación:

**Capítulo I:** El Problema de la investigación, que contiene el planteamiento del problema, formulación del problema, las preguntas de la investigación, delimitación del problema, los objetivos y la justificación.

**Capítulo II:** Marco Teórico, antecedentes, fundamentación (psicológica, pedagógica, fundamentación legal, marco conceptual, variables de la investigación y la operacionalización de las variables.

**Capítulo III:** Metodología de investigación, que contiene modalidad y tipo de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos o información obtenida, procesamiento de la información, análisis e interpretación de resultados conclusiones y recomendaciones.

**Capítulo IV:** Propuesta, que contiene el título, objetivos, justificación, marco teórico y el Manual de juegos cooperativos para desarrollo social de los niños y niñas.

Se espera que este trabajo contribuya al mejoramiento del área social de los niños y niñas del Jardín de Infantes Marietta de Veintenilla, y otros establecimientos educativo con iguales características.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

El juego como actividad social es parte innata en el Ser Humano desde la infancia y la niñez. A través de esto, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas-sociales y motrices.

Lamentablemente muchas veces el juego o toda actividad lúdica no son adecuadamente orientados al desarrollo del niño, son considerados como descanso y recreación de los niños y en la mayoría de los casos se deja al niño jugar por jugar. Es decir, no se permite que ellos interactúen con otros niños o lo que es peor, los padres de familia adoptan el juego del niño como una forma de librarse de ellos mientras realizan otras actividades.

El juego infantil bien utilizado y orientado permitir un mayor grado de socialización en los niños, no solo en el hogar sino también en el Jardín de Infantes.

De acuerdo a la explicación de las docentes, manifiestan que muchas veces existen problemas de socialización con los niños, muchos de ellos son cohibidos no les gusta participar en clases. Por lo que ha ocasionado la falta de aceptación personal, no existe cooperación entre compañeros, escaso respeto hacia los demás. Estos factores que han desencadenado este problema nos permitirá reflexionar y concientizar a las docentes la importancia que tienen los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social, consiguiendo así que los niños se desenvuelvan en un ambiente placentero, centrándose en la unión y la participación de todos,

sin que nadie quede excluido, disminuyendo la agresividad entre el grupo de niños de 5 años.

Esta propuesta nos ayudara a solucionar problemas, superando la participación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "más fuertes" o de los "más hábiles".

La finalidad de esta investigación es, el conocer e identificar la importancia del juego cooperativo y la socialización en el desarrollo de los niños de 5 años, se realizara un análisis de los juegos que utilizan las docentes del Jardín de Infantes de acuerdo a la edad y a las actividades que realizan dentro de la Institución con los pequeños; logrando así que las maestras en sus planificaciones tomen en cuenta la utilización de juegos cooperativos para poder proporcionar a los niños en su aprendizaje. En la institución se propone elaborar un manual que fortalezca la formación de los niños a través del juego cooperativo, consiguiendo así mejorar su aprendizaje mediante la interacción, cooperación, aceptación, respeto y tolerancia, ayudando así a fomentar el desarrollo integral y la socialización para los niños.

Esta investigación se realizará con los niños y niñas del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla ubicado en Sangolquí, Cantón Rumiñahi en la provincia de Pichincha.

## **1.2. Formulación del Problema**

¿Cómo incide el juego cooperativo en el desarrollo social de los niños y niñas del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla del Cantón Rumiñahui en Sangolquí?

### **1.3. Preguntas de Investigación**

- ¿Cuál es la importancia del juego cooperativo en el proceso de socialización en niños/as de 5 años de edad?
- ¿Qué actividades recreativas utilizan los docentes del Jardín de Infantes para desarrollar la socialización en los niños/as de 5 años?
- ¿Cómo incide la ausencia del juego cooperativo en el proceso de socialización de los niños/as 5 años?
- De qué manera se puede aplicar juegos cooperativos para el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla del Cantón Rumiñahui en Sangolquí

### **1.4. Delimitación del Problema**

#### **1.4.1 Delimitación Temporal**

La presente investigación se la realizara con los miembros del establecimiento Educativo, en los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre.

#### **1.4.2 Delimitación espacial**

La ejecución de esta investigación se realizara en las instalaciones del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla.

### **1.4.3 Delimitación de las unidades de observación**

Este trabajo de investigación se realizará en el Jardín de Infantes. El total de niños y niñas que asisten actualmente es de 460 niños de los cuales se analizarán dos paralelos, en cada uno se encuentran 50 niños y niñas.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Determinar las cualidades de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui.

### **1.5.2. Objetivos Específicos.**

- Caracterizar al juego cooperativo como actividad básica en las programaciones del Jardín de Infantes.
- Identificar la importancia del juego y la socialización en el desarrollo de los niños de 5 años.
- Determinar el tipo de juegos que utilizan las docentes en el Jardín Marietta de Veintimilla
- Proponer un manual de Juegos cooperativo que fortalezcan el desarrollo social de los niños y niñas en el Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla.

## **1.6. Justificación**

Los juegos cooperativos ocupa un lugar importante en el desarrollo del niño que permite una mejor socialización en los niños y niñas, en el marco teórico se podrá conocer los beneficios y demostrar a las docentes como a través del juego la afectividad en los niños alcanza un buen nivel de desarrollo afectivo-social.

La razón de esta investigación es demostrar a las docentes como los juegos cooperativos ocupan un lugar importante en el aula desarrollando habilidades de distintos tipos que servirán para disminuir los conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego experimentamos los beneficios y dificultades de hacer actividades en grupo.

Además los beneficios que tienen los juegos cooperativos es educar para la solidaridad. El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Existen muchas personas, ante situaciones de competencia prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal.

Los principales beneficiarios de esta investigación son los niños y niñas del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla, las docentes, la institución los padres de familia y la sociedad.

Existen los recursos económicos y la contribución por parte de la investigadora para poder ejecutar este programa de juegos cooperativos, logrando así que beneficiarios tengan una mejor comunicación,



preocuparse de conocer a los demás, buscar la confianza mutua, la estima, el contacto, el cariño a las demás personas y a uno mismo.

La posibilidad de expresarse en una forma sencilla y relajada se adquiriendo en los niños aliviar sus miedos, aprender a comunicarse y a sentirse parte de un grupo. Logrando así aportar por el cambio valores de convivencia en el aula, de manera que la violencia no se de en el grupo de niños. Intentando que cada vez más que los pequeños den importancia a la relación cooperativa en sus trabajos. Permitiendo tener unos estudiantes más constructivos y solidarios.

Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo, la angustia por el fracaso reafirmando la confianza de los niños en sí mismos, reafirmando la autoestima, necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Los pequeños jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de otros. Pretendiendo sensibilizar a los niños frente a los demás mostrándoles los beneficios de la cooperación y no de la agresión, en la interacción con iguales.

Educar en la cooperación es la única vía de construir una sociedad más justa en la que todos tengan capacidad, los menos fuertes, los menos inteligentes, los que son diferentes. Hoy los niños crecen condicionados por la importancia de ganar y no pueden jugar mucho tiempo solo para divertirse y disfrutar. Habitualmente compiten unos contra otros, y la consecuencia de ello es que algunos tienen éxito y muchos llegan al fracaso. Ya que estas situaciones se dan mediante la imitación y reflejo que observan los más pequeños a los adultos. Al Implementar en el jardín de infantes la actitud cooperativa lograremos que los juegos sean amistosos, de ayuda y de cooperación que fomentaran el desarrollo infantil y su educación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES**

El Jardín de infantes “Marietta de Veintimilla” consta de un total de 460 niños y niñas con sus respectivos paralelos aquí se encuentran niños de bajos recursos económicos. Esta Institución se encuentra ubicada en Sangolqui en el Cantón Rumiñahui. El objeto de esta investigación es la implementación de un programa de juegos cooperativos que fortalezca la formación de los pequeños demostrando a las docentes la importancia que tienen y el valor que conllevan a la utilización y aplicación de los juegos dentro del aula al realizar las diferentes actividades fortaleciendo el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros niños y el acercamiento al medio que lo rodea. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros participantes.

## FUNDAMENTACION

### 2.2 FUNDAMENTACION PSICOLOGICA

Algunas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas entre diferentes autores entre ellos la de K. Groos, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto que pre ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para el individuo.

Para Piaget, al cual le dedicaremos más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. Elkonin (1980), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

#### TEORÍA DE VYGOTSKI

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

##### a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

### **b. El juego como factor de desarrollo**

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo

La zona de desarrollo próximo es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

## **2.3 FUNDAMENTACION PEDAGOGICA**

La estrategia pedagógica es la formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar.

Las estrategias son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas mientras que el

objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

## **2.4 FUNDAMENTACION LEGAL**

En la constitución de la república del Ecuador en el Art. 44 las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Uno de los derechos primordiales es el juego.

Se parte de la consideración de la Educación como derecho irrenunciable, señalada en el artículo 66 de la Constitución Política de la República del Ecuador.

Esta educación estará inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, impulsando la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

Este principio se desarrolla en las leyes de Educación y el Código de la Niñez y Adolescencia (especialmente Art. 34 y 38).

En el artículo 3 de la Ley de Educación, se destacan las siguientes finalidades que guían el quehacer educativo:

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.
- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando la identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.

## **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **1. EL JUEGO**

#### **1.1 Concepto**

El juego es de principal importancia durante la niñez. En el medio constituye fuertes inclinaciones al juego en todo niño, para asegurarse que son satisfechas ciertas necesidades básicas en su desarrollo.

La cultura dirige, reorienta estos impulsos lúdicos. La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular objetos, gatear, ponerse de pie, caminar, en el juego y el deporte permite tener mayor disciplina y disfrute pleno de su libertad de movimiento.

Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica.

Los pequeños no juegan por orden u obligación sino por una necesidad un niño para perseguir una pelota gateando hasta tratar de alcanzar y hacerle rodar.

<sup>1</sup>“El juego de un niño posee cualidades analógicas. Surge directamente de incitaciones involuntarias que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero en su crecimiento”.

Un bebé de pocas semanas lo demuestra. El bebé de tres meses practica todas sus capacidades en su lugar de origen mediante la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social. Mueve sus bracitos y flexiona las piernas (motriz); fija la mirada, con atención a un objeto (adaptación); balbucea (lenguaje); vocaliza al observar a su madre (personal-social). El juego es su ocupación permitiendo que el niño adquiera una satisfacción emocional.

El juego es profundamente esencial para el crecimiento mental. Los niños son capaces de mantener un juego intenso tienen mayor probabilidad de conducirlo y llegar al éxito cuando hayan crecido.

---

<sup>1</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998

El juego responde no solo al instinto del niño sino también a la imitación. Es por ello que es fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de toda su vida. El niño que juega a ser diferentes ocupaciones y profesiones, que observa en diferentes actividades que realiza el adulto a modo de ensayo, averigua sus capacidades, investiga su vocación para en un futuro.

Durante el juego, el niño se entusiasma al estar con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, dominando y desarrollando así sus músculos, adquiriendo conciencia de la utilidad que el posee.

Se adapta al medio, a través de la exploración, pone a prueba cuanto puede hacer, recibe estímulos para vencer dificultades, forma su carácter contribuyendo y así poder desarrollar su personalidad.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Como una forma de aprendizaje creadora, divertida que tiene los pequeños. En ciertos casos también la forma de descubrir nuevas realidades.

Asimismo, el juego se podría decir que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por ello no es recomendable, en cualquier edad del niño, desalentar, expresar advertencias de “no hagas eso”, “te vas a lastimar”, “no, eso es peligroso”. Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, etc.

<sup>2</sup>“El juego, también, debe verse como un medio de socialización. Jugando, el niño conoce a otros niños ya hace amistad con ellos, reconoce sus

---

<sup>2</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998 NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, págs. 13 a 22



meritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple con las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.” Es por eso que la docente o padre debe sugerir y participar en el juego que permitirán ganarse la confianza del infante.

El juego, como elemento educativo, influye en:

- El desarrollo Físico
- El desenvolvimiento psicológico
- La socialización
- El desarrollo espiritual

El valor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la comprensión, la alegría; es decir los valores que el ser humano tiene, el niño los capta y vive por medio del juego.

## **1.2 Características del juego**

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es predominantemente personal.
3. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
4. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
5. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
6. El juego libera, arrebatada electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

7. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

### **1.3 Estrategias de intervención en los juegos.**

El juego es una conducta intrínseca motivada. El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños y niñas. El adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal para ponerlo en práctica. Esto permite al educador pensar que las actividades lúdicas es como un posible escenario pedagógico.

Se debe tomar en cuenta que el jugar no obliga a estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación que se le debe dar un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no cambie su naturaleza.

“La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene”.

El jardín debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

<sup>3</sup>“El modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyo en el comportamiento mental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia

---

<sup>3</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998 NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, págs. 13 a 22

didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que investigar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase, en el tema adecuado, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen”.

Durante preescolar y primeros años de la escolaridad es obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que se lo han denominado juego de representación de roles o socio dramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple. El juego socio dramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana o profesional.

Este tipo de juego pone de manifiesto la construcción de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

El tipo de comunicación (verbal o no verbal) y de acciones que ocurren dentro del juego socio dramático, nos revela detalles extraordinariamente sutiles, dependiendo del tipo de información que los niños poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana. El intercambio lúdico de estos conocimientos constituye un marco de aprendizaje espontáneo.

#### **1.4 La importancia del juego en la educación**

En los niños la actividad esencial es el juego. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

<sup>4</sup>Rechazar el juego de la educación equivaldría a quitar uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

Algunas características del juego:

- “Es un recurso creador, tanto en su desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz, como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación”.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyecta al psicólogo y educador una gran utilidad, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- “El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es donde los pequeños realizan situaciones adultas”: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.”.

---

<sup>4</sup> <http://www.dinosaurio.com/maestros/la-importancia-del-juego-en-educacion.asp>

- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador en una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor de la otra persona por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

### **1.5 Importancia del juego en preescolar**

La dinámica del juego, entran en desarrollo completo de la libertad, la espontaneidad, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que se distingue nuestro ser en el juego. Las versiones de Schiller, un poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega".

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

<sup>5</sup>En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

---

<sup>5</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998 NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, págs. 13 a 22

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, de la siguiente forma:

**1.5.1 Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo.

Las actividades del juego contribuyen al desarrollo muscular y de la coordinación. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

**1.5.2 Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente en el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es su placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos adquiriendo dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.

Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las actividades que ellos realizan. Algunos pedagogos han demostrado que el trabajo mental ayudan al desarrollo físico.

Durante el juego el niño desarrollará el análisis, la concentración, la síntesis, la abstracción y la generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego acelera su inteligencia,

condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**1.5.3 Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía

**1.5.4 Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** <sup>6</sup>Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de impedimento social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de trabajar cooperativamente, aprende a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar.

---

<sup>6</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998 NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, págs. 13 a 22

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño,

### **1.6 El juego en el proceso educativo**

El juego estimula en el niño la expresión, acción por ello es fuente de aprendizaje. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de diferentes objetos.

Se puede decir que el niño desarrolla su capacidad de una forma más efectiva en el juego que fuera de él. El niño mientras está jugando aprende, ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Se puede decir que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, y su experiencia sobre la vida cotidiana.

El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención. Es por eso que se dice que el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje para la vida.

Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje siempre y cuando tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador quiera lograr en los niños. El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Tanto juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

El niño en el juego libre descubre una infinidad de cosas y el educador es una persona de gran ayuda para que el niño quien será su guía para



exponer sus descubrimientos. Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambiente, por ello se divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido.

También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

## **1.7 <sup>7</sup>JUEGO Y DESARROLLO**

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad

Mediante el juego, se puede explicar el desarrollo del niño a través de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos se relacionan entre sí:

---

<sup>7</sup> <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>

<http://www.educacioninfantil.eu./el-juego-concepto-y-teorias/>

1.7.1 **La afectividad:** El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, dirigir las energías positivas y descargar tensiones.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para ello intenta resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos.

1.7.2 **La motricidad:** El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración.<sup>8</sup>“Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad”.

Se puede decir que los juegos son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

1.7.3 **La inteligencia:** Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

---

<sup>8</sup> [www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm](http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm)

<sup>9</sup> <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>  
<http://www.educacioninfantil.eu./el-juego-concepto-y-teorias/>

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son aptos de convertirse en juego en cuanto se repiten por asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse.

Cuando el niño/a derriba un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Al realizar operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

1.7.4 **La creatividad**: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, al realizar sus dotes creativos y de fantasía. Se puede decir que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión e imaginación.

1.7.5 **La sociabilidad**: A medida que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en el aula, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es en el preescolar donde los pequeños trabajan de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales.

Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado como es el caso de los juegos cooperativos. La actividad cooperativa es la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado.

El éxito de esta forma de participación y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización requiere de un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectiva.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado.

<b>ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO</b>			
<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación motriz</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos</li> <li>- Dominio de los sentidos</li> <li>- Discriminación sensorial</li> <li>- Coordinación visomotora</li> <li>- Capacidad de imitación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención,</li> <li>la memoria,</li> <li>la imaginación,</li> <li>la creatividad,</li> <li>la discriminación de la fantasía y la realidad, y</li> <li>el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento</li> <li>la comunicación y el lenguaje, y</li> <li>el pensamiento abstracto</li> </ul>	<p><b><u>Juegos simbólicos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>- Preparación para la vida laboral</li> <li>- Estimulación del desarrollo moral</li> </ul> <p><b><u>Juegos cooperativos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>- Produce satisfacción emocional</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos</li> <li>- Facilita patrones de identificación sexual</li> </ul>

Fuente: Juego, juguetes y desarrollo infantil. [http://sepbcgs.gob.mx/ensh\\_tesis\\_17.pdf](http://sepbcgs.gob.mx/ensh_tesis_17.pdf)

## **1.8 TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO**

### **1.8.1 La teoría del pre-ejercicio de Gross**

<sup>10</sup>Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo.

### **1.8.2 Las teorías psicoanalíticas**

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

#### **1.8.2.1 Freud**

<sup>11</sup>Freud, en más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

---

<sup>10</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el pequeño manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada mas completamente de lo que le fue posible al recibirla”.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma.

Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a el.

#### 1.8.2.2 Winnicott

Los estudios psicoanalíticos se han vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero

Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

Para Winnicott una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite abusos.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive.

En este lugar se originan los fenómenos transicionales que mas tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para <sup>12</sup>Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre.

---

<sup>12</sup> [online-psicologia.blogspot.com/.../teoras-y-desarrollo-del-juego.html](http://online-psicologia.blogspot.com/.../teoras-y-desarrollo-del-juego.html)



Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

### **1.8.3 La teoría cognitiva de Piaget**

<sup>13</sup>Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la

---

<sup>13</sup> Mavilo Calero Pérez, *Educación Jugando*, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998  
Juego, juguetes y desarrollo infantil.

comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

#### **1.8.4 La teoría sociohistórica de Vygotsky y Elkonin**

<sup>14</sup>Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el chaval lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

---

<sup>14</sup> <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

### 1.8.5 La teoría de Sutton-Smith

La teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Robert defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

### 1.9 Tipos de juego

**1.9.1 Juegos Sensoriales.**-Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

**1.9.2 Juegos Motores.**- Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

**1.9.3 Juegos Intelectuales.**- Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Claparede "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede

representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas." (3)

**1.9.4 Juegos Sociales.**-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

EthelKawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

**1.9.5 Juegos Verbales.**-Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño.

**1.9.6 Juegos Libres.**-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

**1.9.7 Juegos Cooperativos.**- Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

**1.9.8 Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

**1.9.9 Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

## **2. JUEGOS COOPERATIVOS**

### **2.1 Definición**

<sup>15</sup>Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Así mismo señala que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser

---

<sup>15</sup> Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil) <http://los-juegos-cooperativos.htm>

agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. La idea de estos juegos es “jugar unos con otros y no unos contra otros”.

En este tipo de juegos ningún jugador aumenta su autoestima a costa de la de otro. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

En los juegos cooperativos todos ayudan, todos ganan y nadie pierde. Estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna. Aunque hay juegos que han sido jugados cooperativamente en varias culturas durante siglos, hay pocos que se jueguen de esa forma actualmente, diseñados especialmente para que todos los jugadores se esfuercen para un fin común y deseado por todos.

Se necesita paciencia para enseñar esta nueva forma de jugar, especialmente si los participantes nunca han jugado de forma cooperativa. Aunque, con los cambios adecuados, una buena supervisión, exposiciones repetidas y la participación constructiva de los pequeños, los juegos comenzaran a funcionar de forma positiva.

Cuando los niños ya hayan hecho la transición y comiencen a jugar cooperativamente, la supervisión y la preocupación por las reglas disminuirán y ellos empezaran a preocuparse por el bien del otro.

Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Se busca eliminar la agresión física contra las demás. Se desarrolla actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No se discrimina a las personas que tienen dificultades.

## **2.2 Historia**

<sup>16</sup>Uno de los orígenes de los juegos cooperativos está en los new games de Steward Brand de los E.E.UU. Planteados en el momento de la guerra de Vietnam.

Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de tal o cual cultura.

---

<sup>16</sup> <http://los-juegos-cooperativos.htm>

Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

### **2.3 Características de los juegos cooperativos.**

- El niño juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio.
- El niño se divierte sin el temor de no conseguir los objetivos propuestos.
- El juego cooperativo favorece la participación de todos.
- Los niños se ven como compañeros, no como enemigos.
- Todos los niños tienen un papel destacado que hacer dentro del juego.
- Los niños intentan superarse a sí mismos, no a los demás, de esta manera conocerán y medirán sus aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.
- El juego cooperativo se vive como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centra en un individuo concreto.
- Estos juegos se desarrollan en ambientes muy diversos, utilizando objetos variados, para edades distintas y con agrupaciones de niños también diferentes.
- Estos juegos les ayudan a descubrir cómo es su cuerpo, su entorno y las personas que les rodean. No hay una única clase de juegos cooperativos sino que de este tipo se pueden encontrar un gran número en la bibliografía existente.

### **2.4 <sup>17</sup>Valores en los juegos cooperativos**

Los juegos no son neutrales, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de

---

<sup>17</sup> Metodología del Juego (Virginia Romero y Montse Gómez)



persona, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores y una determinada visión de entender la diversión. Por lo tanto, se trata de potenciar juegos que sean acordes con los valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación.

A continuación se detallan los valores y destrezas educativas que se estimulan al realizar dichos juegos.

**2.4.1 La cooperación.-** Es el valor y destreza necesario para resolver tareas y situaciones juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder ni el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, socializarse y preocuparse por los demás. Así, las respuestas destructivas se cambian por constructivas.

**2.4.2 La empatía.-** Es la capacidad para situarse en la situación del otro, para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. La comunicación empática está asociada a la igualdad y a la simetría comunicativa.

**2.4.3 La comunicación.-** Se basa en el desarrollo de la propia capacidad para expresar el estado de ánimo, las sensaciones, las percepciones, los conocimientos, las emociones, etc.

**2.4.4 La participación.-** Los juegos cooperativos persiguen la participación de todos sus miembros, esta participación colectiva genera un clima de confianza y de mutua implicación necesarios para una auténtica comunicación humana. Los juegos cooperativos eliminan la exclusión y rechazan de entrada el dividir a los grupos en ganadores y perdedores.

**2.4.5 La construcción de una realidad social positiva.-** Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco, apto para la diversión y para el aprendizaje intelectual y actitudinal.

Además, generan comportamientos pro-sociales, basados en relaciones solidarias, afectivas y positivas.

**2.4.6 El aprecio y el autoconcepto positivo.-** Estos juegos permiten desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.

**2.4.7 La alegría.-** Representa un objetivo educativo que no se puede olvidar. En estos juegos al desaparecer el fracaso y el rechazo, la alegría se muestra con nitidez.

Los niños educados en la cooperación, la aceptación y el éxito tienen una posibilidad mucho mayor de desarrollar una personalidad sana y equilibrada.

## **2.5 Ámbitos Educativos del juego cooperativo**

Este tipo de juegos pueden desarrollarse tanto en el medio de la educación formal, no formal o en la informal, por tanto, se pueden y deben realizar en el centro escolar, pero no deben quedarse solo en él, sino que también pueden proponerse en las ludotecas, fiesta de cumpleaños, reuniones de amigos u otras celebraciones que se realizan en casa o fuera de ellas.

El juego cooperativo se puede jugar con cualquier tipo de personas y en gran variedad de lugares.

Aunque estos juegos en principio están dirigidos por un adulto, deben ser planteados de forma que pueda tener cabida la creatividad y la sensibilidad de los participantes, ninguna norma debe ser percibida como algo inflexible y todo jugador debe sentirse libre para dar ideas, tomar decisiones o elegir por sí mismo.

## **2.6 El juego cooperativo en la educación infantil**

El juego cooperativo se puede y se debe trabajar con los niños de educación infantil, aunque simplificando las normas y dividiendo las instrucciones de los juegos en pasos suficientes, sencillos y claros.

Debido a las características psicológicas de los niños menores de 3 años es muy difícil trabajar con ellos los juegos cooperativos, aunque aun así se pueden iniciar con pequeñas acciones. Por ejemplo, dos niños de unos 24 meses quieren un mismo coche e inmediatamente surge el conflicto, se puede optar por tres soluciones:

- La primera es devolvérselo al niño que lo tenía.
- La segunda darse lo a quien no lo tenía por aquello de que también juegue con él.
- La tercera sentarlos a los dos frente a frente y que jueguen los dos a pasarse el coche.

Situaciones de este tipo se dan con frecuencia en los lugares donde hay dos o más niños de edades comprendidas entre los pocos meses y los 3 o 4 años.

En el caso anterior la última solución sería la más adecuada ya que de esa forma se promueven relaciones sanas entre los propios niños.

Los juegos cooperativos son también muy adecuados para trabajar en la creación y la consolidación de un grupo. De esta forma se estimulan un tipo de relaciones y de valores.

## **2.7 Organización grupal y juegos cooperativos:**

<sup>18</sup>Durante la práctica el maestro plantea diferentes formas de organización grupal:

- En hileras, se potencia el autocontrol, el autoconocimiento, la tolerancia, el respeto por el compañero, respeto por la diferencia y el respeto por las reglas.
- En círculos,
- Por parejas: Organizados por afectos u organizados por el maestro.
- En subgrupos: de tres o más reunidos por afecto o subgrupos de más de tres personas, organizados por el maestro.

## **2.8 <sup>19</sup>Tipos de juegos cooperativos**

Normalmente para clasificar los juegos cooperativos se utiliza el criterio de la edad o de las fases por las que pasa un grupo en su evolución. De esta manera, en las primeras fases de la formación de un grupo se pueden proponer juegos que estimulan un acercamiento amistoso, potenciando el contacto corporal y la comunicación multidireccional para conseguir que tanto el grupo como el niño vayan evolucionando. Una vez

---

<sup>18</sup> [http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07\\_el\\_juego\\_cooperativo.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf)

<sup>19</sup> Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil) <http://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

que el grupo se encuentra en una fase más avanzada, se pueden proponer tareas lúdicas de un nivel superior donde se requiere mayor capacidad de cooperación y de cohesión grupal.

Si se entiende a este criterio los juegos cooperativos se pueden agrupar en los niveles que se describen a continuación.

➡ **2.8.1 Juegos de Conocimiento:** lo que persigue este tipo de juego es que los niños se conozcan mejor a sí mismos, a los demás y al grupo, así como favorecer un ambiente participativo y relajado que estimule a su vez la comunicación entre los integrantes del grupo.

➡ **2.8.2 Juegos de Afirmación:** los objetivos que persiguen son principalmente cinco:

- Favorecer la seguridad en sí mismo y del grupo.
- Potenciar la aceptación de todos los integrantes del grupo.
- Valorar las cualidades y limitaciones de cada uno de los componentes.
- Ayudar a formar un autoconcepto positivo.
- Aprender a comunicarse utilizando lenguajes no verbales.

➡ **2.8.3 Juegos de Comunicación y conducta prosocial**

Estos juegos persiguen desarrollar la comunicación interna del grupo facilitando interacciones positivas, profundizar en el conocimiento de los integrantes del grupo, facilitar la apertura al otro y aprender a comunicarse mediante lenguajes no- verbales

Para la clasificación de los juegos, se ha tomado como criterio la dimensión del desarrollo más importante que estimula la actividad lúdica. Los dos grandes módulos de juegos, que contienen a su vez diversas

categorías, así como los principales objetivos concretos que se trabajan o estimulan en cada una de estas categorías, pueden observarse en el siguiente cuadro.

<sup>20</sup>**2.8.3.1 Juegos de comunicación y de cohesión grupal** estos tienen por finalidad estimular la comunicación intragrupo y el sentimiento de pertenencia grupal. En estas actividades se potencia la atenta escucha al otro, la atención activa no solo para comprender, sino también para estar abierto a las necesidades y sentimientos de los demás.

**2.8.3.2 Juegos de ayuda y confianza** estos juegos generan situaciones relacionales en las que los miembros del grupo se dan ayuda mutuamente.

**2.8.3.3 Juegos de cooperación** incluyen juegos que estimulan situaciones relacionales, en las cuales los miembros del grupo se dan ayuda mutuamente para contribuir a un fin común. Son juegos en los que la colaboración entre los jugadores es un elemento esencial para la realización de la actividad, ya que sin ella no es posible llegar a la meta del juego.

Son juegos en los que la colaboración entre los participantes es un elemento esencial, se experimentan las ventajas del trabajo común y se desarrolla la capacidad de compartir. Utilizan al máximo elementos para que todas las personas tengan posibilidades de participar y conseguir que jueguen sin excluir a nadie.

---

<sup>20</sup> Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil)

## ➡ 2.8.4 Juegos de Creatividad

2.8.4.1 **Juegos de creatividad verbal** contiene actividades que fomentan la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la capacidad para razonar con palabras, la capacidad para crear con ellas fomentando varios indicadores de la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía) y la cooperación en tareas intelectuales con lenguaje.

2.8.4.2 **Juegos de creatividad dramática** contiene actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa, al tiempo que posibilitan una vía de autoexpresión integral en la personalidad infantil, a través de la ficción dramática.

Son un instrumento de crecimiento individual, porque al potenciar la libre expresión favorecen el equilibrio emocional. Los juegos de expresión tienden a liberar la personalidad y conseguir que, a través del cuerpo, se puede expresar y exteriorizar lo que piensan, sienten o quieren los niños.

2.8.4.3 **Juegos de creatividad gráfico- figurativa**, además de fomentar la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, fomentan la cooperación en tareas asociadas al dibujo y la pintura, así como la creatividad en diversos indicadores de este ámbito creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía).

2.8.4.4 **Juegos de creatividad plástico-constructiva** los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre que van a construir con los materiales que han recibido, potenciando de este modo la creatividad plástico constructiva en indicadores como originalidad, transformación, fantasía. Además de los procesos de comunicación verbal implicados que estimulan los hábitos de escucha activa y la toma de decisiones, las actividades incluidas en esta categoría potencian la capacidad de síntesis y la capacidad de cooperación en tareas cognitivas.

## 2.8.5 Categorización y objetivos de las actividades

### Esquema1:

Módulos	Categoría	Objetivo concretos de los juegos de cada categoría
<p><sup>21</sup> Juegos de comunicación y conducta prosocial</p>	<p>Juegos de comunicación y cohesión grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción multidireccional amistosa, positiva y constructiva con los compañeros del grupo.</li> <li>• Comunicación Verbal y no verbal: hábitos de escucha activa, capacidad de dialogo, toma de decisiones</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Placer en el contacto corporal, en la interacción física amistosa.</li> <li>• Expresión emocional (mediante la dramatización, el lenguaje verbal.)</li> <li>• Descarga de tensiones</li> <li>• Autoafirmación – autoconcepto- autoestima.</li> <li>• Atención, memoria, simbolización.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa, de observación de las necesidades de otros, capacidad de dialogo.</li> <li>• Conductas de ayuda.</li> <li>• Confianza en uno mismo y en los demás.</li> <li>• Cooperación: dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común.</li> </ul>

<sup>21</sup> Fuente: Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil)



<p><b><sup>22</sup>Juegos de comunicación y conducta prosocial</b></p>	<p><b>Juegos de ayuda y confianza</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cohesión Grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Desarrollo moral: normas de juego.</li> <li>• Placer de dar y recibir ayuda.</li> <li>• Capacidad de empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.</li> <li>• Expresión y control de emociones: control de sentimientos de inseguridad, miedo.</li> <li>• Autoconcepto- autoestima.</li> <li>• Atención, memoria, simbolización.</li> </ul>
<p><b><sup>23</sup>Juegos de comunicación y conducta prosocial</b></p>	<p><b>Juegos de cooperación</b></p>	<p>hábitos de escucha activa, capacidad de dialogo, toma de decisiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperación en tareas físicas y cognitivas: dar y recibir ayuda para contribuir con un fin común.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Desarrollo moral: normas de juego.</li> <li>• Placer de conseguir metas físicas e intelectuales del grupo, placer de crear: mejora del autoconcepto- autoestima.</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> <li>• Expresión Emocional mediante la dramatización, la música y el movimiento, el lenguaje verbal.</li> <li>• Atención, memoria, simbolización,</li> </ul>

---

<sup>23</sup> Fuente: Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil)

		razonamiento lógico.
<sup>24</sup> <b>Juegos de creatividad</b>	<b>Juegos de creatividad verbal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación verbal: hábitos de escucha activa, toma de decisiones.</li> <li>• Cooperación en tareas cognitivas que implican al lenguaje verbal, a las palabras.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Desarrollo moral: normas de juego.</li> <li>• Placer de inventar historia, placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto.</li> <li>• Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía.</li> </ul>
<b>Juegos de creatividad</b>	<b>Juegos de creatividad dramática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje: expresión, comprensión, razonamiento verbal.</li> <li>• Atención, memoria, pensamiento asociativo, razonamiento lógico.</li> <li>• Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa, capacidad de dialogo, toma de decisiones.</li> <li>• Cooperación en tareas expresivo-representativas, que implican al cuerpo.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Desarrollo moral: normas de juego y pautas de conducta moral de los personajes.</li> <li>• Placer en la representación.</li> <li>• Identificación, comprensión cognitiva y expresión de emociones a través de la dramatización.</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para</li> </ul>

<sup>24</sup> Fuente: Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil)

		<p>la realización de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.</li> <li>• Creatividad dramática: expresividad, originalidad, fantasía, conectividad.</li> <li>• Atención, Memoria, simbolización.</li> </ul>
<b>Juegos de creatividad</b>	<b>Juegos de creatividad gráfico-figurativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa, capacidad de dialogo, toma de decisiones.</li> <li>• Cooperación en tareas afectivo cognitiva, que implican dibujar y pinta.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Desarrollo moral: normas de juego.</li> <li>• Placer de conseguir la meta, placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto- autoestima.</li> <li>• Expresión emocional de experiencia y de fantasías a través del dibujo y la pintura.</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización de juego.</li> <li>• Creatividad gráfica: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía.</li> <li>• Atención, simbolización y lenguaje.</li> <li>• Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa, capacidad de dialogo, toma de decisiones.</li> <li>• Cooperación en tareas cognitiva que implican combinar estímulos para contribuir nuevos objetos, nuevos productos.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de</li> </ul>

<p><b>Juegos de creatividad</b></p>	<p><b>Juegos de creatividad plástico-constructiva</b></p>	<p>pertenencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo moral: normas de juego.</li> <li>• Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto- autoestima</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización de juego.</li> <li>• Creatividad plástico – constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, elaboración, fantasía.</li> <li>• Capacidad de síntesis: configuración de un todo mediante la integración de partes.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención, simbolización y lenguaje.</li> <li>• Capacidad de transformación del medio.</li> </ul>

Fuente: Juegos cooperativos y creativos (Maite Garaigordobil)

➡ **2.8.6 Juegos de Distensión:** la distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de tensión, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o como punto final del trabajo.

➡ **2.8.7 Juegos de Confianza:** son unos juegos cooperativos que además sirven para tomar confianza en un mismo y en los demás compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma preventiva.

Favorecen la confianza en uno mismo y en el grupo, crear un ambiente donde se ofrezca apoyo mutuo y se establezcan relaciones de solidaridad.

- ➡ **2.8.8 Juegos de resolución de conflictos:** Tratan de desarrollar la capacidad de escucha y síntesis, favorecer la afirmación de uno mismo y el apoyo del grupo ante los conflictos, desarrollar la capacidad colectiva para tomar decisiones y resolver conflictos, así como establecer posibles soluciones creativas a los conflictos.

### 3.9 El aporte de los juegos cooperativos

<sup>25</sup>Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.

Los objetivos que persiguen este tipo de juego son: desarrollar estrategias sobre la dinámica de cooperación- competición, desarrollar estrategias de juegos que impliquen la cooperación, fomentar la participación de todos creando un ambiente de grupo.

---

<sup>25</sup> Metodología del Juego (Virginia Romero y Montse Gómez)

### **3.10 Juegos competitivos versus juegos cooperativos**

Existe una comparación y relación entre los juegos competitivos y los cooperativos se puede decir que:

- Los integrantes de grupos cooperativos valoran las acciones de sus compañeros con mayor facilidad que los de los grupos competitivos.
- Los integrantes de grupos cooperativos son más sensibles a las solicitudes de los demás miembros del grupo que los integrantes de grupos competitivos.
- Los miembros de grupos cooperativos se ayudan con más frecuencia que los de grupos competitivos.
- Los grupos cooperativos tienen una mayor productividad en términos cualitativos.
- Hay una manifestación de amistad mayor en los grupos cooperativos que en los competitivos.

Se puede concluir que los beneficios tanto en el ámbito intelectual, afectivo como social de los juegos cooperativos sobre los competitivos hacen engrandecer, desde el punto de vista educativo.

### **3.11 Juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje constructivista**

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y recibe ayuda para contribuir al cansar objetivos comunes .De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante elemento para la educación al promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, facilitan el encuentro con los

otros, buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales, es así como los alumnos juegan con otros y no contra otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

<sup>26</sup>El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que generan están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales, así, todos juegan juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado.

El constructivismo es el método en el que está basada la educación preescolar, además es un enfoque teórico del aprendizaje que permite la construcción de conocimiento de manera activa, lo cual se relacionara con el juego.

Así mismo, se preocupa de discernir los problemas de la formación del conocimiento en el Ser Humano. El constructivismo mantiene que el individuo tanto en aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos.

La persona realiza la construcción con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyo en su relación con el medio que le rodea.

Dicho proceso de construcción depende de:

---

<sup>26</sup> Metodología del Juego (Virginia Romero y Montse Gómez), ensh\_tesis\_17.pdf

- Los conocimientos previos
- De la actividad externa o interna que el aprendiz realice.
- La revaloración del papel del docente como mediador del aprendizaje.

### **3. Desarrollo Socio Afectivo**

#### **3.1 Definición**

Desde el nacimiento, e incluso antes, existe la evolución de comportamientos socioafectivos que progresivamente intervienen y se integran con otros procesos del desarrollo entre ellos encontramos los sensoriales, perceptivos motrices, cognitivos. En la comunicación, expresión no verbal y gestual de los bebés están presentes las experiencias emocionales como es el llanto y la sonrisa que se van desarrollando en los niños diferentes estrategias cognitivas, de comportamiento, permitiendo la relación con "el mundo".

Esta es necesidad primaria del individuo, que nace débil e incapaz de valerse por sí mismo y sólo es capaz de despertar emociones afectivas en el adulto que le cuida, que nos permitirá tener un mecanismo de apoyo para iniciar el desarrollo integral.

El Desarrollo Social es un proceso mediante el cual nos adaptamos a las normas establecidas socialmente se denomina socialización.<sup>27</sup> Los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y las habilidades necesarias para la participación

---

<sup>27</sup>[http://ntic.educacion.es/w3/eos/RecursosFP/SSocioculComunidad/GradoSuperior/EducacionInfantil/desarrollo\\_sociafectivo/index.htm](http://ntic.educacion.es/w3/eos/RecursosFP/SSocioculComunidad/GradoSuperior/EducacionInfantil/desarrollo_sociafectivo/index.htm)



adecuada en la vida social y su adaptación a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

El niño es un ser fundamentalmente social desde el mismo momento de su nacimiento. Su conducta está variada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

En el proceso de socialización, mediante el cual, el niño asume y acepta todas las normas sociales, intervienen no sólo personas significativas para el niño, como por ejemplo los padres o los hermanos, sino también instituciones como los centros infantiles, jardines, las escuelas y colegios. A todos estos entes que influyen de alguna manera en el proceso socializador del niño, se les denomina agentes de socialización.

Uno de los principales agentes de socialización en la vida de los individuos, en la historia de la humanidad, ha sido la familia. Realmente, el proceso de socialización se da a través de las instituciones que conforman a la sociedad, la familia en primer lugar, y después, la escuela y otras instancias como los medios de comunicación, los grupos de amigos, etc.

Para poder conocer el estudio amplio que abarca desarrollo socioafectivo, se divide en distintas áreas que "predominan" según el momento del ciclo vital en que se encuentre el individuo:

### **Desarrollo Social**

La cultura donde nace el ser humano es una importante fuente de información, de experiencia y de aprendizajes simples y complejos. Los niños y niñas, a lo largo de su desarrollo, observa, imitan, aprenden

interiorizan e interrelacionan con los elementos socioculturales de su medio ambiente.

### **Desarrollo afectivo**

Un niño, al nacer, busca no sólo estímulos, sino la seguridad y el "calor" de su misma "especie". Una dinámica de satisfacciones y frustraciones permite originar y evolucionar el desarrollo afectivo.

### **Desarrollo moral**

Según los investigadores del desarrollo, la moral de una sociedad se expresa en normas, códigos, valores, leyes, premios, castigos... que vamos interiorizando la infancia, como adueñarse de un juguete, hasta asumir con responsabilidad y libertad nuestras propias acciones. El desarrollo moral va surgiendo de forma progresiva en el niño como un aspecto más de su desarrollo, relacionado con otras capacidades, sentimientos, inteligencia, sentido social. Permitiéndole aceptar las "reglas del juego social".

### **Desarrollo sexual**

Es un área más del desarrollo socioafectivo, íntimamente ligado al desarrollo de la personalidad del individuo, al concepto sociocultural donde vive, y a las reglas de la moral social que predominen durante el desarrollo del proceso mental del niño/a. La regulación social y la cultura imponen los "patrones" de conducta, los conceptos "tabúes", cómo se educa, que comportamiento resulta "normal" o "aberrante" sexualmente.

El proceso de desarrollo sexual en el niño de 0-6 años está muy vinculado a la vida emocional, afectiva y social del mismo; desde este punto de vista

hay que pensar que unos procesos son prioritarios del desarrollo sexual y otros se comparten con otras áreas del desarrollo como:

- Del conocimiento físico y psíquico de sí mismo. El autoconcepto y la autoestima
- En la construcción de la identidad personal relacionado con la pertenencia a uno u otro sexo y los aspectos sociales y biológicos que implica
- El "placer" - "displacer" intrapersonal del niño/a que pasa por una secuencia invariable de las distintas "zonas erógenas"
- La conflictividad, angustia, tensión, ambivalencia intrapersonales que sufren en el desarrollo del propio proceso

### **3.2 Características**

- Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar. El ligarse a diferentes contextos sociales le permiten recortar su identidad.
- Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía.
- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos. Aprende a respetar derechos ajenos.
- Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- Su introducción dentro de un grupo, su integración e interacción con otros pares, se encierran en una difícil búsqueda de inserción a partir de un rol.
- Paulatinamente los grupos van cobrando mayor estabilidad; dentro de ellos, ya más estables, comienzan a perfilarse líderes (positivos y/o negativos). Estos líderes surgen por poseer

alguna condición deseada que posea un compañero: habilidad especial para ciertos juegos, destrezas, temeridad. El liderazgo puede no ser estable, es frecuente su movilidad.

- Puede anticipar sus hipótesis y ejercitarse en la toma de decisiones grupales.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.
- Puede participar en la elaboración de normas grupales.
- Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él.
- Se diferencian los juegos de niñas de los de varones, haciéndose muy marcada la diferenciación sexual de los roles. Juegan generalmente separados los varones de las niñas.
- Empieza a darse cuenta de que sus compañeros de juego, a veces realizan trampas. Él comienza a hacerlas.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.
- Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer.
- Aparecen los juegos reglados que implican el abandono del egocentrismo y la entrada en el proceso creciente de socialización:
- Los juegos de reglas arbitrarias en los cuáles él se impone la regla y se subordina a ella.
- Los de reglas espontáneas (rápidos, inventados por el grupo de niños y olvidados enseguida) y
- Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas.
- Evalúa sus adelantos en los dibujos, construcciones, otras actividades.
- Le gusta terminar lo que comienza.
- Recuerda encargos de un día para el otro.

### **3.3 Tipos de socialización**

**3.3.1 Socialización Primaria:** Esta socialización, es la primera por la que el individuo atraviesa en su niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Esta se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar, se caracteriza por una fuerte carga afectiva. La socialización primaria termina cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad. Por ejemplo: Cuando un padre abraza y besa a su hijo para socializarse con él. No es más que el primer contacto. Consiste en un contacto emocional, la familia cubre las necesidades que el individuo necesita. Es básicamente egocentrista.

**3.3.2 Socialización Secundaria:** Ésta, es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

**3.3.3 Socialización Terciaria:** En ocasiones puede darse una discontinuidad o disocialización en el individuo que se aparta temporalmente de los valores, costumbres o normas de su grupo.

### **3.4 Teorías Explicativas del Desarrollo SocioAfectivo**

#### **3.4.1 GESELL**

##### **A) Desarrollo social**

<sup>28</sup>Mantiene una explicación hereditaria y nativista de buena parte de los procesos comportamentales. Concibe la infancia como inmadurez, y no

---

<sup>28</sup>[http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo\\_socioafectivo/index.htm](http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo_socioafectivo/index.htm)

como mera plasticidad; entiende que el estudio del niño entra dentro de un marco teórico delimitado por los términos cuantitativos de tiempo, espacio y edad.

Lo realmente decisivo en su planteamiento es la importancia que el medio tiene en el desarrollo, la dirección del despliegue comportamental puede depender del medio, el curso "efectivo" de esos comportamientos es obra de los factores.

Gesell piensa que el desarrollo es progresivo y va íntimamente ligado al perfeccionamiento del sistema nervioso.

Gesell agrupa el desarrollo del individuo en torno a 4 esferas de comportamiento, que son zonas de actividad específica que engloban el comportamiento total del sujeto. Cada esfera tiene su protagonismo en cada etapa de la vida, desempeñando su papel durante esa etapa y en el resto. Las esferas nunca funcionan autónomamente, justificando así las etapas de la evolución:

- de 0 a 2.5 años INFANCIA
- de 2.5 a 5 años EDAD PREESCOLAR
- de 5 a 12 años NIÑEZ

#### 3.4.1.1 **Motor**

Se refiere al control y coordinación postural, estado de salud, aspecto físico, equilibrio, locomoción... las características motrices que sean actividades de comportamiento motor.

#### 3.4.1.2 **Verbal**

Hace referencia a la capacidad de percibir y resolver situaciones por todos los medios de comunicación posibles: gestos, sonidos, expresión facial...

---

Las características de "expresión" que sean actividades propias de la comunicación.

#### 3.4.1.3 **Adaptativo**

Se refiere a la capacidad de percibir los elementos importantes de una situación y adaptarse a ella, resolviendo pequeños problemas prácticos, inteligencia... Las características adaptativas que sean actividades más complejas que el comportamiento motor (motor-sensorial perceptivo).

#### <sup>29</sup>**Personal social**

Hace referencia a la capacidad de reacción que tiene ante el mundo que le rodea, relaciones con los otros y con la cultura. Las características de reacciones relacionadas con las actividades de interacciones sociales y culturales.

#### 3.4.2 **PIAGET**

Desarrollo moral

Afirma que la lógica es la moral del pensamiento, como la moral es la lógica de la acción.

El desarrollo de la infancia es paralelo al desarrollo moral y ambos tienen la misma finalidad:

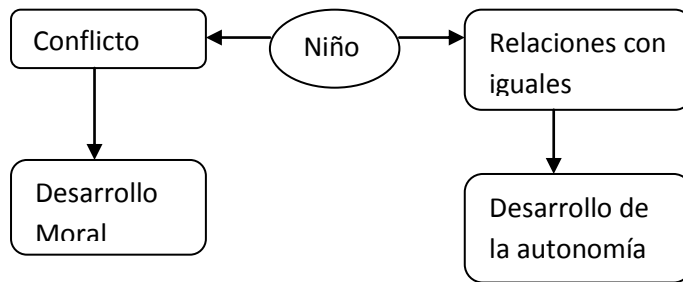
La adaptación del individuo al medio físico y al medio social

Piaget distingue dos tipos de moral: La moral heterónoma y la moral autónoma.

Desarrollo de la infancia

---

<sup>29</sup>[http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo\\_socioafectivo/index.htm](http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo_socioafectivo/index.htm)



### 3.4.2.1 <sup>30</sup>Estadios según Piaget:

#### 3.4.2.1.1 Primer estadio de 2 a 4 años

- No tiene una conciencia real de la moralidad
- La conducta moral está carente de reglas formales
- Pueden inventar ciertas restricciones, en las reglas, como parte del juego

#### 3.4.2.1.2 Segundo estadio de 5 a 7 años (realismo moral) basado en:

- La obediencia
- El principio de autoridad
- Pueden seguir reglas de otros, dictadas externamente, por los adultos

#### **Etapas: Moral heterónoma que surge de:**

La relación adulto / niño

- Sistema de reglas impuesto por el adulto
- Responsabilidad objetiva
- Justicia inmanente



#### 3.4.2.1.3 Tercer estadio de 8 a 11 años (relativismo moral) basado en:

- El principio de igualdad
- El respeto mutuo
- Relaciones de cooperación
- Aceptan reglas que se adecúen a las circunstancias del momento

#### **Etapa: Moral autónoma (desde los 8 años a la adolescencia) que surge de:**

El propio individuo, como un conjunto de normas e ideales que controlan las reglas

Tiene un carácter espontáneo y es la fuente del bien.

Piaget creía que el razonamiento moral, como el desarrollo cognoscitivo, se guiaba por factores innatos y ambientales. El alejamiento del niño de su pensamiento egocéntrico le permitía considerar perspectivas diferentes al evaluar la moralidad de una situación. Así, desde el enfoque de las reglas invariables y las consecuencias objetivas se da paso a un punto de vista sobre el mundo más amplio y flexible.

#### 3.4.3 VIGOTSKI

##### 3.4.3.1 Desarrollo cognitivo sociocultural

Para Vigotski, los determinantes del desarrollo individual son:

Las experiencias sociales y la cultura propia donde vive el individuo

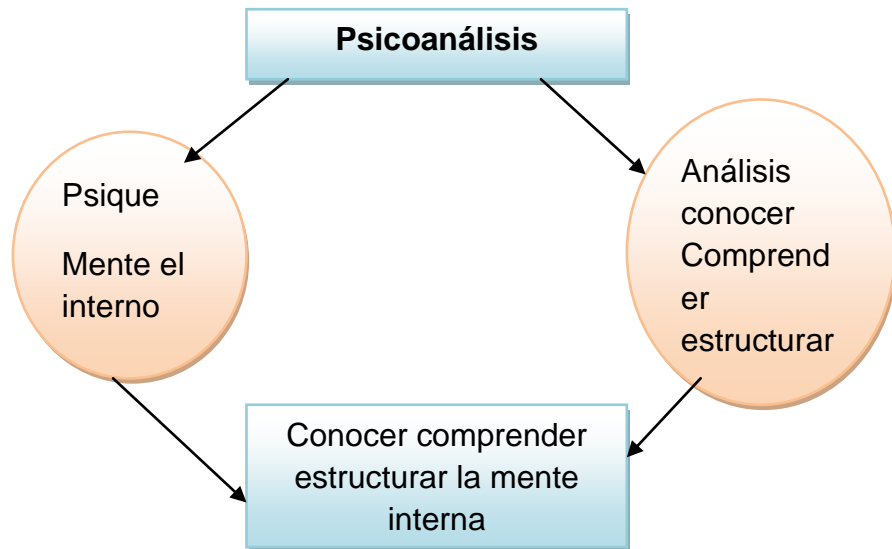
La cultura realiza dos tipos de contribuciones al desarrollo intelectual:

- Los conocimientos que se adquieren, formados históricamente son la mayoría de los contenidos del pensamiento
- Los procesos de los conocimientos son las herramientas de adaptación intelectual, y se transmiten históricamente, pero tienen

que ser internalizadas por el individuo La cultura transmite QUÉ pensar y CÓMO pensar.

### 3.4.4 FREUD

#### 3.4.4.1 Desarrollo psicosexual: El psicoanálisis



Nuestra vida y nuestra conducta están también determinadas por acontecimientos externos (estímulos); pero se da un predominio al poder de los factores internos del propio sujeto.

La personalidad del sujeto está estructurada en tres estancias "Ello", "Yo", "Super yo" que están en continuo conflicto. El desarrollo de la formación y estructura de la personalidad se produce a lo largo de distintas fases del desarrollo sexual, y las más importantes para la formación de la personalidad son las que tienen lugar en la edad infantil.

<b>Elo</b>	<b>Yo</b>	<b>Súper yo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recoge partes biológicas de la especie y las pulsiones (amor, odio, necesidades) y la libido.</li> <li>• Contiene los procesos primarios y no elaborados de la personalidad.</li> <li>• Se guía por el "principio de placer", buscando la satisfacción de forma completa e inmediata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es la estancia que se relaciona con la realidad, que regula la conducta humana (influenciada por las otras estancias).</li> <li>• Se guía por el "principio de realidad", que contradice al principio de placer, modificándolo, por lo que trata de obtener una gratificación buscándola por otros medios más racionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Radican la moral interna y externa y los ideales del yo. Es la conciencia normativa y represora del ello, aunque es inconsciente para el individuo.</li> <li>• Se guía por el principio del deber. Es la voz de la conciencia y está en lucha interna por ello</li> </ul>

Fuente: <http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/d>

#### 3.4.4.2. Estructura de la personalidad

Para conocer el comportamiento humano es preciso conocer las estructuras de la personalidad, que quedan condicionadas por la importancia de las pulsiones en las distintas fases del desarrollo sexual.

#### 3.4.4.3 Etapas del desarrollo psicosexual

##### 3.4.4.3.1 Etapa oral

El nacimiento supone el primer choque del niño con el mundo, la ruptura del placer y la primera frustración y el consecuente sentimiento de angustia.

La boca y los labios son las fuentes de placer y conocimiento (succión). La succión y la forma de acoger al niño/a cubren el principio del placer y las manifestaciones del ello.

Las frustraciones de la realidad, demora en cubrir necesidades y el acercamiento.

Distanciamiento del objeto que las cubre, es un binomio necesario para el nacimiento del yo y para su autonomía.

#### 3.4.4.3.2 **Etapas anal**

La zona erógena es la mucosa anal. Tanto en la expulsión como en la retención de los excrementos se experimenta placer. Manifiesta el gusto por verla y tocarla.

Se caracteriza por el placer de defecar y el control de esfínteres.

La figura que cubre sus necesidades está fuera del niño y es quien exige la aceptación del principio de realidad.

La relación de ambivalencia está presente en el amor-odio. El yo necesita poner en marcha los mecanismos de defensa para el equilibrio de la personalidad

#### 3.4.4.3.3 **Etapas fálica**

<sup>31</sup>El lívido y la fuente de juegos placenteros están centrados en los aparatos genitales.

Hacia los 5 años se atraviesa por un momento difícil. El objeto de satisfacción se busca en el progenitor del sexo opuesto (complejo de Edipo/Electra).

Se identifica con los de su mismo sexo y necesita y ama al sexo contrario.

Nueva situación de ambivalencia amor-odio que necesita ser superada.

Los mecanismos del yo vuelven a funcionar.

Descubren diferencias físicas reales entre uno y otro sexo. La angustia es para ambos sexos: angustia de la castración y la envidia del pene.

---

<sup>31</sup>[http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo\\_sociafectivo/index.htm](http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo_sociafectivo/index.htm)

Superar exitosamente estas situaciones en la familia y en la escuela le permite a partir de los 5-6 años desarrollar el superyó.

#### 3.4.4.4 Mecanismos de defensa del Yo

<sup>32</sup>Cuando el yo y el superyó está desequilibrados surge la ansiedad. Los mecanismos de defensa que el organismo pone en marcha son inconscientes y distorsionan la realidad para que el individuo pueda relacionarse más fácilmente con ella:

- **Desplazamiento.** Cuando no satisfacemos los instintos directamente, canalizamos los impulsos del ello no aceptados a otras conductas aceptadas.
- **Sublimación.** Cuando un desplazamiento produce un logro social valioso.
- **Represión.** Bloqueo consciente de impulsos, sentimientos y experiencias que producen ansiedad. Incapacidad para recordar una experiencia penosa.
- **Regresión.** Retornar hacia formas de conducta de edad temprana, en momentos de máxima tensión, que nos da seguridad.
- **Proyección.** Atribuir, -proyectar- los pensamientos y motivos que no son aceptados a otros.
- **Formación reactiva.** Reemplazar los pensamientos inaceptables por los opuestos. Decir lo contrario de lo que se siente evitando la posibilidad de la frustración.
- **Racionalización.** Justificar nuestra conducta pensando que la dificultad no existe. Cuando hacemos algo que uno siente que no debería haber hecho.

### 3.4.5 ERIKSON

#### 3.4.5.1 <sup>33</sup>**Desarrollo psicosocial**

Partiendo de una visión del psicoanálisis freudiano, añade una dimensión psicosocial, subrayando el papel decisivo de los factores sociales en el desarrollo humano.

La visión evolutiva de la personalidad pone en evidencia dos aspectos:

- El funcionamiento de las diversas zonas corpóreas implicadas en cada estadio, depende del proceso de maduración del niño/a que está regulado por procesos innatos.
- Los modos de comportarse del niños y niñas, en un determinado estadio, y las modalidades de su conducta social dependen del proceso de desarrollo psicosocial.

##### 3.4.5.1.1 **Confianza/desconfianza (1 año): Infancia**

<sup>34</sup>Desde el nacimiento, el niño/a está en una situación de dependencia.

A partir de experiencias positivas (mamar, caricias, limpieza, presencia de cuidador...) elabora una confianza básica en otras personas. La desconfianza de los niños que sufren de privaciones conformará una personalidad con tendencia a la desconfianza y el pesimismo.

Del equilibrio confianza/ desconfianza, sin llegar al sentimiento de abandono, el niño creará en la seguridad de su medio ambiente y empezará a confiar en sus propios recursos, aunque dependa exclusivamente del adulto que satisface sus necesidades.

---

<sup>33</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Erik\\_Erikson#Teor.C3.ADa\\_psicosocial](http://es.wikipedia.org/wiki/Erik_Erikson#Teor.C3.ADa_psicosocial)

<sup>34</sup> <http://www.cepvi.com/articulos/erikson.shtml>,

[http://es.wikipedia.org/wiki/Erik\\_Erikson#Teor.C3.ADa\\_psicosocial](http://es.wikipedia.org/wiki/Erik_Erikson#Teor.C3.ADa_psicosocial)

### **Autonomía/vergüenza y duda (2-3 años): niñez**

Los niños están muy interesados en hacer las cosas por sí mismos; de ahí que el control motor y el de esfínteres sean la fuente principal del sentimiento de autonomía.

Si fracasa puede sentirse avergonzado, excesivamente dirigido y controlado.

Una vez adquirida la confianza en sí mismo y en lo que le rodea, el niño empieza a darse cuenta de sus necesidades y a querer vivir independientemente de los otros.

Se da en este nivel la madurez fisiológica (hablar, andar) y la madurez de la voluntad (escoger, decidir, ejercer el auto restricción...)

### **Iniciativa/culpa (3-6 años): etapa del juego**

En este período, los niños toman iniciativa para muchas cosas.

La lucha entre el propósito de hacer y las restricciones morales que se pueden tener sobre los propósitos, es la lucha del equilibrio entre el niño que planea, ensaya y realiza investigaciones y su parte adulta que examina la conveniencia o no de sus planes (formación del superyó).

Centra su interés en someter su autonomía al control consciente.

Aparece el sentimiento de culpabilidad.

### 3.4.6 BANDURA

#### 3.4.6.1 <sup>35</sup>Teoría del aprendizaje social

Estudia los procesos importantes que explican el aprendizaje social, que provocan el desarrollo humano y que inciden en el desarrollo socioafectivo.

- El determinismo recíproco proceso que describe la interacción entre las características y capacidades de una persona, sus conductas y el entorno.
- El aprendizaje por observación La conducta de un observador es influenciada, al presenciar una conducta y sus consecuencias, por un modelo, que puede ser personas próximas (padres, educadores, amigos), personajes de cómic, deportistas, famosos

Lo más probable es que el modelo más imitado sea el que tenga características y capacidades atractivas o deseables para el observador; según el nivel de desarrollo de los niños, los modelos atrayentes serán diferentes.

#### 3.4.6.2 Proceso del desarrollo de socialización

Para el aprendizaje social, las conductas entre cuidador-bebé son el resultado de la interacción entre dos individuos, influyendo cada uno en la conducta del otro mediante estos dos conceptos:

---

<sup>35</sup>[http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo\\_socioafectivo/index.htm](http://ntic.educacion.es/w3/eos/recursosfp/ssocioculcomunidad/gradosuperior/educacioninfantil/desarrollo_socioafectivo/index.htm)



**Autoevaluación.-** Concepto que gira alrededor del de autoeficacia. Capacidad de una persona para llevar a cabo diversas conductas y actos.

En los bebés, esta capacidad se adquiere mediante:

- Las instrucciones verbales de los cuidadores
- Las experiencias basadas en el ensayo y error

**Autorregulación:** Al principio, la conducta de los niños es controlada desde el exterior por procesos como:

- El modelado
- Las consecuencias de sus acciones
- Las instrucciones directas

Después, las experiencias, la observación y la imitación le ayudan a aprender y a anticipar las reacciones de los demás, utilizando esos conocimientos para autorregular su conducta.

### **3.5 Socialización familiar frente a socialización del medio cultural**

**a) Seno familiar:** Se da la obediencia, valores familiares, pautas educativas, roles de los padres, factores familiares, etc. ya que el niño intenta evitar castigos por lo que acepta las normas, pero cuando el niño llega a una edad, su perspectiva cambia, desea la aceptación de sus padres, por lo que las cumple.

Mediante normas claras, coherentes, razonadas, expectativas realistas, existencia de hermanos para ensayar los roles, muestras de habilidades sociales, etc...El niño tendrá más facilidad para interiorizarlas.

**b) Medio cultural:** Es externo al individuo. Es importante en este medio, la escuela, como fuente de experiencias para la socialización (conocimientos, sentimientos, comportamientos pro sociales, etc.).

### **3.5 Intervención con las familias**

Las influencias ejercidas desde el núcleo familiar condicionan, propician e incluso pueden llegar a dificultar el equilibrado desarrollo del niño /a. Es en el núcleo familiar donde se realiza el auténtico aprendizaje de valores y normas, y donde se fraguan las relaciones afectivas y sociales necesarias para el desarrollo equilibrado del individuo.

Padres y educadores deben complementar su labor en una misma dirección para garantizar la estabilidad y el equilibrio, aspectos indispensables para el desarrollo del individuo.

La familia y el centro educativo en colaboración deben buscar objetivos sociafectivos con experiencias educativas que vayan permitiendo a los niños vivir auténticas situaciones sociales y de relación afectiva con los adultos, los iguales; en un entorno que sea un auténtico microcosmo de integración social y acción basada en experiencias reales.

## **VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

**VI:** Juego Cooperativo

**VD:** Socialización

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Cuadro 2.1 Variable Independiente: Juegos Cooperativos**

Variable Independiente	Definición Conceptual	Dimensiones o Categorías	Indicadores	Instrumentos
<b>Juego Cooperativo</b>	El juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Niños trabajo grupal de 2 o mas niños</li> <li>-Participación grupal</li> <li>-Técnicas de trabajo Grupal</li> <li>-Edad</li> <li>-Género</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unión</li> <li>• Esfuerzo Colectivo</li> <li>• Integración</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Empatía</li> <li>• Dinámicas Grupales</li> <li>• Taller Grupal</li> <li>• 5 años</li> <li>• Femenino</li> <li>• Masculino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de Observación</li> <li>Entrevista</li> <li>Encuesta</li> </ul>

**Cuadro 2.2 Variable Dependiente: Socialización**

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Dimensiones o Categorías	Indicadores	Instrumentos
<p><b>Socialización</b></p>	<p>La Socialización no es un proceso que termina a una edad concreta, es importante decir que las bases se asientan durante la infancia y según los aprendizajes adquiridos socialmente, los seres humanos vamos evolucionando. Este desarrollo va de la mano de la afectividad, la comunicación verbal y gestual y cómo se reconocen en el mundo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo Social</li> <li>• Trastornos</li> <li>• Costumbres</li> <li>• Comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocontrol</li> <li>• Automotivación</li> <li>• Confianza</li> <li>• Seguridad</li> <li>• Depresión</li> <li>• Rabietas</li> <li>• Timidez</li> <li>• Aislamiento</li> <li>• Mentir</li> <li>• Tradiciones</li> <li>• Hábitos</li> <li>• Verbal</li> <li>• Gestual</li> </ul>	<p>Ficha de Observación</p> <p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Modalidad de investigación**

El estudio se fundamentó en una investigación de campo, ya que los datos se recogieron de manera directa de la realidad en su ambiente natural. De igual manera se consideró una investigación de campo, ya que los datos fueron recabados con distintas técnicas e instrumentos en la propia institución donde se desarrolló la investigación.

#### **3.2 Tipo de investigación**

**Forma:** Investigación Aplicada tomando el conocimiento científico existente y que se lo aplica en algo concreto.

**Enfoque Cualitativo:** Esta investigación trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

**Tipo Descriptiva:** Consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

#### **3.3 Población y muestra**

**Muestra:** Determinada la población de los niños del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla” y que representan a 460 niños. Se considerara una muestra de 50 niños de dos paralelos; que se encuentran conformados por niños de género masculino y femenino con una edad de 5 años.

### 3.4. Técnicas e Instrumentos

Nº	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN
1	Observación	Guía de observación	Niños/as
2	Encuesta	Guía de encuesta	Docentes
3	Entrevista	Cuestionario	Autoridades

### 3.5 Validación de los Instrumentos

Para determinar la validez de la construcción de los instrumentos, se sometió a la respectiva revisión de dos expertos, un experto en Educación Infantil y un experto en Investigación. Las sugerencias y recomendaciones hechas por los expertos se procedieron a realizar los diferentes cambios a los instrumentos de investigación.

De esta forma se aprobó los instrumentos que fueron aplicados en la investigación.

### 3.6 Aplicación de los Instrumentos

La aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se permitió acercarse a la problemática, se realizó en un período de un mes. Durante una semana se pudo realizar la Observación participante para conocer el ambiente del aula de primero de educación básica. La Guía de observación se aplicó a cincuenta niños y niñas de 5 años a partir de la segunda semana se hizo de forma individual, que duró alrededor de 8 días. La información recolectada a trece maestras por medio de la encuesta y una entrevista a tres autoridades que fueron efectuadas de forma personal y se la obtuvo en dos días.

### **3.7. Organización, tabulación, análisis de la información.**

Posteriormente de la aplicación de los instrumentos recolectados, se procederá al procesamiento de análisis y síntesis de la información; aplicando procedimientos de conteo en el que se sitúan en relación al tema de investigación. Los datos recolectados se los presentara en cuadros con pasteles para dar una mayor claridad y facilidad a la interpretación.

Concluida la recolección de datos se obtuvo a través de las entrevistas a las autoridades, la encuesta a las docentes y la guía de observación a los niños se procedió a ordenas y tabular dichos datos.

Las encuestas se realizaron mediante un proceso a través de la verificación de cada ítem porcentualmente para evidenciar en forma objetiva los aportes, conocimientos, de las autoridades y maestras en relación al tema de investigación.

Las observaciones también se procesaron los ítems porcentualmente para conocer el desarrollo actual de los juegos cooperativos y la socialización. Los datos recolectados se los presenta en cuadros con datos numéricos en términos de frecuencia, porcentajes y gráficos en pasteles detallando para dar mayor facilidad a la interpretación. Se hizo el cálculo de la media aritmética con el propósito de determinar cuáles son los indicadores de aplicación de los juegos cooperativos y cómo estos influyen en el desarrollo social de los niños en el primer año de educación básica del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla.

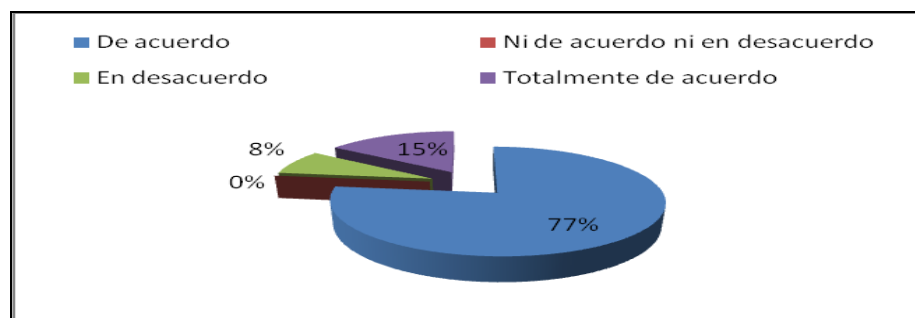
### 3.7.1 Interpretación de datos de la encuesta aplicada a las Maestras de Primer Año de Educación Básica del Jardín de infantes “Marietta de Veintimilla.

1. ¿Cree usted que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano contribuyendo al desarrollo, psicomotriz intelectual, social y afectivo emocional del niño?

**Tabla 3.1:** El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano contribuyendo al desarrollo, psicomotriz intelectual, social y afectivo emocional del niño.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	15%
2	De acuerdo	10	77%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	1	8%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Grafico 3.1:** El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano contribuyendo al desarrollo, psicomotriz intelectual, social y afectivo emocional del niño.



#### **Análisis e interpretación:**

Las maestras del jardín de infantes investigado consideran en un 15% que están totalmente de acuerdo con la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad. Mientras que el 77% reafirman que el juego es una actividad vital e indispensable que permite el desarrollo integral. Y el 8% de las maestras están en desacuerdo considerando que no solo el juego marca el desarrollo integral del niño; que existen otros elementos que favorecen sus facultades motrices, cognitiva, social y afectivo emocional.

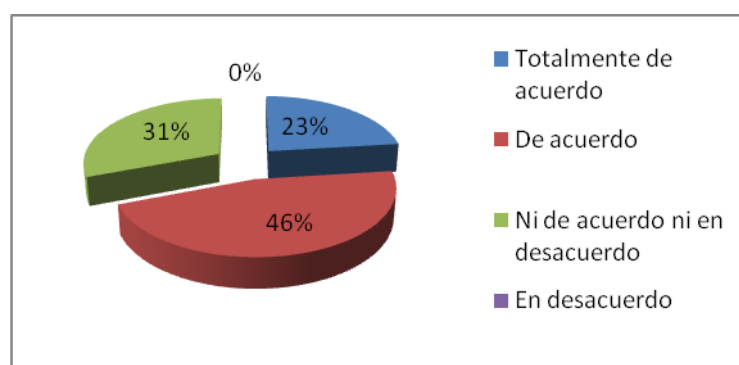


2. ¿Está de acuerdo que la conducta pro social o conducta social positiva tiene importantes beneficios en las experiencias lúdicas - cooperativas en el aprendizaje de los niños?

**Tabla 3.2:** La conducta pro social o conducta social positiva tiene importantes beneficios en las experiencias lúdicas - cooperativas en el aprendizaje de los niños.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	23%
2	De acuerdo	6	46%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	31%
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.2:** La conducta pro social o conducta social positiva tiene importantes beneficios en las experiencias lúdicas - cooperativas en el aprendizaje de los niños.



**Análisis e interpretación:**

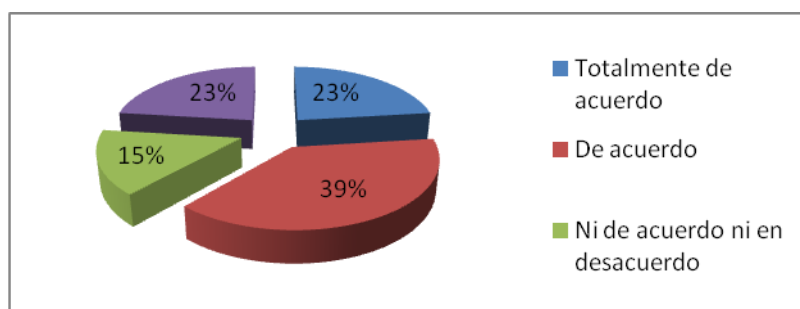
El 23% están totalmente de acuerdo ayudan en que las experiencias lúdicas cooperativas en el aprendizaje donde su atención sea en actividades selectivas que los niños deben formarse entre grupos, a cambiar de actividades de acuerdo al horario de los adultos, a seguir una variedad de instrucciones, y a interactuar de manera cooperativa con otros pequeños. Mientras que en un 46 % están de acuerdo que la conducta pro social tiene importantes beneficios como son: comunicación, resolución de conflictos, relaciones interpersonales, satisfacción de necesidades. El 31% de las docentes están, ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que desconocen que las conductas pro sociales contribuyen en el aprendizaje cooperativo.

3. ¿Los niños en la actualidad tienen dificultad de interacción social al realizar actividades dentro y fuera del aula que en años anteriores?

**Tabla 3.3:** Dificultad de interacción social al realizar actividades dentro y fuera del aula que en años anteriores.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	23%
2	De acuerdo	5	38%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	15%
4	En desacuerdo	3	23%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.3:** Dificultad de interacción social al realizar actividades dentro y fuera del aula que en años anteriores.



**Análisis e interpretación:**

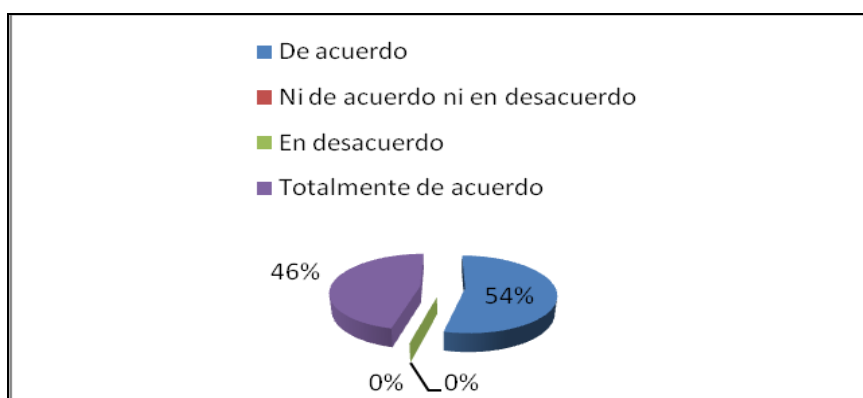
La interacción social es un proceso donde el desarrollo y crecimiento del niño avanza progresivamente logrando el desarrollo integral, sin embargo el 23% afirman que están totalmente de acuerdo que existe en la actualidad dificultad de interacción entre los grupos de niños debido a que muchos chicos son tímidos con problemas de comunicación verbal; el 38% de las maestras contestan que están de acuerdo que existe dificultades de interacción social. Se pudo evidenciar que mucho de los niños no comparten, no respetan las normas y reglas que se les indican en la realización de actividades lúdicas dentro y fuera del aula. Mientras que el otro 23% están en desacuerdo que no existen problemas de interacción en el aula y el 15% ni de acuerdo ni en desacuerdo; se deben implementar el trabajo en equipo que implique en ellos interactuar de forma respetuosa y armónica.

4. ¿Dentro de la planificación se considera el juego como estrategia de enseñanza?

**Tabla 3.4:** En la planificación se considera al juego como estrategia de enseñanza.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	6	46%
2	De acuerdo	7	54%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.4:** En la planificación se considera al juego como estrategia de enseñanza.



#### **Análisis e interpretación:**

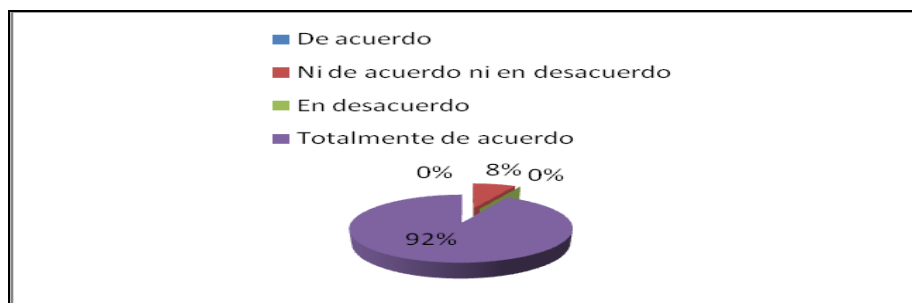
El 46% de maestras están totalmente de acuerdo, afirman que el juego les permite educar a los niños/as de forma respetuosa y es un derecho primordial que tienen los pequeños. El 54% respondieron de acuerdo, en que el juego; dentro de la planificación es considerado como estrategia de enseñanza aprendizaje. Pero al registrarse otros datos de la investigación se observó que en la recreación de los pequeños se evidencia como una actividad lúdica mas no como estrategia de enseñanza. El juego libre y estructurado el infante incrementa las funciones básicas: la atención, percepción y desarrollo.

5. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los niños?

**Tabla 3.5:** Implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los niños.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	12	92%
2	De acuerdo	0	0
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	8%
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Grafico 3.5:** Implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los niños.



**Análisis e interpretación:**

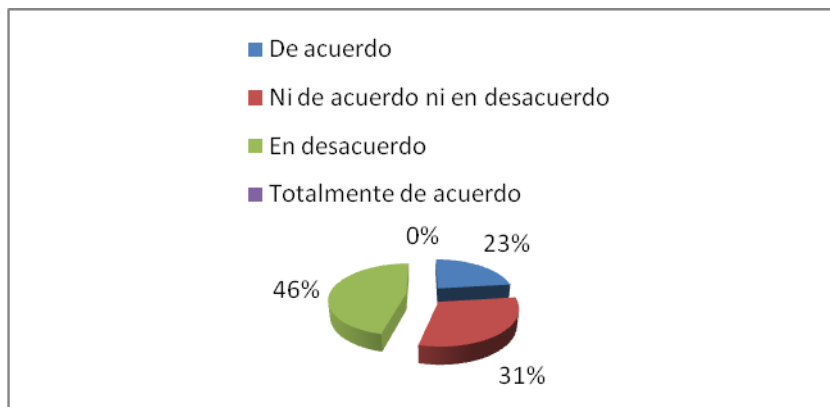
El 92% están totalmente de acuerdo que se implemente un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para disminuir las manifestaciones de agresividad logrando una interacción social en sus actividades diarias y a través de estos juegos promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Mientras que el 8% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que desconocen la importancia de los juegos cooperativos.

6. ¿Dentro de la creatividad grafico figurativa influye totalmente el juego cooperativo?

**Tabla 3.6:** La creatividad grafico figurativa influye totalmente el juego cooperativo.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0
2	De acuerdo	3	23%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	31%
4	En desacuerdo	6	46%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.6** La creatividad grafico figurativa influye totalmente el juego cooperativo.



**Análisis e interpretación:**

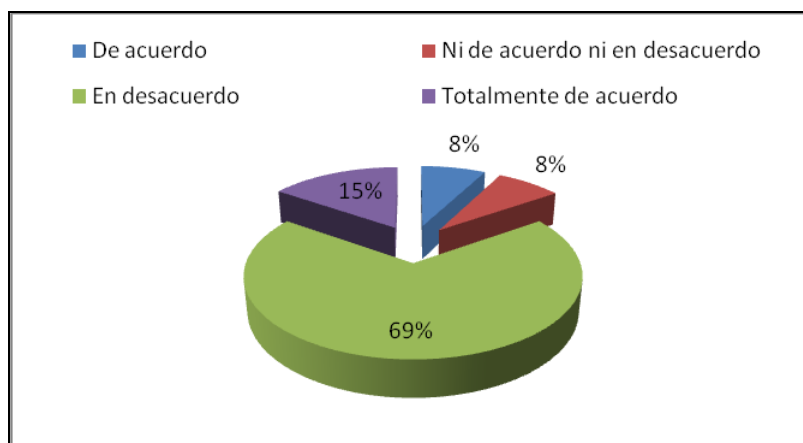
La creatividad grafico figurativa influye totalmente en el juego cooperativo ya que ayuda al niño a crear de una forma gráfica; fluidez, flexibilidad, originalidad y fantasía. El 23% de las docentes encuestadas determinan que la creatividad grafico figurativa influyen en el juego cooperativo En un 31% están ni de acuerdo ni en desacuerdo resultados que demuestran el desconocimiento de las características específicas de la creatividad grafica que estimulan la creatividad en los niños tomando en cuenta como son: el clima social, lingüístico y la motivación. El 46% están en desacuerdo consideran que la creatividad es algo innato que tienen los niños sin embargo las docentes somos las encargadas de motivar al niño, otorgándole recursos innovadoras y principios éticos que le ayuden a resolver los problemas.

7. ¿Considera usted que existen los suficientes juegos cooperativos para realizar dentro del aula?

**Tabla 3.7:** Existen los suficientes juegos cooperativos para realizar dentro del aula.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	15%
2	De acuerdo	1	8%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	8%
4	En desacuerdo	9	69%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.7:** Existen los suficientes juegos cooperativos para realizar dentro del aula.



**Análisis e interpretación:**

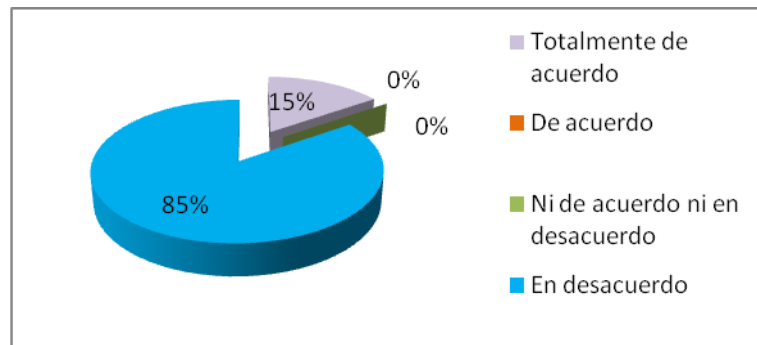
El 15% totalmente de acuerdo que se plantean en el aula juegos cooperativos, el 8% de docentes están de acuerdo que se aplica esta clase de juego pero solo en el patio. Mientras que el 69% manifiestan que no hay los suficientes juegos cooperativos en el aula para mejorar su aprendizaje cooperativo. Sin embargo el 8% están en ni de acuerdo ni en desacuerdo que no utilizan con frecuencia juegos cooperativos ya que estos logran en los niños y niñas hacerse mas perceptivos para compartir recursos humanos y materiales, tales como ideas, responsabilidades, sentimientos.

8. ¿Identifica fácilmente la clasificación de juegos cooperativos para aplicar en el aula?

**Tabla 3.8:** Identifica la clasificación de juegos cooperativos para aplicar en el aula.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	0
2	De acuerdo	0	0
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	15%
4	En desacuerdo	11	85%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.8:** Identifica la clasificación de juegos cooperativos para aplicar en el aula.



**Análisis e interpretación:**

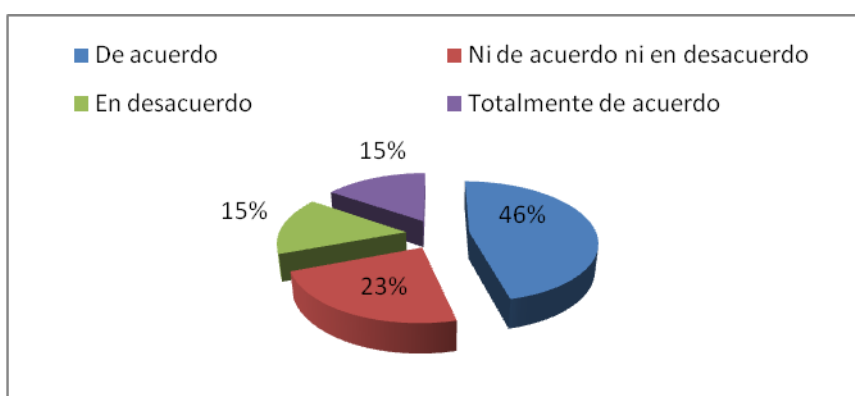
Existen una gran variedad de juegos cooperativos que se puede plantear en el aula, el 15% ni de acuerdo ni en desacuerdo; las educadoras desconocen la importancia que tiene en beneficio de los pequeños en comprenderse mejor a sí mismas y a las demás, superar sus angustias, vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de los demás. Mientras que el 85% de encuestados están en desacuerdo desconocen la clasificación de juegos cooperativos mejorando en los pequeños a elevar su autoestima, ayudarse unos a otros, necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad.

9. ¿Le provee la institución de recursos lúdicos para diversos juegos que podría utilizar con los niños y niñas?

**Tabla 3.9:** La institución provee de recursos lúdicos para diversos juegos.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	15%
2	De acuerdo	6	46%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	23%
4	En desacuerdo	2	15%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.9:** La institución provee de recursos lúdicos para diversos juegos.



**Análisis e interpretación:**

El 15% están totalmente de acuerdo que tiene recursos lúdicos como didácticos. El 46% manifiesta que la institución le provee recursos didácticos. Mientras que en un 15% en desacuerdo son muy escasos los recursos lúdicos que tiene para potenciar los juegos cooperativos que ayudan a facilitar el aprendizaje de los niños y niñas dentro del salón de clase; el 23% restante manifiestan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo que en el jardín de infantes no cuentan con los suficientes recursos lúdicos para diversos juegos que podría utilizar en el aula, los recursos existentes solo los utilizan para realizar Educación Física.

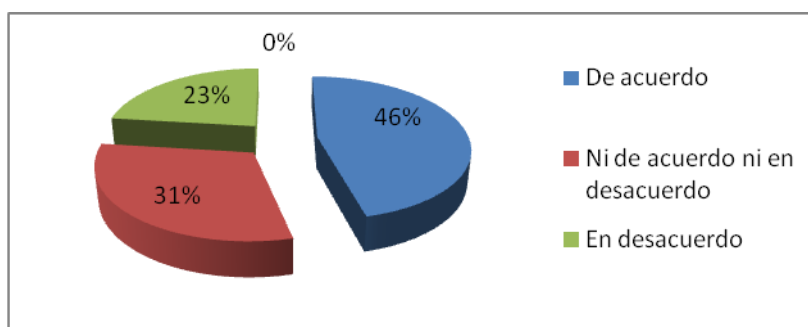


10. ¿El juego cooperativo exige al niño, realizar actividades individualistas y de auto motivación?

**Tabla 3.10** El juego cooperativo exige al niño, realizar actividades individualistas y de auto motivación.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0
2	De acuerdo	6	46%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	31%
4	En desacuerdo	3	23%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.10:** El juego cooperativo exige al niño, realizar actividades individualistas y de auto motivación.



#### Análisis e interpretación:

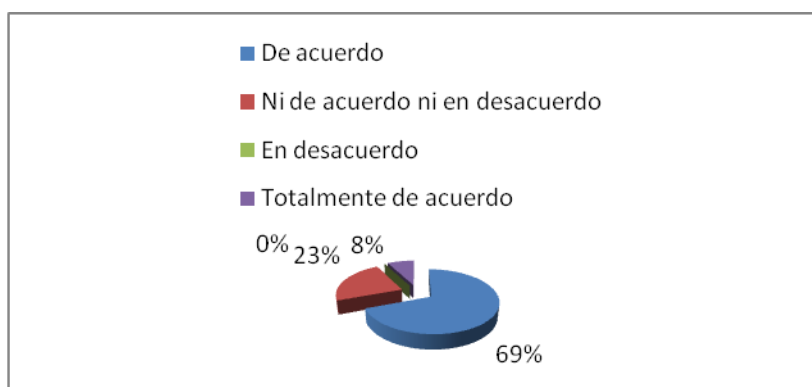
Los juegos cooperativos exigen al niño a realizar actividades grupales entre dos o más personas para compartir y para preocuparse por el bienestar de los demás. Las maestras del jardín consideran el 46% estar de acuerdo que el juego cooperativo exige al niño actividades individualistas, si embargo que es lo opuesto a lo que significa los juegos cooperativos. El 31% respondieron ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que desconocen que el juego cooperativo en los niños y niñas desarrolla el auto motivación y trabajo en grupo. Mientras que el 23% restante están en desacuerdo ya que los juegos cooperativos ayudan en los pequeños a realizar actividades grupales más no individualistas.

11. ¿Cree que los juegos cooperativos ayudan a fortalecer los valores en los niños?

**Tabla 3.11:** Los juegos cooperativos fortalecen los valores en los niños.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	1	8%
2	De acuerdo	9	69%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	23%
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.11:** Los juegos cooperativos fortalecen los valores en los niños.



#### **Análisis e interpretación:**

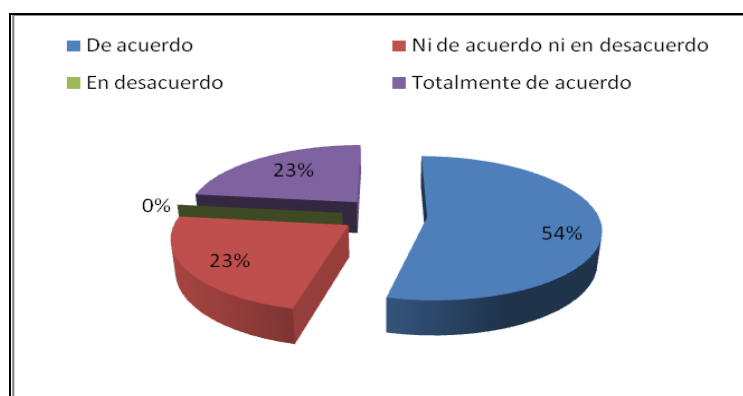
El fortalecimiento de valores en el juego permiten: la participación, empatía y cooperación. El 8% están totalmente de acuerdo en crear un ambiente en el aula de respeto cooperación para el desarrollo de toda su vida y que además aprenden a trabajar en equipo. Mientras que el 69% de docentes están de acuerdo que se fomente valores a través de los juegos cooperativos desarrollando en los pequeños una personalidad sana y equilibrada. El 23% consideran no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que desconocen sobre los beneficios que proporcionan los juegos cooperativos.

12. ¿Utilizan recursos en la planificación para proporcionarles a los niños y niñas en el juego compartido?

**Tabla 3.12:** Utilizan recursos en la planificación para proporcionarles en el juego compartido.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	23%
2	De acuerdo	7	54%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	23%
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.12:** Utilizan recursos en la planificación para proporcionarles en el juego compartido.



**Análisis e interpretación:**

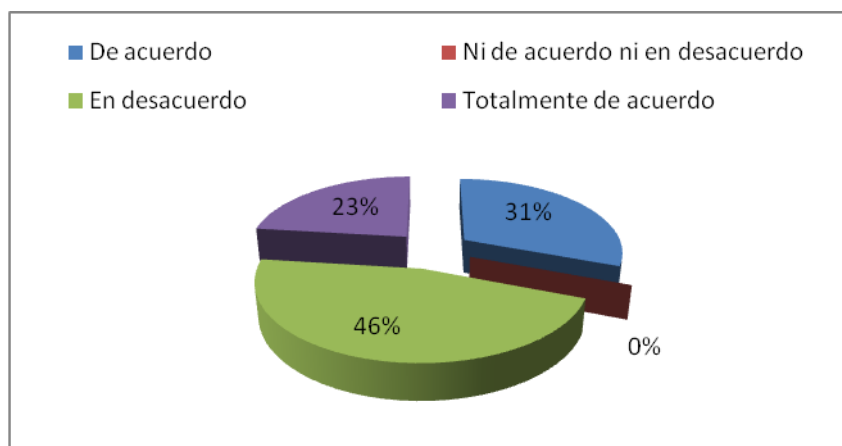
La utilización de recursos dentro de la planificación es indispensable para mantener un buen aprendizaje, manejo en el tiempo al realizar diferentes actividades de juego compartido. En un 23% de encuestadas están totalmente de acuerdo ya que el juego compartido a través de los recursos lúdicos como didácticos favorecen la participación, colaboración, y respeto de todos los integrantes al realizar algunas dinámicas. El 54% están de acuerdo que los recursos facilitan el aprendizaje de los pequeños de forma creativa y lúdica. El 23% restante no están ni de acuerdo ni en desacuerdo los recursos les llaman demasiado la atención de los pequeños y se desconcentran.

13. ¿Considera usted que es una prioridad implementar en su planificación un horario establecido para los juegos?

**Tabla 3.13:** Es necesidad implementar en su planificación un horario establecido para los juegos.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	23%
2	De acuerdo	4	31%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	6	46%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.13:** Es necesidad implementar en su planificación un horario establecido para los juegos.



**Análisis e interpretación:**

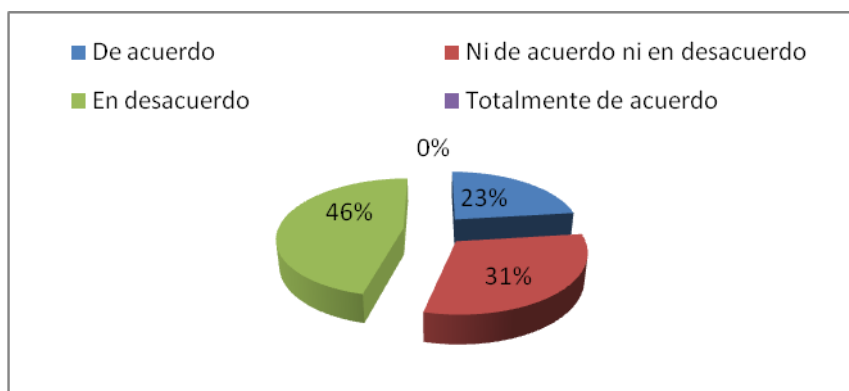
En un 23% están totalmente de acuerdo dicen que se debe plantear un tiempo establecido y dedicado al juego cooperativo. El 31% de profesaras están de acuerdo en implementar un horario establecido dedicado solo para juego, no solo en actividades lúdicas siempre y cuando facilite el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños. Mientras que el 46% de docentes están en desacuerdo ya que muchas de las profesoras se pronunciaron que el horario se encuentra ya establecido en sus planificaciones y el tiempo no les alcanza para realizar dichas actividades recreativas.

14. ¿En las actividades planteadas en clase se realizan trabajos grupales con los niños?

**Tabla 3.14:** Las actividades planteadas en clase realizan trabajos grupales.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0
2	De acuerdo	3	23%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	31%
4	En desacuerdo	6	46%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.14:** Las actividades planteadas en clase realizan trabajos grupales.



**Análisis e interpretación:**

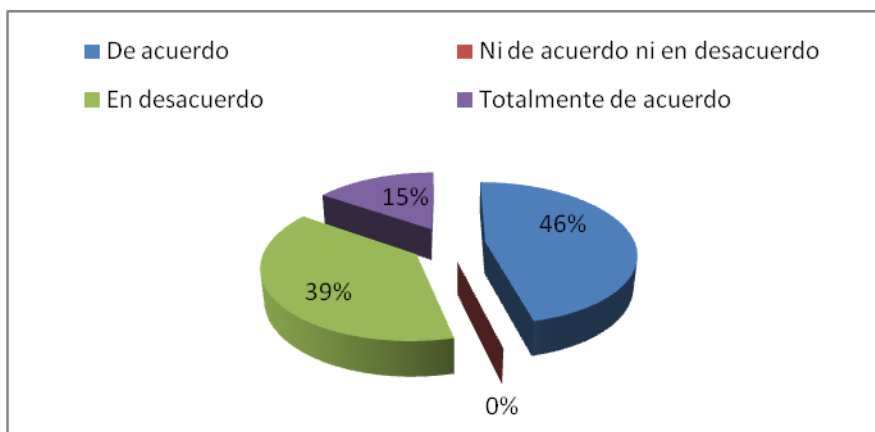
Las actividades y trabajos grupales disminuyen las manifestaciones de agresión en los niños ya que mediante esto se logra la aceptación grupal, respeto a la opinión de las demás personas, igualdad. El 23% contestaron de acuerdo en aplicar actividades grupales que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Mientras que el 31% se manifiestan que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que no aplican actividades grupales por conflictos dentro del aula o desconocimiento y falta de estrategias para interacción social. El 46% restante de encuestados respondieron que están desacuerdo; El trabajo grupal se lo emplea, pero con actividades lúdicas.

15. ¿El juego cooperativo fortalece el egocentrismo en los niños de 5 años?

**Tabla 3.15:** El juego cooperativo fortalece el egocentrismo en los niños.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	15%
2	De acuerdo	6	46%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	5	39%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.15:** El juego cooperativo fortalece el egocentrismo en los niños.



**Análisis e interpretación:**

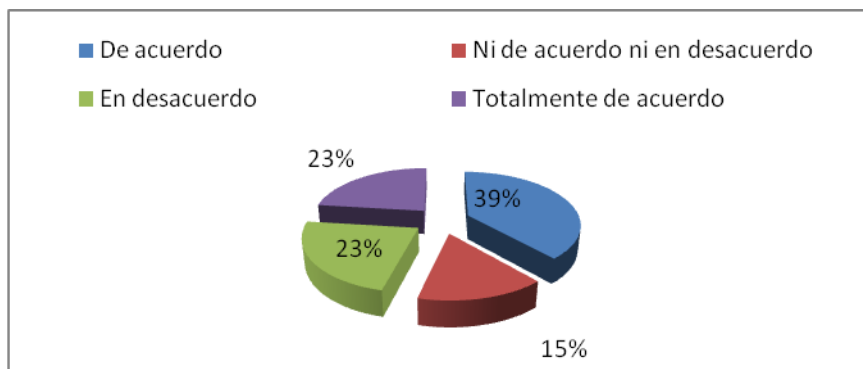
El juego cooperativo es el mejor camino para compartir y disminuir el egocentrismo. El 15% y el 46% de estos porcentajes demuestran el desconocimiento de una de las características primordiales de lo que son los juegos cooperativos. No fortalecen el egocentrismo estas mas bien aumentan la socialización en los niños resultados donde se demuestra la no aplicación de estos juegos. Solo el 39% las docentes están en desacuerdo ya que estos juegos permiten el acercamiento frente a un grupo de niños donde no se mira a la otra persona como competidora sino como compañera de juego teniendo en cuenta como intención educativa.

16. ¿La ejecución de juegos cooperativos juega un papel importante a la creatividad?

**Tabla 3.16:** La ejecución de juegos cooperativos juega un papel importante a la creatividad.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	23%
2	De acuerdo	3	23%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	15%
4	En desacuerdo	5	39%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.16:** La ejecución de juegos cooperativos juega un papel importante a la creatividad.



**Análisis e interpretación:**

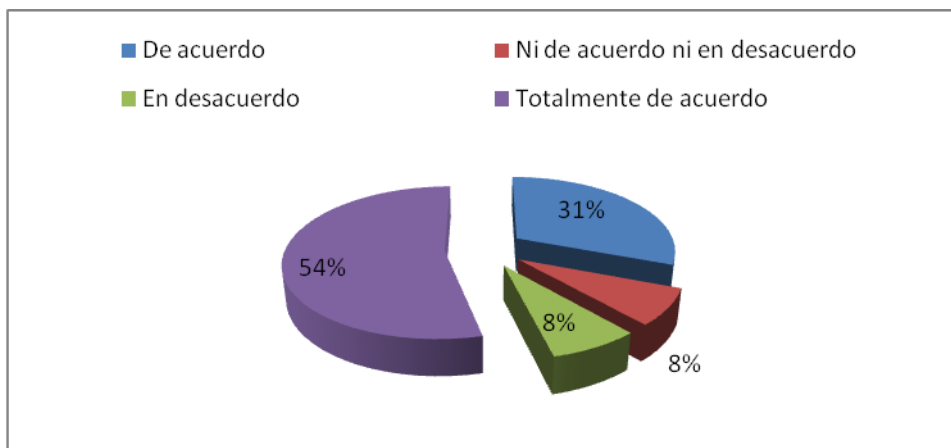
El 23% está totalmente de acuerdo que el juego cooperativo ayuda a la creatividad especialmente en la interacción comunicativa a través del lenguaje verbal y los hábitos de escucha activa. El 23% de los encuestados responden estar de acuerdo, que los juegos cooperativos juegan un papel muy importante en la creatividad, la capacidad para razonar con palabras así fomentando creatividad verbal con es la fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía y la cooperación. El 15% están ni de acuerdo ni en desacuerdo ya que excluyen los beneficios del lenguaje en su interacción de exteriorizar sus emociones y sentimientos que tienen los niños. El 39% esta en desacuerdo ya que no tienen la suficiente información sobre los beneficios del lenguaje.

17. ¿Considera que exista conductas de agresividad en los niños de 5 años?

**Tabla 3.17:** Existe conductas de agresividad en los niños.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	7	54%
2	De acuerdo	4	31%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	8%
4	En desacuerdo	1	8%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.17:** Existe conductas de agresividad en los niños.



**Análisis e interpretación:**

Al tener un comportamiento de conductas agresivas hacen que el niño tenga complicaciones y dificultades en las relaciones sociales. Impide a una correcta integración en el ambiente en el que se desenvuelve. El 54% se encuentra totalmente de acuerdo que si existen conductas de agresividad, El 31% esta de acuerdo que existe agresividad en el aula es por eso que el niño debe ir evolucionando mediante la cooperación y de cohesión grupal. Mientras que el 8% ni de acuerdo ni en desacuerdo que exista; considerando un desinterés por parte de las docentes en la responsabilidad que tienen con el infante sobre las conductas agresivas que se da en el aula. El otro 8% restante en desacuerdo no hay conductas de agresividad en los niños.

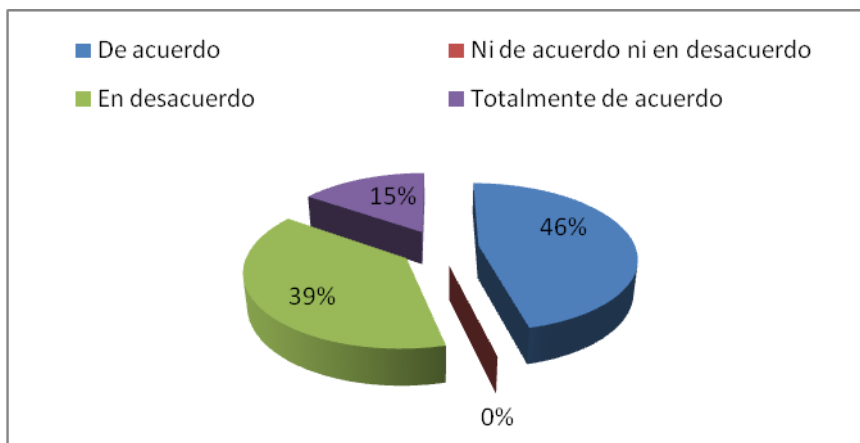


18. ¿El trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares?

**Tabla 3.18:** El trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	15%
2	De acuerdo	6	46%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	5	39%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.18:** El trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares.



**Análisis e interpretación:**

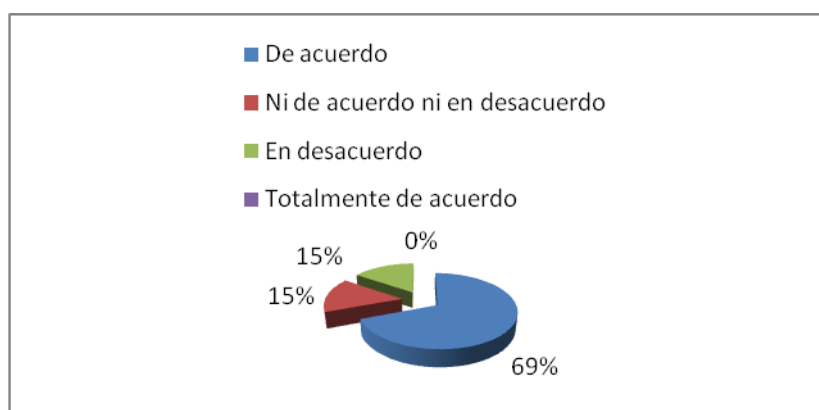
El 15% restante contestaron totalmente de acuerdo realizar trabajos grupales donde el profesor debe considerar ser mediador de la enseñanza recíproca entre pares orientado a un medio sociocultural. En un 46% están de acuerdo el trabajo en equipo no permite la aceptación de sus pares establecen que existe problemas y desacuerdo entre los grupos. Mientras el 39% de maestras encuestadas están en desacuerdo situación errónea; estableciendo que el trabajo en equipo logra la integración y aceptación con sus pares, el tipo de organización sea factible para cada actividad cooperativa, involucrar a todos los integrantes del grupo aceptando las diferencias de cada uno.

19. ¿Cree que el juego cooperativo es una estrategia conductista en el aprendizaje del niño?

**Tabla 3.19:** El juego cooperativo es una estrategia conductista en el aprendizaje.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0
2	De acuerdo	9	69%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	15%
4	En desacuerdo	2	15%
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.19:** El juego cooperativo es una estrategia conductista en el aprendizaje.



**Análisis e interpretación:**

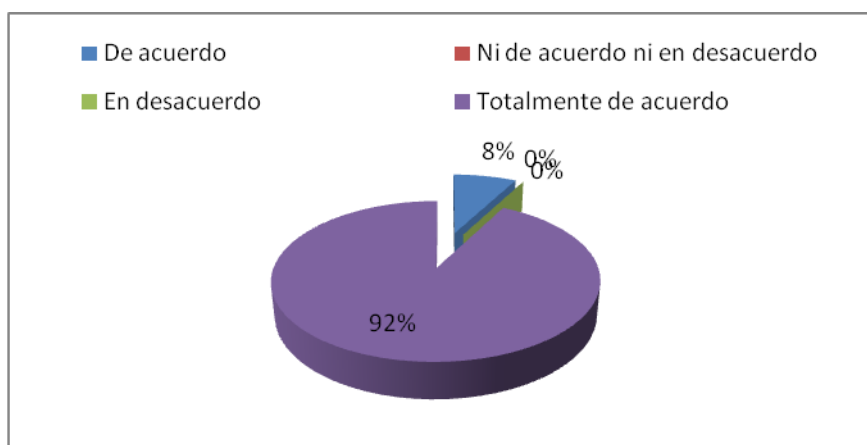
El 69% están de acuerdo, consideran que los juegos cooperativos son una estrategia conductista el aprendizaje se basa en la adquisición de conocimientos, que la maestra transmite de la forma más clara y directa para que los niños asimilen los contenidos. En un 15% están ni de acuerdo ni en desacuerdo es decir hay inconsistencia frente a la función específica del juego cooperativo. Mientras 15% están en desacuerdo ya que estos juegos cooperativos son más de estrategia constructivista que nos sirve para aprender, para buscar y probar juntos nuevas soluciones que aumenten la diversión y nos hagan crecer como grupo.

20. ¿Requiere usted, fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos?

**Tabla 3.20:** Requiere fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	12	92%
2	De acuerdo	1	8%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
4	En desacuerdo	0	0
<b>Total:</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.20:** Requiere fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos.



**Análisis e interpretación:**

Las docentes encuestadas en un 92% están totalmente de acuerdo de fomentar sus conocimientos sobre juegos cooperativos para aplicar en el aula promoviendo así en la institución usar este tipo de juegos para disminuir la agresividad y el egocentrismo en el grupo de compañeros. Mientras que el 8% están de acuerdo ayudar a los estudiantes a estimular la comunicación, desarrollo de la creatividad, aceptarse, cooperar, compartir, y potenciar el desarrollo integral de los niños.

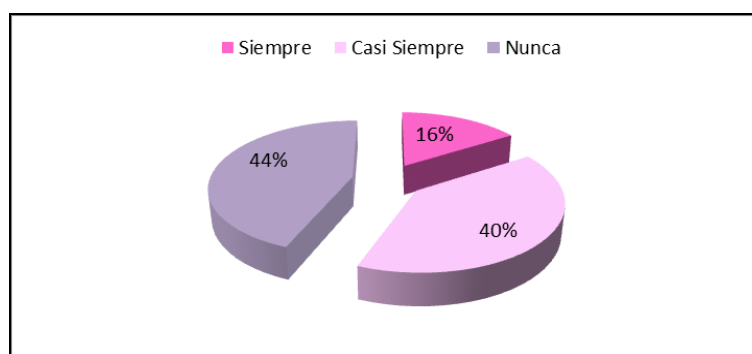
### 3.7.2 Interpretación de Datos del Registro de Guías de Observación de juegos cooperativos dirigida a 50 niños/as de Primer año de Educación Básica en el Jardín de infantes “Marietta de Veintimilla”

21) Respeto las normas y reglas de los juegos.

**Tabla 3.21:** Respeto las normas y reglas de los juegos.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	8	16%
2	Casi Siempre	20	40%
3	Nunca	22	44%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.21:** Respeto las normas y reglas de los juegos.



#### **Análisis e interpretación:**

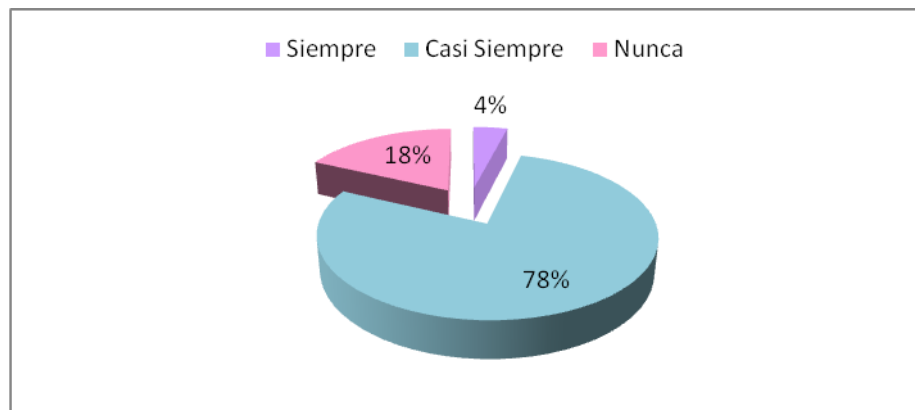
El 16% en la opción siempre, se observa que obedecen normas y reglas en el juego, aplican diferentes dinámicas donde ayudar, tomar decisiones respetando la opinión de los demás. El 40% la opción casi siempre respeta normas. Mientras que el 44% de niños nunca respetan normas; sin embargo las docentes manifiestas que existen dificultades en los niños, se debe enseñar a respetar reglas con juegos donde todos tomen decisiones por aprobación logrando desarrollar cooperación con responsabilidad en cada uno.

**22) Participa más en actividades de grupo.**

**Tabla 3.22:** Participa más en actividades de grupo.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	2	4%
2	Casi Siempre	39	78%
3	Nunca	9	18%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.22:** Participa más en actividades de grupo.



**Análisis e interpretación:**

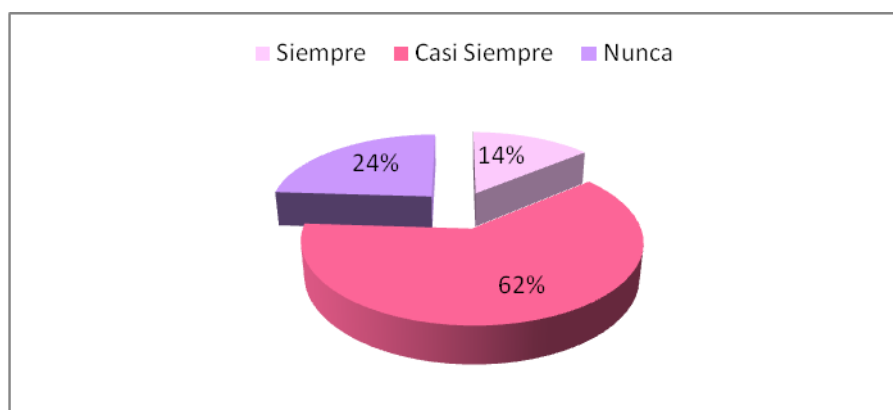
La participación de actividades grupales busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio, comunicación, relaciones interpersonales. En un 4% siempre se plantean actividades en conjunto. El 78% con la alternativa, casi siempre afirman que existe la participación de actividades en grupo. Mientras que el 18% la opción nunca, no realiza trabajos grupales; no se integran a los juegos o actividades que se plantean en el aula verificando la participación de todos sin que ningún participante sea excluido.

### 23) Demuestra colaboración en el proceso de juego.

**Tabla 3.23:** Muestra colaboración en el proceso de juego.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	7	14%
2	Casi Siempre	31	62%
3	Nunca	12	24%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.23:** Muestra colaboración en el proceso de juego.



#### **Análisis e interpretación:**

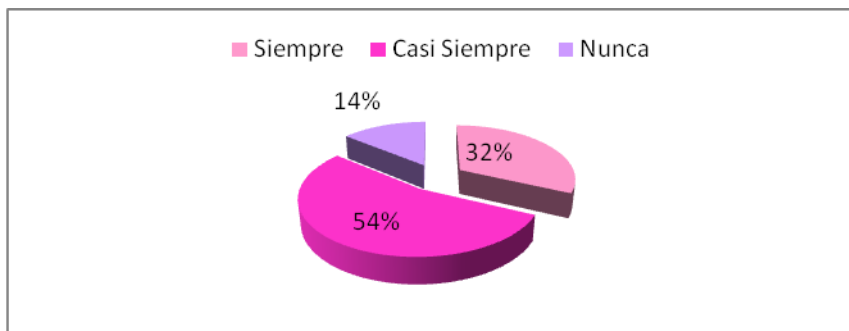
Cuando una persona les pide colaboración a los niños, les hace sentir que su participación es muy valiosa, y muy apreciada. El 14% en la alternativa siempre, se aprecia que existe ayuda en los niños al realizar los juegos. El 62% en casi siempre, la colaboran en el aula y en actividades lúdicas con apoyo mutuo creando un ambiente seguro sociable y cálido. El 24% en la opción nunca, se evidencia que no hay el apoyo ni la solidaridad entre los compañeros.

**24) Habla con sus compañeros de grupo.**

**Tabla 3.24:** Habla con sus compañeros de grupo.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	16	32%
2	Casi Siempre	27	54%
3	Nunca	7	14,%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.24:** Habla con sus compañeros de grupo.



**Análisis e interpretación:**

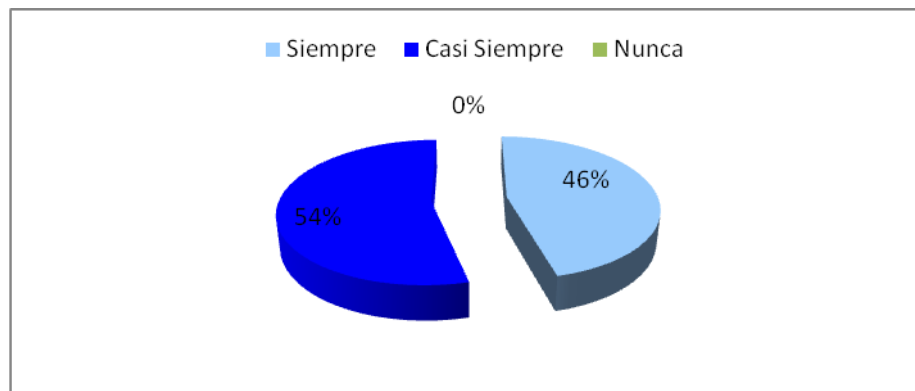
Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación. El 32% en la opción siempre se plantean un diálogo entre sus compañeros. El 54% con la alternativa casi siempre afirma que hay comunicación con sus compañeros. Mientras que el 14% no habla con sus compañeros son reservados. Es importante promover actividades espontaneas que disminuyan las conductas de apatía-retraimiento y timidez desarrollando en los pequeños la capacidad de cooperación.

25) Requiere la ayuda del adulto.

**Tabla 3.25:** Requiere la ayuda del adulto.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	23	46%
2	Casi Siempre	27	54%
3	Nunca	0	0
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.25:** Requiere la ayuda del adulto.



#### **Análisis e interpretación:**

La comunicación entre la docente y el infante es importante respondiendo a las inquietudes que el niño tenga en su proceso de enseñanza aprendizaje. El 46% la alternativa siempre se pudo observar que los niños requieren ayuda de la maestra, la escucha mutua durante el juego en la ejecución de actividades. Mientras que 54% la opción casi siempre no necesita la ayuda de su maestra.

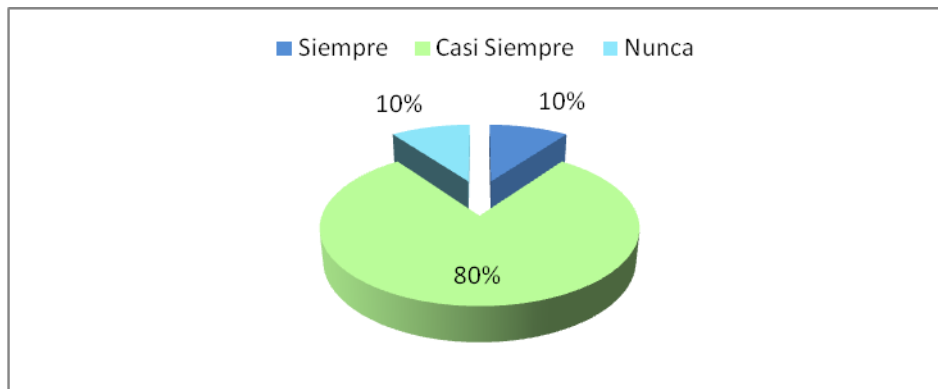


26) Hace nuevos amigos durante el juego.

**Tabla 3.26** Hace nuevos amigos durante el juego.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	5	10%
2	Casi Siempre	40	80%
3	Nunca	5	10%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.26:** Hace nuevos amigos durante el juego.



#### **Análisis e interpretación:**

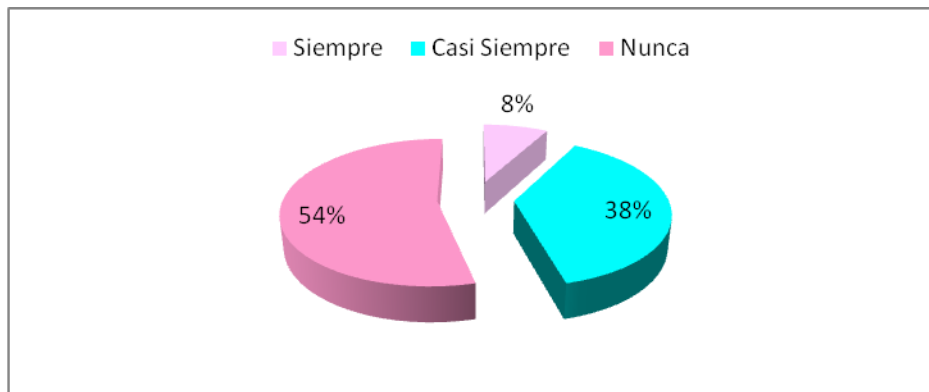
La relación con otros niños, el tener nuevas amistades y experiencias con los miembros del grupo dentro y fuera del aula es el lugar donde se aprenden cosas importantes dentro de la vida cotidiana. El 10% la opción siempre existe una relación con otros niños tienen nuevas amistades. En un 80% la alternativa casi siempre hace nuevos amigos se puede evidenciar que existe poca interacción social entre los niños durante juego. El otro 10% restante nunca hacen nuevos amigos se mantienen los mismos grupos.

27) Tiene confianza con sus compañeros.

**Tabla 3.27:** Existe confianza con sus compañeros.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	4	8%
2	Casi Siempre	19	38%
3	Nunca	27	54%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.27:** Existe confianza con sus compañeros.



#### **Análisis e interpretación:**

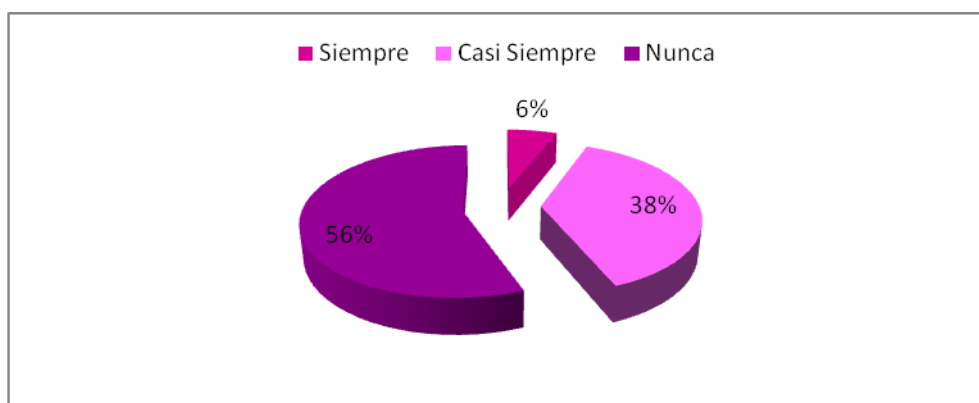
La confianza en los demás ayuda a mejorar la imagen de sus compañeros estableciendo en el infante sentimiento de aceptación. El 8% la alternativa siempre se establece el compañerismo con todos los miembros del grupo. Mientras que el 38% la opción casi siempre hay confianza, es necesario implementar la cooperación ayuda a relacionarse con los demás. El 54% se observa que en los pequeños nunca existe confianza entre compañeros; es necesario realizar juegos cooperativos que ayuden a eliminar el miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos.

28) Está atento a las emociones de sus compañeros.

**Tabla 3.28:** Están atentos a las emociones de sus compañeros

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	3	6%
2	Casi Siempre	19	38%
3	Nunca	28	56%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.28:** Están atentos a las emociones de sus compañeros.



#### **Análisis e interpretación:**

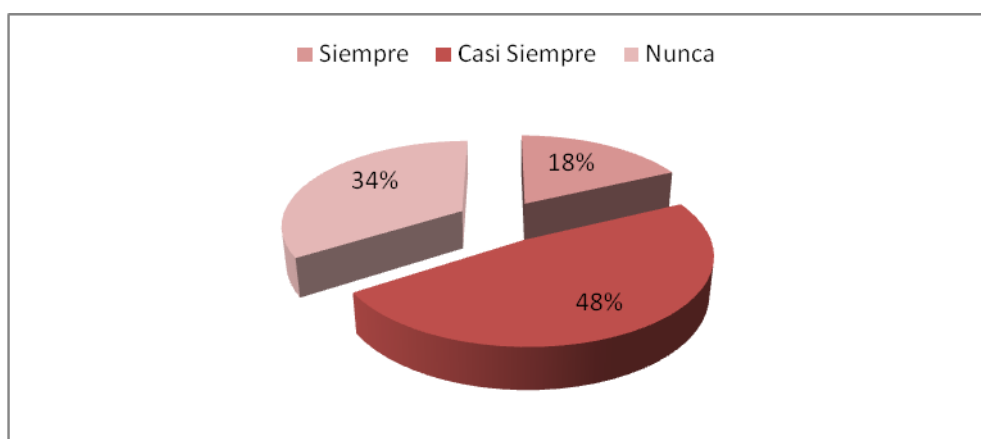
El 6% la alternativa siempre los niños están observando las emociones que se manifiestan a través alegría, diversión, tristeza, enojo, felicidad en todos sus compañeros. El 38% la opción casi siempre están pendientes a los problemas sintiendo sensibilidad hacia los otros niños que se encuentran a su alrededor. El 56 % la alternativa nunca se observa que los niños no están atentos a las emociones. Sin embargo las docentes deben estar pendientes que todo el grupo de clase este pendiente de los estados emocionales para motivar a cada niño/a.

29) Comparte sus juguetes y sus materiales.

**Tabla 3.29:** Comparte sus juguetes y sus materiales.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	9	18%
2	Casi Siempre	24	48%
3	Nunca	17	34%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.29:** Comparte sus juguetes y sus materiales.



**Análisis e interpretación:**

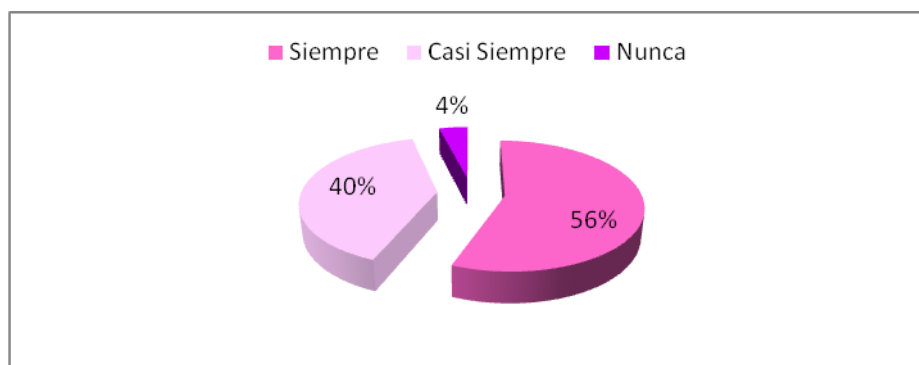
El 18% con la opción siempre les gusta compartir sus recursos didácticos ayudando a los niños a disminuir el egocentrismo, desarrollando los primeros elementos de razonamiento lógico. El 48% la alternativa casi siempre existe la ayuda dar sus juguetes a sus compañeros, Mientras que el 34% la opción nunca les gusta compartir las docentes deben intercambiar recursos lúdicos como didácticos en un periodo de tiempo por turnos y respetando el recurso que le toco.

30) Existe colaboración al repartir el material.

**Tabla 3.30:** La colaboración al repartir el material.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	28	56%
2	Casi Siempre	20	40%
3	Nunca	2	4%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.30:** La colaboración al repartir el material.



#### **Análisis e interpretación:**

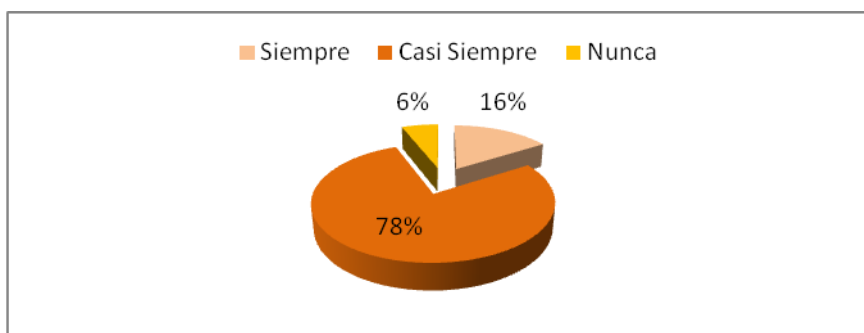
El 56% la alternativa siempre hay colaboración por parte del grupo les gusta contribuir en diferentes actividades. El 40% la opción casi siempre ayudan los pequeños son colaboradores, les interesa que material le va a proporcionar la maestra para trabajar en clase con sus compañeros. Mientras que el 4% la alternativa no existe colaboración los niños deben aprender a tener interés ofreciéndole recursos didácticos innovadores que llamen la tensión del material que se les ofrece.

31) Muestra interés por actividades de dibujo, la pintura, plástica de una manera lúdica.

**Tabla 3.31:** Existe interés por actividades de dibujo, la pintura, plástica de una manera lúdica

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	8	16%
2	Casi Siempre	39	78%
3	Nunca	3	6%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.31:** Existe interés por actividades de dibujo, la pintura, plástica de una manera lúdica



#### **Análisis e interpretación:**

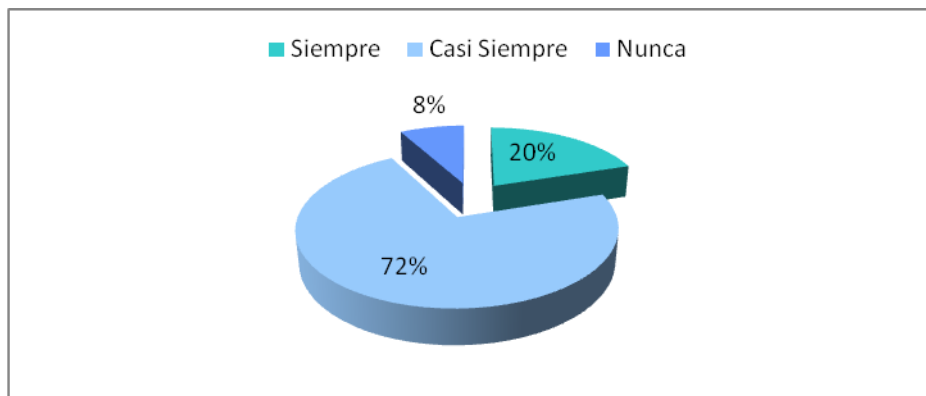
El potenciar la creatividad en actividades de dibujo y la pintura permite tener una mejor fluidez en muchas ideas donde se exprese su fantasía de una forma lúdica. El 16% la opción siempre muestra su interés en actividades de pintura. En un 78% la alternativa casi siempre de niños observados les agrada plástica donde ellos elaboran un producto los niños/as disfrutan creando cosas nuevas que le han llamado la atención. Mientras que el 6% la opción nunca no les agrada el dibujo en los niños, para que exista interés en plástica las docentes deben realizar otras actividades que permitan al niño expresar su imaginación tanto lúdica como didáctica.

32) Se comunica el niño durante el juego.

**Tabla 3.32:** Existe comunicación durante el juego

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	10	20%
2	Casi Siempre	36	72%
3	Nunca	4	8%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.32:** Existe comunicación durante el juego



**Análisis e interpretación:**

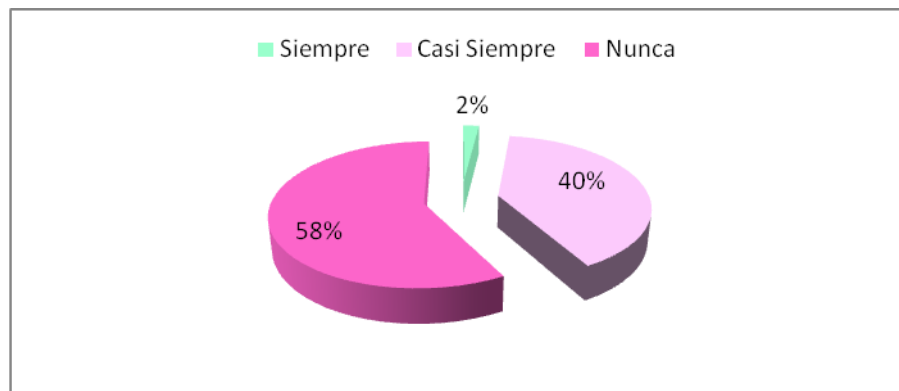
La comunicación en el juego aumenta la capacidad expresiva y comunicativa. En un 20% la alternativa siempre existe participación y escucha con los niños durante las actividades lúdicas y de aprendizaje. En una 72 % la opción casi siempre se comunican escuchándose unos a otros. El 8% la alternativa restante no existe comunicación. Es importante tanto en el juego como en otras actividades planteadas en clase exista comunicación logrando aumentar la capacidad expresiva desarrollando la capacidad de razonamiento en los pequeños.

33) Es espontaneo al expresar sus ideas.

**Tabla 3.33:** Al expresar sus ideas es espontaneo.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	1	2%
2	Casi Siempre	20	40%
3	Nunca	29	58%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.33:** Al expresar sus ideas es espontaneo.



#### **Análisis e interpretación:**

El 2% la opción siempre expresan sus ideas. El 40% la alternativa casi siempre son sinceros y dicen lo que piensan. El 58 % la opción nunca son espontáneos tratan de expresar lo que el otro compañero dice. Sin embargo los niños deben ser mas espontáneos siendo sinceros consigo mismo dando sus respectivas opiniones.

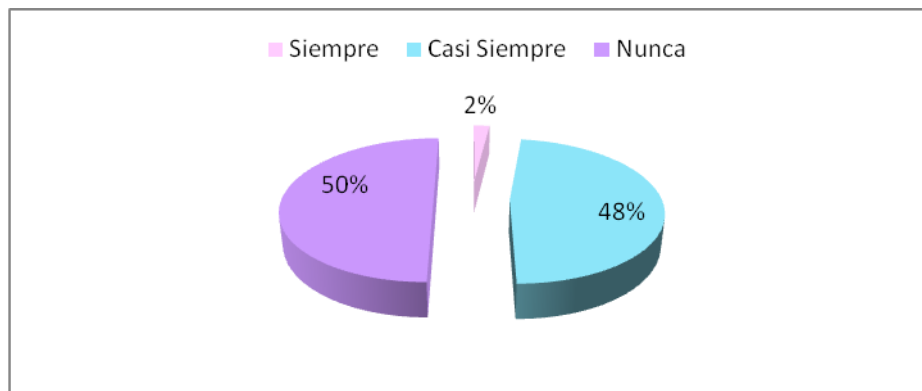


34) Se valora así mismo durante el juego.

**Tabla 3.34:** Se valora así mismo en el juego

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	1	2%
2	Casi Siempre	24	48%
3	Nunca	25	50%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.34:** Se valora así mismo en el juego



#### **Análisis e interpretación:**

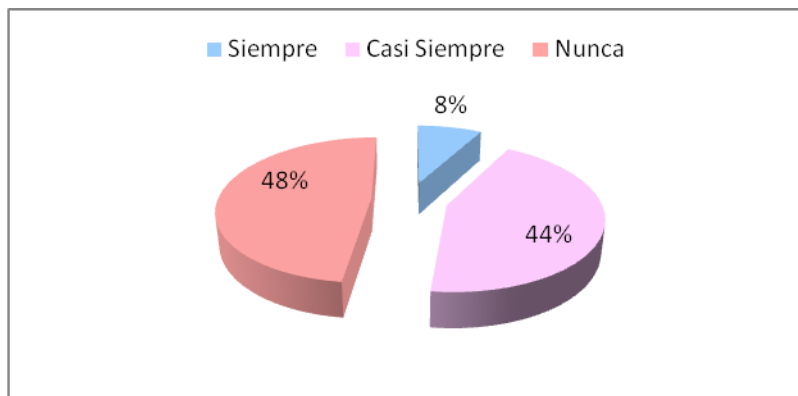
El juego se pueden inculcar valores: generosidad, dominio de si mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo. El 2% la alternativa siempre existe una buena motivación en valorarse así mismo y a los demás. El 48% la opción casi siempre los pequeños aprecian el valor de los otros participantes durante el juego. Mientras que el 50% la alternativa nunca existe conflictos en las diferentes actividades que se realizan; sin embargo las maestras están en la obligación realizar juegos de auto motivación y auto aceptación entre todo el grupo de niños.

35) Respeta las opiniones de los demás.

**Tabla 3.35:** Respeta las opiniones de los demás

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	4	8%
2	Casi Siempre	22	44%
3	Nunca	24	48%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.35:** Respeta las opiniones de los demás



**Análisis e interpretación:**

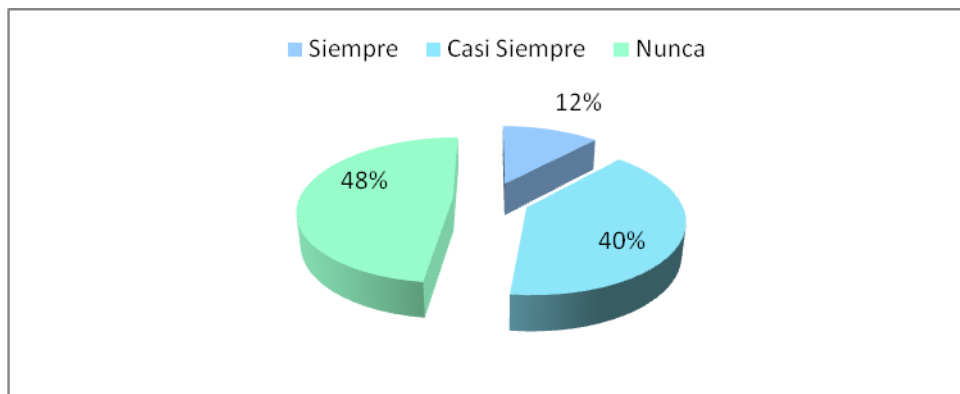
El 8% la opción siempre se respeta el criterio de los demás. Mientras que el 44% la alternativa casi siempre existe niños respetuosos cuidadosos con sus pertenencias y responsabilidades, consiguiendo así llevarse bien con sus compañeros. El 48% la opción nunca respetan; las educadoras deben realizar actividades de debate en donde los pequeños den su criterio personal siempre y cuando todos respeten los criterios de sus compañeros.

**36) Respeta el turno de los compañeros.**

**Tabla 3.36:** Respeta turnos.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	6	12%
2	Casi Siempre	20	40%
3	Nunca	24	48%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.36:** Respeta turnos.



**Análisis e interpretación:**

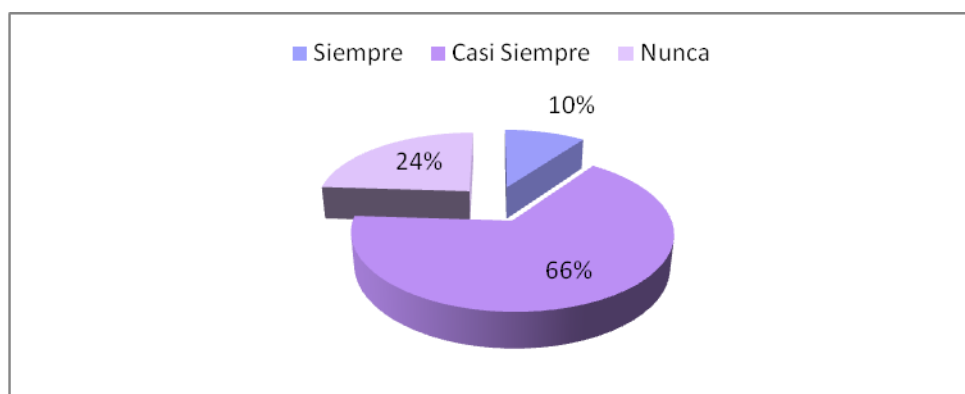
El 12% la alternativa siempre están atentos al tiempo que les toca todos participan respetando a los demás. Sin embargo el 40% la opción casi siempre tienen una buena convivencia trabajan equipo. El 48% la alternativa nunca, se pudo observar en los niños que no existe el respeto del turno de su otro compañero. Las maestras deben entablar una conversación con los pequeños dándoles mensajes y actividades lúdicas donde todos van a participar teniendo las posibilidades siendo pacientes y ponerlos en práctica.

37) Propone variantes durante el juego.

**Tabla 3.37:** Propone variantes durante el juego.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	5	10%
2	Casi Siempre	33	66%
3	Nunca	12	24%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.37:** Propone variantes durante el juego.



#### **Análisis e interpretación:**

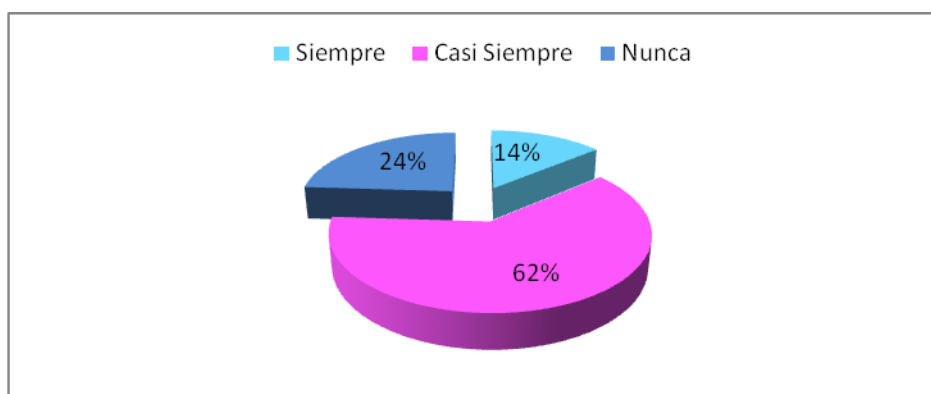
Después de haber concluido el juego, el profesor puede realizar variantes de ese juego o dejar al estudiante que plantee de una forma creativa y gustos que ellos. El 10% la opción siempre dan criterios en las actividades recreativas. El 66% la alternativa casi siempre los niños exigen variantes en los juegos establecidos por los niños. Sin embargo el 24% la opción nunca los niños no proponen cambios en los juegos o las docentes no lo hacen por la falta de tiempo; en los niños se deben permitir que realicen sus propias variantes colaborando y utilizando su creatividad sus actividades lúdicas.

### 38) Muestra cordialidad y respeto a los demás.

**Tabla 3.38:** Muestra cordialidad y respeto a los demás.

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	7	14%
2	Casi Siempre	31	62%
3	Nunca	12	24%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.38:** Muestra cordialidad y respeto a los demás.



#### **Análisis e interpretación:**

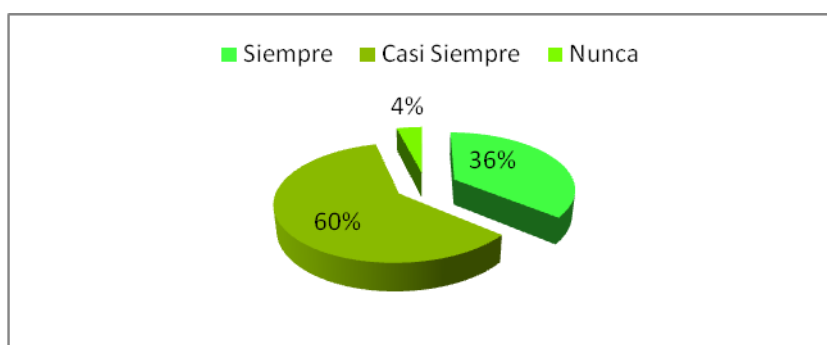
El 14% la alternativa siempre los niños muestran su espontaneidad con las personas que se encuentran el jardín de infantes. El 62% la opción casi siempre los pequeños muestran ser más sensibles, amable, cooperador en los demás. Mientras que el 24% la alternativa nunca muestra ser cordiales y respetuosos. Por lo tanto las maestras deben poner mucho empeño en actividades que fomenten su atención y concentración demostrando cordialidad y respeto a través de la expresión corporal mediante la dramatización.

**39)** Tiene ideas originales y creativas cuando dibuja, pinta o hace esculturas.

**Tabla 3.39:** Existen ideas originales y creativas cuando dibuja, pinta o hace esculturas

<b>N</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Siempre	18	36%
2	Casi Siempre	30	60%
3	Nunca	2	4%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.39:** Existen ideas originales y creativas cuando dibuja, pinta o hace esculturas



#### **Análisis e interpretación:**

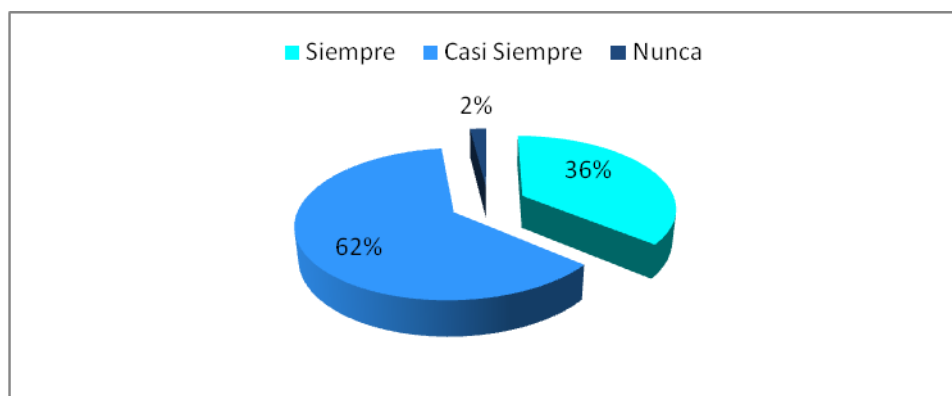
Los niños en su gran mayoría les gustan realizar actividades mediante la elaboración y decoración en pintura escultura demostrando su creación y colorido. El 36% la opción siempre son creativos realizando actividades de pintura. El 60% la alternativa casi siempre son originales. El 4% la opción nunca no les gusta a los niños. Sin embargo las maestras deben utilizar las actividades lúdicas a través de creatividad plástico- constructiva donde los jugadores se ponen de acuerdo en construir con diferentes materiales, potenciando la originalidad, transformación y fantasía.

40) Es imaginativo, creativo al representar los personajes en los juegos de representación.

**Tabla 3.40:** Al representar los personajes en los juegos de representación es imaginativo y creativo.

N	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	18	36%
2	Casi Siempre	31	62%
3	Nunca	1	2%
<b>Total:</b>		<b>50</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3.40:** Al representar los personajes en los juegos de representación es imaginativo y creativo.



#### **Análisis e interpretación:**

En un 36% la alternativa siempre son recreativos al representar los personajes durante el juego. Mientras que el 62% la opción casi siempre son niños imaginativos. El 2% la alternativa nunca han hecho representaciones de algún personaje. Es necesario implementar juegos de creatividad dramática que contienen actividades lúdicas que promuevan la interacción cooperativa, al tiempo que posibilitan mediante la dramatización con personajes de cuentos conocidos por los pequeños.

### **3.7.3 Respuestas a las preguntas de investigación**

- **¿Cuál es la importancia del juego cooperativo en el proceso de socialización en niños/as de 5 años de edad?**

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional de niño. Los juegos cooperativos están relacionados con la conducta pro social que tienen importantes beneficios en experiencias cooperativas, lúdicas o de aprendizaje, para diversos factores del desarrollo personal y social tales como: comunicación, resolución de conflictos, relaciones interpersonales, satisfacción de necesidades afectivas, rendimiento académico.

- **¿Qué actividades recreativas utilizan los docentes del Jardín de Infantes para desarrollar la socialización en los niños/as de 5 años?**

Durante la investigación se pudo constatar a través de la observación que la recreación de los pequeños, se convierte en una actividad lúdica mas no como estrategia de enseñanza aprendizaje. Muchas de las docentes improvisan el juego; comprobándose que el juego no está planificado para su enseñanza aprendizaje más bien se convierte en una actividad libre, espontánea y sin intención pedagógica. Observando niños tímidos, retraídos no participativos, cohibidos; demostrando actitudes de no socialización.

- **¿Cómo incide la ausencia del juego cooperativo en el proceso de socialización de los niños/as 5 años?**

El desconocimiento de la aplicación de los juegos cooperativos; hace que se dificulte las relaciones entre compañeros aumentando el egocentrismo, presentan actitudes agresivas no solo en el aula, sino también en el patio, no hay cooperación, ni solidaridad, presenta autoritarismo, afectando en el área: psicomotriz, cognitiva y socio afectivo.



Existe dificultad de interacción entre los grupos de niños debido a que muchos chicos son tímidos con problemas de comunicación verbal. Se puede evidenciar que hay bajo autoestima en los niños al momento de realizar una actividad recreativa el niño tiene recelo temor expresa manifestaciones negativas “**No puedo**”.

• **De qué manera se puede aplicar juegos cooperativos para el desarrollo social de los niños y niñas**

Los Juegos Cooperativos como categoría del juego pedagógico que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, y la psicología. Promueven conductas sociales positivas (ayuda, cooperación, compartir).

Estos juegos se aplican poniendo énfasis la comunicación interactiva por pares y grupal. Estimulando las tres dimensiones en la que el niño se desenvuelve; la dimensión del yo consigo mismo, del yo con la naturaleza y la del yo con los demás. Disminuyendo las manifestaciones de agresividad en los juegos y promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Potenciando además las capacidades y habilidades creativas, expresivas artísticas en los niños a través de actividades pedagógicas con la estrategia metodológica del juego. En este caso dando énfasis al juego cooperativo en forma planificada cumpliendo con el objetivo principal que el niño logre socializarse divertirse lúdicamente y sobre todo aprender jugando.

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.0 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Después del análisis e interpretación de cada ítem se pueden obtener resultados de la encuesta aplicada a las maestras y la guía de observación aplicada a los niños y niñas de primer año de educación básica del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla y en correspondencia a los objetivos de la investigación se realizar las siguientes conclusiones y recomendaciones del estudio:

#### **4.1 CONCLUSIONES**

- Para las docentes el juego cooperativo dentro de la formación de los niños y niñas en pre básica tiene un valor muy importante. Sin embargo desconocen las aportaciones que brinda para su desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional del niño mejorando su proceso de enseñanza - aprendizaje.
  
- Las maestras no consideran al juego como estrategia ni como técnica, este se convierte en una actividad netamente lúdica mas no como estrategia de enseñanza aprendizaje. Muchas de las docentes improvisan el juego; comprobándose que el juego no está planificado para su enseñanza aprendizaje más bien se convierte en una actividad libre, espontánea y sin intención pedagógica. Observando niños tímidos, retraídos no participativos, cohibidos; demostrando actitudes de no socialización.

- El desconocimiento de las maestras sobre la aplicación de los juegos cooperativos; hace que se dificulte las relaciones entre compañeros aumentando el egocentrismo, las actitudes agresivas no solo en el aula, sino también en el patio, no hay cooperación, ni solidaridad, presenta autoritarismo, afectando en el área: psicomotriz, cognitiva y socio afectivo, no permite la integración en el grupo de pequeños.

La dificultad de interacción observada entre los grupos de niños tiene como efecto a que muchos niños son tímidos y con dificultades de comunicación verbal, bajo autoestima en los niños al momento de realizar una actividad recreativa tiene recelo, temor y expresa manifestaciones negativas **“No puedo”**. Esto se debe a la falta de comunicación, motivación, socialización en las actividades recreativas por parte de las docentes hacia los niños.

#### **4.2 RECOMENDACIONES**

Al finalizar con las conclusiones se realizó un análisis que a continuación se aportara con recomendaciones que ayudaran a las maestras y autoridades a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños:

- Implementar en la institución juegos cooperativos que ayudaran en los niños a su desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional logrando mejorar su aprendizaje. Organizándolos en grupos mixtos de estudiantes e irlos variando cada cierto tiempo con la finalidad de que se conozcan entre si y aprendan a llevarse mejor como grupo aceptando las diferentes maneras de pensar y trabajar.

- En la institución las autoridades deben promover la utilización de los juegos cooperativos que desarrollen la socialización reflejando en su calendario de actividades lúdicas de aprendizaje relacionados con la conducta pro social que beneficien en experiencias cooperativas, para diversos factores del desarrollo personal, social tales como: comunicación, resolución de conflictos, relaciones interpersonales, satisfacción de necesidades afectivas, rendimiento académico.
- Las educadoras requieren una sensibilidad y paciencia, pues los niños se encuentran aún en una etapa egocéntrica, por eso es un reto y una responsabilidad de las docentes realizar actividades con los niños donde asuman la responsabilidad, que implique trabajos grupales que ayuden a la solución de problemas, respeto de normas, reglas, opiniones dentro del grupo; a través de juegos cooperativos dentro y fuera del aula que estimulen un acercamiento amistoso, potenciando el contacto corporal y la comunicación multidireccional.



CAPÍTULO V

PROPUESTA

# Juegos Cooperativos un Espíritu Solidario Dentro y Fuera del Aula

**\*Para el Desarrollo Social\***

**AUTORA: RAQUEL MORALES**

## INTRODUCCIÓN

Los Juegos Cooperativos fomentan la comunicación y la conducta pro social (comunicación, resolución de conflictos, satisfacción de necesidades afectivas). La principal razón se sustenta en la idea de que el hombre es fundamentalmente un ser social, un ser que se construye en lo social, y, sin embargo, la práctica educativa-docente con excesiva frecuencia tienden a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo. Para ello es importante fomentar programas para desarrollar habilidades sociales, para promover la conducta solidaridad y generosidad ayudando así a disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Buscando así la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Así mismo señala que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos.

El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea

necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

En estos juegos todos ayudan, todos ganan y nadie pierde. Estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna. Aunque hay juegos que han sido jugados cooperativamente en varias culturas durante siglos, hay pocos que se jueguen de esa forma actualmente, diseñados especialmente para que todos los jugadores se esfuercen para un fin común y deseado por todos.

Se necesita paciencia para enseñar esta nueva forma de jugar, especialmente si los participantes nunca han jugado de forma cooperativa. Aunque, con los cambios adecuados, una buena supervisión, exposiciones repetidas y la participación constructiva de los pequeños, los juegos comenzaran a funcionar de forma positiva.

Cuando los niños ya hayan hecho la transición y comiencen a jugar cooperativamente, la supervisión y la preocupación por las reglas disminuirán y ellos empezaran a preocuparse por el bien del otro.

Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Se busca eliminar la agresión física contra las demás. Se desarrolla actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No se discrimina a las personas que tienen dificultades.

### **Objetivo General**

- 🌈 Fomentar los Juegos cooperativos dentro y fuera del aula de clase; logrando incrementar la interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo y la participación grupal.

### **Objetivo Especifico**

- 🚦 Implementar actividades lúdicas metodológicas proactivas mediante la utilización de juegos cooperativos que potencie el desarrollo integral de los niños y niñas en su crecimiento, especialmente en diversos aspectos socio-emocionales- afectivos, cognitivos, psicomotriz que fomenten el desarrollo de la creatividad.

### **Justificación**

- 🌀 Los juegos cooperativos tienen ventajas en su aprendizaje por ello las docentes están en la obligación de ofrecerles a los niños una variedad y riqueza didáctica en su desempeño profesional mediante actividades lúdicas dentro y fuera del aula.
- 🌀 La propuesta tiene importantes beneficios porque servirá para los pequeños jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de otros. Sensibilizando a los niños frente a los demás mostrándoles los beneficios de la cooperación y no de la agresión, en la interacción con iguales.
- 🌀 Educar en la cooperación es la única vía de construir una sociedad más justa en la que todos tengan capacidad, los menos fuertes, los menos inteligentes, los que son diferentes. Hoy los niños crecen condicionados por la importancia de ganar y no pueden jugar mucho tiempo solo para divertirse y disfrutar.



## JUEGO COOPERATIVO



### Definición

Es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

Uno de los orígenes de los juegos cooperativos está en los new games de Steward Brand de los E.E.UU. Planteados en el momento de la guerra de Vietnam.

Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter noviolento de tal o cual cultura. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

Algunos psicólogos han traído este tipo de juegos a Alemania. En España se difundieron ampliamente a través de la alternativa del juego (1986), juegos y deportes cooperativos de Terry Orlick y otras publicaciones que siguieron.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO



- **La teoría del pre-ejercicio de Gross**

<sup>36</sup>Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo.

- **Freud**

<sup>37</sup>Freud, en más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones.

Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

---

<sup>36</sup> Mavilo Calero Pérez, Educar Jugando, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el pequeño manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada mas completamente de lo que le fue posible al recibirla”.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma.

Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a el.

- **La teoría cognitiva de Piaget**

<sup>38</sup>Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

- **La teoría sociohistórica de Vygotsky y Elkonin**

<sup>39</sup>Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

---

<sup>38</sup> Mavilo Calero Pérez, *Educar Jugando*, Lima Perú, Editorial San Marcos, 1998 *Juego, juguetes y desarrollo infantil*.

<sup>39</sup> <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el chaval lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

## **CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**



- El niño juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio.
- El niño se divierte sin el temor de no conseguir los objetivos propuestos.
- El juego cooperativo favorece la participación de todos.
- Los niños se ven como compañeros, no como enemigos.
- Todos los niños tienen un papel destacado que hacer dentro del juego.
- Los niños intentan superarse a sí mismos, no a los demás, de esta manera conocerán y medirán sus aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.

- El juego cooperativo se vive como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centra en un individuo concreto.
- Estos juegos se desarrollan en ambientes muy diversos, utilizando objetos variados, para edades distintas y con agrupaciones de niños también diferentes.
- Estos juegos les ayudan a descubrir cómo es su cuerpo, su entorno y las personas que les rodean. No hay una única clase de juegos cooperativos sino que de este tipo se pueden encontrar un gran número en la bibliografía existente.

## **VALORES EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS**



Los juegos no son neutrales, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores y una determinada visión de entender la diversión. Por lo tanto, se trata de potenciar juegos que sean acordes con los valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación.

A continuación se detallan los valores y destrezas educativas que se estimulan al realizar dichos juegos.

**La cooperación.-** Es el valor y destreza necesario para resolver tareas y situaciones juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder ni el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, socializarse y preocuparse por los demás. Así, las respuestas destructivas se cambian por constructivas.

**La empatía.-** Es la capacidad para situarse en la situación del otro, para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. La comunicación empática está asociada a la igualdad y a la simetría comunicativa.

**La comunicación.-** Se basa en el desarrollo de la propia capacidad para expresar el estado de ánimo, las sensaciones, las percepciones, los conocimientos, las emociones, etc.

**La participación.-** Los juegos cooperativos persiguen la participación de todos sus miembros, esta participación colectiva genera un clima de confianza y de mutua implicación necesarios para una auténtica comunicación humana. Los juegos cooperativos eliminan la exclusión y rechazan de entrada el dividir a los grupos en ganadores y perdedores.

La construcción de una realidad social positiva.- Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco, apto para la diversión y para el aprendizaje intelectual y actitudinal. Además, generan comportamientos pro-sociales, basados en relaciones solidarias, afectivas y positivas.

**El aprecio y el auto concepto positivo.-** Estos juegos permiten desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.

**La alegría.-** Representa un objetivo educativo que no se puede olvidar. En estos juegos al desaparecer el fracaso y el rechazo, la alegría se muestra con nitidez. Los niños educados en la cooperación, la aceptación y el éxito tienen una posibilidad mucho mayor de desarrollar una personalidad sana y equilibrada.

## METODOLOGÍA PARA APLICAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS



Todos los profesores deben tener una imagen clara del juego que se enseñará a los alumnos mediante una representación exacta de los contenidos y los objetivos que se quieren lograr en el aula de clases. La estructura lógica de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos cooperativos y con ello garantizará lo siguiente:

1. El dominio por parte de los alumnos del contenido del juego.
2. La relación armónica entre todos los jugadores.
3. La participación activa de los niños.

**Enunciado del juego:** Dar a conocer el nombre del juego.

**Motivación y Explicación del juego:** Se realiza inmediatamente después del enunciado, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego. Por otra parte, la explicación debe ser comprensible.

**Organización:** En este caso se incluye a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el profesor lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades y su objetivo propuesto para el juego que va a realizar.



**Entrega de los materiales:** Consiste en repartir en ese momento los materiales necesarios para realizar el juego.

**Demostración:** se explica a los estudiantes el juego de forma práctica, por parte del profesor.

**Práctica inicial del juego:** una vez que se haya demostrado el juego se realiza una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del profesor, esto puede ser con todo el grupo o sólo por una parte de él, como lo disponga el profesor. Esto ayudará a asegurar el aprendizaje del juego y evitarlas dudas que hayan quedado con la explicación y la demostración.

**Explicación de las reglas:** se realiza durante la ejecución práctica del juego, en la cual se exponen los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.

**Desarrollo:** Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.

**Variantes:** Después que haya concluido el juego, el profesor puede realizar variantes de ese juego o dejar que sea por parte de los estudiantes su creatividad y gustos que ellos tengan.

**Evaluación:** aquí se evalúan los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad. La evaluación del grupo, a medida que logra el propósito de participación democracia, libertad de expresión, capacidad de buscar la solución a los problemas, espíritu solidario y actitud cooperativa; se puede decir que el trabajo grupal y la tarea del educador han sido fructíferos.

## **DESARROLLO SOCIAL**

- Interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo
- Habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, tomar decisiones por consenso...
- Conductas sociales positivas para la socialización
- Conductas perturbadoras para la socialización
- Conducta pro social: ayuda y cooperación
- Estrategias cognitivas de interacción social
- Desarrollo moral: valores (diálogo, tolerancia, igualdad, solidaridad...), aceptación e interiorización de normas sociales (turnos, interacción cooperativa, roles...).

## **DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL**

- Identificar emociones
- Comprender causas y consecuencias de emociones
- Expresión de emociones: dramatización, música-movimiento, dibujo-pintura...
- Afrontamiento o resolución de emociones negativas
- Empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos
- Estabilidad emocional
- Auto concepto

## **DESARROLLO COGNITIVO**

- Atención, memoria
- Capacidad de simbolización
- Razonamiento lógico
- Desarrollo de la creatividad
  - Verbal
  - Gráfico-Figurativa
  - Plástico-Constructiva
  - Dramática

# PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y JUEGOS COOPERATIVOS





# Juegos de Conocimiento

**Recordemos:** Este tipo de juego es que los niños se conozcan mejor a sí mismos, a los demás y al grupo, así como favorecer un ambiente participativo y relajado que estimule a su vez la comunicación entre los integrantes del grupo.



## RUMBO A LO DESCONOCIDO

**Objetivo:** Favorecer el conocimiento del grupo y la presentación al mismo.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

**Participantes:** A partir de los 5 años

**Consignas de partida**

Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.

**Descripción de la actividad**

Se hace un conjunto de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte.

El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos cómo se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.

**Evaluación**

Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma.

## ARDILLA A SU CUEVA

**Objetivo:** Lograr la integración de los participantes

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia  
 -Comunicación verbal: hábitos de escucha activa  
 -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Placer en el movimiento y en contacto corporal.

### Desarrollo Intelectual

-Aprendizaje de colores y formas geométricas  
 -Simbolización  
 -Atención

### Desarrollo Psicomotriz

-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

**Participantes:** A partir de los 5 años y un número par.

### Consignas de partida

Los participantes deben formar parejas.

### Descripción de la actividad

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en qué lugar vive, como se llama, qué edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

**Evaluación:** Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

## EL DETECTIVE

**Objetivo:** Profundizar en el conocimiento de los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.

**Materiales:** Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.  
-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### Desarrollo Intelectual

- Atención  
- Memoria

**Participantes:** A partir de los 5 años

### Consignas de partida

Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

### Descripción de la actividad

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

### Evaluación:

Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué ha resultado una sorpresa, etc.

## EL ORDEN DE LAS EDADES

**Objetivo:** Favorecer un ambiente participativo y relajado que estimule a su vez la comunicación entre los integrantes del grupo.

<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 10min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	·Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. ·Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	·Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	· Atención · Memoria

**Participantes:** A partir de los 5 años

### **Descripción de la actividad**

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, solo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando este ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente.

**Evaluación:** En este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando



## RECONOZCO TU ANIMAL

**Objetivo:** Desarrollar la comunicación entre los integrantes del grupo.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 15min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

**Descripción de la actividad**

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

**Variante.** Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.

**Nota**

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados

**Evolución:** Conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando desarrollando mejor la comunicación

<b>SARDINAS EN LATA</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la comunicación, cohesión Grupal, concentración auditiva.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 10min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Dispersos por el espacio (sardinas a la mar). Cuando el maestro diga: "sardinas en lata", los alumnos deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios (en grupos de 4 ó 5). A la voz de "sardinas a la mar", los alumnos se dispersan y mezclan de nuevo.</p>	
<b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando	

<b>"ADIVINA QUIÉN NO ESTÁ"</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la comunicación, cohesión Grupal, concentración auditiva.	
<b>Materiales:</b> Una manta pequeña y un pañuelo	<b>Tiempo:</b> 10min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<b>Descripción de la actividad</b> Todos se vendan los ojos y se dan la mano sin saber a quién, formando una hilera. Luego el profesor, con la manta, rompe en un momento la hilera y la conduce. Cuando quiera se para y esconde a un jugador bajo la manta y al dar la señal todos los demás se quitarán el pañuelo e intentarán averiguar rápidamente quién falta. Reconocer a la persona que falta en grupo.	
<b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando	

### LA REMOLACHA DE COLOR

**Objetivo:** Desarrollar la comunicación, cohesión Grupal, concentración auditiva.

**Materiales:** Una manta y pañuelos

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

**Descripción de la actividad:** Un voluntario, que hace de perseguidor. Los demás dispersos por el espacio. Los compañeros preguntan al voluntario: “remolachero ¿qué color tiene la remolacha? Este dirá un color cualquiera y los demás deberán tocar el color (en líneas de la pista, prendas...). Si el “remolachero” toca a un compañero, cambio de rol. Identificarlos colores.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## CÍRCULO DE NOMBRES

**Objetivo:** Desarrollar la comunicación, cohesión Grupal, concentración auditiva, Aprender los nombres.

**Materiales:** Una manta y pañuelos

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

### **Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### **Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### **Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

### **Descripción de la actividad**

Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. Él/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado,...

**Reglas de partida:** El juego tiene que desarrollarse con rapidez. Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## PELOTA AL AIRE

**Objetivo:** Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.

**Materiales:** Pelota, disco u objeto similar.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa
- Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

- Placer en el movimiento y en contacto corporal.

### Desarrollo Intelectual

- Aprendizaje de colores y formas geométricas
- Simbolización
- Atención

### Desarrollo Psicomotriz

- Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

### Descripción de la actividad

Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

### Variante.

**Señal de la partida:** El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando.

# Juegos de Afirmación



## **Recordemos:**

- Favorecer la seguridad en sí mismo y del grupo.
- Potenciar la aceptación de todos los integrantes del grupo.
- Valorar las cualidades y limitaciones de cada uno de los componentes.
- Ayudar a formar un auto concepto positivo.
- Aprender a comunicarse utilizando lenguajes no verbales.

## JUEGOS CORTAHÍLOS

**Objetivo:** Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa
- Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en el movimiento y en contacto corporal.

**Desarrollo Intelectual**

- Aprendizaje de colores y formas geométricas
- Simbolización
- Atención

**Desarrollo Psicomotriz**

- Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

**Descripción de la actividad**

Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

El perseguidor nombra a alguien del grupo a quien intenta cazar. El resto trata de cruzarse entre ambos, como si cortara hilo entre ambos y llevándoselo consigo. La perseguidora ira por el que se cruzó en medio. Si se toca al corta hilo o perseguido se cambian los papeles.

**Variante.**

Hacerlo por parejas.

Si el perseguido puede dar la mano a alguien debe escoger a otra presa.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## LAS GAFAS

**Objetivo:** Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

**Materiales:** Ocho gafas de cartulina.

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

**Descripción de la actividad**

Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista

El animador plantea: "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?". Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

**Evaluación:** En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.



## CUANTO TE QUEREMOS

**Objetivo:** Fomentar la unión del grupo. Aumentar la autoestima. Sentirse querido por el grupo

**Materiales:** Ninguno.

**Tiempo:** 15min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### Desarrollo Intelectual

- Atención

- Memoria

### Participantes

Grupo, clase,... a partir de 6 años

### Descripción de la actividad

Consiste en poner en un papel una virtud de los demás

Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.

El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad,..., y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano.

Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta.

Todos los jugadores han de pasar por el centro.

### Evaluación

Al final, la persona del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.

**Variantes** Si queremos hacer el juego con niños más pequeños, lo pueden hacer hablando.

## SPLASH

**Objetivo:** Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula Patio

### **Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### **Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### **Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

### **Participantes**

Grupo, clase,... a partir de 6 años

### **Descripción de la actividad**

Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as

El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## ¿UN QUÉ?

**Objetivo:** Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### Desarrollo Intelectual

- Atención

- Memoria

### Participantes

Grupo, clase,... a partir de 6 años

### Descripción de la actividad

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B: "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## LAS LANCHAS

**Objetivo:** Estirarse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención
- Memoria

**Participantes**

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

**Consignas:** Tratar de ayudar a los compañeros.

**Desarrollo:** Se trata de salvarse en grupos.

Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

**Evaluación:** Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".

**Variantes:** Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

## AFECTO NO-VERBAL

**Objetivo:** Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

**Materiales:** pelota

**Tiempo:** 15min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

### **Participantes**

Grupo, clase,... a partir de 5años.

**Desarrollo:** Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran. Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

**Consignas de partida:** El juego se hace en silencio.

## LA PELOTA CANTARINA

**Objetivo:** El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. Confianza, comunicación, distensión...

**Materiales:** pelota

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

### Participantes

Grupo, clase,... a partir de 5años.

**Desarrollo:** Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar. Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

**Evaluación:** El análisis lo hacen entre todos.

<b>SÍ/NO</b>	
<b>Objetivo:</b> El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. Confianza, comunicación, distensión...	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 10min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<p><b>Participantes:</b> Grupo, clase,... a partir de 5años y un número par.</p> <p><b>Consignas:</b> Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo que nos ha contado tu amigo de ti..." deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es sí y cuando lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es no.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.</p> <p>Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.</p> <p><b>Evaluación:</b> El análisis lo hacen entre todos.</p>	



# Juegos de Comunicación y Conducta Pro social

**Recordemos:** Desarrollan la comunicación interna del grupo facilitando interacciones positivas, profundizan en el conocimiento de los integrantes del grupo, facilitando la apertura al otro y aprender a comunicarse mediante lenguajes no- verbales.

**JUEGOS DE  
COMUNICACIÓN  
Y  
CONDUCTA  
PROSOCIAL**



**COMUNICACIÓN-COHESIÓN**



**COOPERACIÓN**



**AYUDA-CONFIANZA**



## CONDUCTAS PROSOCIALES

1. Habilidades Sociales Básicas, las cuales son aprendidas más fácilmente por el niño(a) y a menudo son un prerrequisito para la enseñanza de otras habilidades.
2. Habilidades para Hacer Amistades, las cuales estimulan la interacción positiva con los pares o compañeros.
3. Habilidades para el manejo de los Sentimientos, las cuales se diseñan para generar conciencia de los sentimientos propios y ajenos.
4. Alternativas ante la Agresión, las cuales le proporcionan opciones pro sociales al niño(a) para el manejo de los conflictos.
5. Destrezas para el manejo del Estrés, las cuales se refieren a las situaciones de estrés frecuentemente encontradas por el niño (a).



# JUEGOS DE COMUNICACIÓN Y COHESIÓN GRUPAL



**Recordemos:** Tiene por finalidad estimular la comunicación intragrupal y sentimientos de pertenencia. En estas actividades se potencia la escucha al la otra persona, la atención no solo para comprender, sino también para estar abierto a las necesidades y sentimientos de los demás.

### LA PATATA CALIENTE

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal.

**Materiales:** Una Pelota

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.  
-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención  
- Memoria

**Descripción de la actividad**

Los jugadores se sientan en el suelo en círculo y el adulto que dirige el juego lanza una pelota al jugador que tiene frente a él. En el momento que recibe la pelota, debe decir rápidamente su nombre, lanzando de inmediato la pelota a otro compañero, porque de lo contrario se quemara hasta que todos los participantes se hayan presentado. Es importante indicar a los jugadores la necesidad de estar atentos para recordar que compañeros se han presentado y lanzar la pelota caliente a los que aún no han dicho su nombre.

**Variante.** Pelota al aire: Los participantes están de pie en posición circular, menos uno que está en el centro con una pelota en la mano. La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que dice el nombre de un compañero y vuelve al círculo. La persona nombrada tiene que cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo rápidamente al aire diciendo el nombre de otro compañero.

El juego continua hasta que todos han sido presentados. Es importante es indicar previamente que deben estar atentos para saber que sus compañeros se han presentado porque siempre se lanzan la pelota a los que aún no han sido nombrados por nadie. Para facilitar este reconocimiento se puede indicar que cuando un participante ha cogido la pelota y la lanza a otro, en lugar de volver al círculo central, se situé atrás dejando en la zona circular central a los jugadores que no han sido presentado. Para enriquecer el juego se puede sugerir a los jugadores que realicen alguna acción después de lanzar una pelota a otro compañero, por ejemplo, dar una palmada, silbar, girar sobre sí mismo, patear sentarse y levantarse, rascarse la cabeza, reírse.

**Nota:** Estos juegos son interesantes para las primeras sesiones, especialmente cuando los miembros del grupo no se conocen o se han incorporado miembros nuevos.

### ESTE ES MI AMIGO

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, auto concepto.

**Materiales:** Cuatro pliegos de papel de dos metros .un pliego de papel de ocho metros .para cada equipo: pinturas, lápices de colores, papel de seda, de aluminio, cartulinas de colores, stikers de varias formas, pegamento, cinta adhesiva, pegamento.

**Tiempo:** 10min. 45 min (variante)

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa y toma de decisiones.
- Conocimiento inicial de los miembros del grupo.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: Configuración un bosque con la contribución de todos.

**Desarrollo Afectivo**

- Expresión emocional de sentimientos positivos
- Autoafirmación personal: mejora del auto concepto.
- Placer de crear (variante).

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad grafico-figurativa: fluidez, originalidad y conectividad (variante).
- Atención
- Memoria

**Descripción de la actividad**

Los jugadores se sientan en el suelo en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de su izquierda diciendo: este es mi amigo (y dice el nombre del compañero que tiene a la izquierda), y al mismo tiempo que dice el nombre alza la mano de su amigo al aire y después vuelve a la posición inicial. Posteriormente el siguiente jugador realizara la misma acción, y así sucesiva mente hasta que todos los miembros del grupo son presentados por el compañero que está sentado a su izquierda. En una segunda ronda, el primer jugador abraza al compañero de su izquierda mientras le dice: esto es un abrazo; el que recibe el abrazo repita la misma acción con el compañero de su izquierda y así sucesiva mente. Se pasa un abrazo en cadena.

**Variante**

El bosque: los miembros del grupo realizan un bosque y con esta finalidad se forman cuatro equipos de cinco metros. Cada equipo recibe un árbol con cinco ramas que han sido pintadas anteriormente por la maestra sobre el papel (un pliego de papel de dos metros para cada).

Cuando todos los equipos tienen su árbol, cada miembro tiene que elegir una rama, que deberá decorarla con los materiales que se le ofrece (pinturas, pinturas de colores, algodón.....), y cuando terminan de decorar la rama ponen su nombre sobre esta. Después se pegaran los cuatro árboles en oro papel de gran tamaño (un pliego de ocho metros aproximadamente) configurando así el bosque .El bosque se adhiere a una pared del aula y los miembros del grupo observan el bosque creado.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

### LA CAJA DE LOS MENSAJES SECRETOS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Expresión Emocional, Creatividad dramática.

**Materiales:** Una caja. Tarjetas con los mensajes y un CD con música animada.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia

**Desarrollo Afectivo**

-Expresión Emocional a través de la representación  
-Descarga de tensiones a través de las ordenes que implica movimiento corporal  
-Autocontrol: esperar el turno

**Desarrollo Intelectual**

-Creatividad dramática: expresividad, originalidad  
-Lenguaje: comprensión  
-Discriminación fantasía- realidad: mensaje erróneos  
- Atención  
- Simbolización

**Descripción de la actividad**

Todos los miembros del grupo se sientan en círculo. La maestra entrega a uno de los jugadores una caja mágica, dentro de la cual nadie sabe lo que hay. La música empieza a sonar mientras la caja va pasando de un niño a otro, de mano en mano. Cuando la música se detiene, el jugador en cuyas manos este la caja la abre y saca un papelito. El adulto lee lo que dice el mensaje y todos deben representar lo que indica el mensaje. Después de realizar varias representaciones, se detiene el juego. Sugerencias de mensajes:

Pon voz de gigante. Pon cara de estar muy alegre. Dales un abrazo a los dos compañeros que están a tu lado. Imita a una madre. Canta una canción. Da besos al compañero que tienes a tu izquierda. Haz como si estuvieras conduciendo un carro. Pon cara de estar muy triste. Estas llorando. Estas muy enojado. Haz como un perrito muy alegre. Has como si fueras un osito muy mimoso. Haz como si te estuvieran dando una sorpresa muy agradable Haz como si te acabaran un premio o un regalo muy importante. Haz como si estuvieras bien aburrido. Imita a un león que está muy enfadado. Imita a una hormiga que camina muy tranquila. Imita un gatito muy cariñoso. Pon voz de estar enfermo: te duele mucho la cabeza. Te acaban de decir que eres muy guapo/guapa. Estas muy feliz porque vas a ir a jugar.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

**Nota:** Se sugiere seleccionar las instrucciones más sencillas para realizar el juego con grupos de 4-5 años de edad e introducir los mensajes erróneos con los de mayor edad.

## LAS VACAS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Empatía.

**Materiales:** Una venda y una campanilla por jugador

**Tiempo:** 15min.

**Lugar:** Patio, Aula.

### Desarrollo social

- Comunicación no Verbal: Hábitos de Escucha activa.
- Confianza en los demás
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia

### Desarrollo Afectivo

- Placer por conseguir una meta
- Empatía hacia los estados de emocionales de otro ser humano: sensibilidad hacia las personas invidentes (ciegos).
- Control emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de temor derivados del desplazamiento invidente por el aula.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

- Simbolización
- Atención

### Descripción de la actividad

En este juego todos los miembros del grupo son ciegos y por ello van a estar vendados los ojos, excepto dos jugadores que representan ser "Las Vacas". Las vacas pueden ver, llevan una campanilla atada a la cintura y deben obligatoriamente desplazarse por el espacio del aula. El juego consiste en que los jugadores ciegos busquen y atrapen a las vaca, siguiendo el sonido de la campanilla que estas portan en su cintura. Cuando las vacas son descubiertas y atrapadas, los jugadores ciegos que han logrado atrapar a las vacas pasaran a ser vacas y se les coloca una campanilla en su cintura. El juego concluye cuando todos se conviertan en vacas.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

<b>EL ARCA DE NOÉ</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Expresión Emocional, Cooperación, Cohesión Grupal.	
<b>Materiales:</b> Tarjetas de animales	<b>Tiempo:</b> 15min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación no Verbal: hábitos de escucha activa. - Cooperación: formar familias animales -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia -Confianza
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el encuentro con otros, placer de emisión del sonido animal y en la representación. -Expresión emocional a través de la representación dramática. -Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: expresividad, originalidad -Simbolización -Noción de conjunto y subconjunto - Atención - Simbolización
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Los jugadores se colocan en posición circular. En la primera fase del juego se comentan cuatro animales con los que se jugará, ejemplo, gato, perro, rana, pájaro. Y todos juntos imitan el sonido que emiten esos animales hasta que cada sonido sea diferenciado por todos los miembros del grupo. Después, se reparte a cada jugador una tarjeta en la que aparece el dibujo de uno de estos animales (o se les dice al oído el animal que tendrá que representar), distribuyendo parecido al número de miembros para cada uno de los animales seleccionados. En una segunda fase, cuando todos los miembros tienen asignado a un rol, a la orden del director del juego (adulto) comienza a representar el movimiento de este animal y a emitir su sonido. El juego consiste en desplazarse por el aula dramatizando el movimiento del animal y buscar a los compañeros que pertenecen a la misma familia animal, es decir, que representen el mismo animal.</p> <p><b>Variante: Ranas y Patos:</b> El adulto entrega a cada miembro del grupo una tarjeta en la que se indica el rol que tendrá que desempeñar. La mitad de los jugadores serán ranas, y la otra mitad patos. Después de distribuir los roles, los jugadores cierran los ojos y comienzan a emitir el sonido del animal que representa. El objetivo del juego consiste en desplazarse a ciegas por el aula emitiendo el sonido del animal y localizar a los miembros de la familia. Cuando los miembros de la misma especie se encuentran, se dan la mano, abren los ojos y sin dejar de emitir el sonido de referencia, permitir el encuentro de todos los miembros del grupo, van formando señales animales. La variante implica un mayor nivel de dificultad, porque la búsqueda se realiza a ciegas y por la igualdad de los sonidos de ambos animales.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando</p>	

### EL REGALO SORPRESA

**Objetivo:** Desarrollar la Expresión Emocional, Conducta pro social, Cohesión Grupal.

**Materiales:** Un Cd musical. Ocho cajas de distintos tamaños que puedan incluirse unas dentro de otras; papel de regalo. El regalo final: caramelos, globos, paletas, chocolates (debe haber un regalo cada miembro del grupo).

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio, Aula

**Desarrollo social**

-Conducta pro social: conductas de compartir  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de recibir, placer de compartir.  
-Expresión emocional: activación de emociones positivas con la sorpresa.  
-Experimentar y valorar sentimientos positivos asociados a los regalos.  
-Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

-Imaginación asociada a un regalo oculto.  
-Atención

**Descripción de la actividad**

Antes de empezar este juego, la maestra tiene que confeccionar un gran paquete introduciendo cajas pequeñas en otras cada vez más grandes. Cada caja se envuelve con papel de regalo. Dentro de la primera se pone un pequeño obsequio, pero que sea fácil de repartir entre todos ejemplo: (caramelos, globos, paletas, chocolates.....) Los niñas y niños se sientan en círculo y se les dice que hay un paquete sorpresa que contiene regalos y que este paquete solo se mueve cuando se escucha la música; por lo tanto, mientras oigan la música, el paquete pasara de un niños a otro, de mano en mano, pero cuando la música se detenga el niño o niña que en ese momento tiene el paquete en sus manos lo empezara a desenvolver. Después de quitar el papel de regalo a la caja y descubrir que dentro de esta hay otra, la música comienza de nuevo, y el paquete seguirá moviéndose. Y así sucesivamente se van abriendo cajas que contienen a otras cajas. El jugador que abre la última caja repartirá el regalo que esta contiene entre todos los miembros del grupo.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando



<b>EL MUNDO: QUE LOS PÁJAROS DEL MUNDO SE CONVIERTEN EN....</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Creatividad Dramática.	
<b>Materiales:</b> Un Cd musical.	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio, Aula
<b>Desarrollo social</b>	- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Expresión emocional: a través de la música y el movimiento -Descarga de tensiones y relajación: sentimientos de bienestar psicológico -Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: flexibilidad, originalidad, fantasía -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, percepción viso espacial, esquema corporal.
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Se divide a los miembros del grupo en tres o cuatro categorías, por ejemplo, pájaros, coches, pelotas, motos, tijeras, bebés.....Seleccionar las categorías y su nivel de dificultad para dramatizarlas en función de la edad de los participantes. A continuación se pone una música de fondo animada y los jugadores, mientras suena la música, representan el rol que se les ha sido asignado aleatoriamente. Transcurridos unos minutos, la maestra detiene la música y dice en alto "Que pájaros del mundo se convierten en coches", "Que los coches del mundo se convierten en pelotas", "Que las tijera del mundo se convierten en motos"..... Después de enunciar los cambios, conecta de nuevo la música y los jugadores durante un tiempo representaran el rol en el que se han transformado siguiendo el orden de la maestra que dirige el juego. Al final, después de varias transformaciones, de la maestra puede decir: " Que todo lo que existe en el mundo se convierta en fuertes vientos huracanados" (o en el mar), y todos los miembros del grupo representan el mismo rol durante un tiempo.</p>	
<b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando	

## LOS FANTASMAS

**Objetivo:** Desarrollar la Cohesión Grupal, Expresión Emocional, Creatividad Dramática.

**Materiales:** Un antifaz o un trozo de sabana para cada miembro del grupo

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Interacciones multidireccionales y amistosas
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en la representación de personajes fantásticos.
- Expresión y control de sentimientos de miedo a través de la dramatización.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad dramática: expresividad, fantasía
- Discriminación fantasía- realidad
- Simbolización
- Atención

**Desarrollo Psicomotriz**

- Función psicomotrices: coordinación dinámica global, percepción viso espacial, esquema corporal.

**Descripción de la actividad**

Todos los miembros del grupo se agarran de las manos formando un círculo, excepto cinco, que harán de fantasma. Cada fantasma se cubrirá el cuerpo con una sábana o se colocara un antifaz. Los fantasmas se sitúan en el centro del círculo haciéndose que se duermen. Los demás jugadores empiezan a caminar alrededor de los fantasmas mientras cuentan las horas desde la 1 hasta las 12 (media noche). Al llegar a las 2, los fantasmas se empiezan a despertar lentamente, entonces todos se sueltan las manos y huyen de los fantasmas. Los miembros del grupo que representan a los fantasmas tendrán que imitarlos de la manera que más les guste, por ejemplo, levantando los brazos mientras emiten sonidos fantasmagóricos. Los fantasmas persiguen a los jugadores y cuando logran tocar a uno, este se convierte en fantasma, se coloca la sabana o el antifaz y actúa como tal. El juego termina cuando todos los miembros del grupo se han convertido en fantasmas.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

### ANTÓN PIRULERO

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación.

<b>Materiales:</b> Un antifaz o un trozo de sabana para cada miembro del grupo	<b>Tiempo:</b> 15-20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de representar, de cambiar rol y de seguir el ritmo. -Sentimientos de aceptación: cada jugador tienen un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: expresividad, originalidad -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: ritmo, control de movimiento, reflejos.
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Cada jugador elige un oficio y efectúa el gesto característico de él, es decir, una acción representativa del mismo (planchas, coser, tocar el piano, barrer, tocar el violín, martillar....). Todos se ponen en círculo y Antón (la maestra que dirige el juego) “se la queda” y se sitúa en el centro del círculo frente a los jugadores. Cada uno realiza su gesto y en grupo entonan la siguiente canción: “Antón, Antón, Antón pirulero, cada cual, cada cual, atiende su juego, y el que no lo atiende pague una prenda”.</p> <p>Antón en el centro del círculo, hace un movimiento repetitivo con su dedo pulgar en su barbilla al son de la canción y de repente, de forma imprevista, comienza a realizar el gesto del rol de alguno de los jugadores. Cuando lo hace, el jugador que representa ese oficio deberá rápidamente adoptar el gesto de Antón hasta que este decida volver a su gesto propio. Antón se va desplazando y hace cambio de rol con cada uno de los jugadores pero de forma alternativa e imprevista.</p> <p><b>Variante: Inventando Ritmos:</b></p> <p>Los jugadores se colocan de pie y en círculo. La maestra aclara el concepto de ritmo utilizando el movimiento y el ritmo aportando algunos ejemplos, tales como: dar dos palmadas “bip- bip-bip”; patear diciendo “No.....”. Posteriormente el jugador sale al centro del círculo, inventa un ritmo combinando movimientos y sonidos, y los demás imitan. El segundo sale al centro, inventa otro ritmo y los demás lo repiten, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores pasen al centro del círculo.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando</p>	

### SILLA DE COLORES

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal.

<p><b>Materiales:</b> Por jugador: una silla y una cartulina de color. Por jugador: un collar con una figura geométrica (variante)</p>	<p><b>Tiempo:</b> 15 min. <b>Lugar:</b> Aula</p>
<p><b>Desarrollo social</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia</li> <li>- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa</li> <li>-Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Afectivo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer en el movimiento y en contacto corporal.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Intelectual</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje de colores y formas geométricas</li> <li>-Simbolización</li> <li>-Atención</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Psicomotriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.</li> </ul>
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Los jugadores se colocan en círculo, sentados en sillas. Se divide la clase en cuatro equipos y a cada equipo se le asigna un color: amarillo como el sol, verde como el bosque, azul como el mar, y rojo como la sangre. Cada miembro recibirá una tarjeta del color del equipo al que pertenecen. La maestra se sitúa en el centro del círculo, introduce en una bolsa las cuatro tarjetas, a continuación extrae una tarjeta de la bolsa de forma arbitraria y los jugadores cuyo color se corresponda con la tarjeta deben avanzar una posición a su derecha, sentándose o bien sentándose encima de la persona o personas que ocupen esa silla o bien en la silla que puede estar vacía. Solo se pueden mover las personas que no tienen a nadie encima. Con este procedimiento se realizarán varias rondas extrayendo las tarjetas de la bolsa en sucesivas ocasiones.</p> <p><b>Variante:</b> Formas y colores:</p> <p>Los jugadores se sientan en una silla, salvo el director de juego, que se sitúa en el centro del círculo formado por las sillas. Cada miembro del grupo tiene colgada sobre su cuello, como si fuera un collar, una figura geométrica (cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo) de un color (rojo, verde, amarillo, azul) ensartada en una cuerda fina. La docente enuncia formas (cuadrados), colores (rojo) o formas y colores (cuadrados rojos), y los que tienen ese atributo deben cambiar de silla. A la orden "formas y colores" todos los miembros del grupo se cambian.</p>	

<b>PAREJAS DE BAILE</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión Emocional, Cooperación.	
<b>Materiales:</b> Un CD de música animada. Pares de tarjetas con números (tantos como parejas formen el grupo, y si el grupo es impar, preparar un trió). Adhesivos de gran tamaño con números del 1 al 5. (variante)	<b>Tiempo:</b> 20 min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia</li> <li>-Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa</li> <li>-Interacción multidireccional y positiva entre los miembros del grupo.</li> <li>-Cooperación: Coordinar el movimiento con la pareja de baile.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer en el encuentro con el otro y placer de bailar.</li> <li>- Placer de abrazar y ser abrazado.</li> <li>-Expresión Emocional a través de la música y el movimiento.</li> <li>-Descarga de tensiones y relajación.</li> <li>-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Atención.
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión psicomotriz, esquema corporal, percepción auditiva.
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Es un juego de gran grupo. Primero se preparan pares de tarjetas en cada una de las cuales se escribe un número, indicando tantos números como parejas se puedan formar con los miembros del grupo. Cada jugador recibe una tarjeta en la que aparece un número y debe encontrar a su pareja, es decir, al miembro del grupo que tiene el mismo número en su tarjeta. Para ello pueden llamar su pareja por el número en voz alta o pueden ir preguntando a los compañeros del grupo uno a uno. Cuando se han formado las parejas, se pone música de fondo y se les informa de que tienen que bailar su pareja. Las parejas empiezan a bailar al ritmo de la música, intentando coordinar su movimiento con el del compañero, y cuando el adulto dice en voz alta: ¡cambio de pareja!, entonces cada miembro de la pareja tiene que elegir a otro miembro del grupo y seguir bailando. Se realizan varias rondas en cada una de las cuales se cambian de pareja. El juego se puede llevar a cabo con tarjetas en las que aparecen números o tarjetas en las que aparecen imágenes temáticas, por ejemplo: frutas o verduras, cada una de las cuales aparecen en dos tarjetas.</p> <p><b>Variante:</b> Abrazos al número: Los jugadores llevan un número del 1 al 5 pegado en el pecho y bailan al son de la música. En determinados momentos el adulto detiene la música y dice en voz alta abrazos al número e indica un número del 1 al 5; entonces los niños que tienen ese número tienen que juntarse en el centro del aula.</p>	

# JUEGOS DE AYUDA Y CONFIANZA



**Recordemos** Son actividades que permiten relacionarse con los miembros del grupo dándose la ayuda mutuamente. En estos juegos se pretende estimular en los niños la capacidad de observación de las necesidades de los otros y de responder positivamente a ellas, mejorando tanto las relaciones de ayuda entre los miembros del grupo como la imagen de si mismos

### COLECCIÓN DE GLOBOS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cooperación, Cohesión Grupal, Ayuda, Empatía.

**Materiales:** Por equipo una cesta o bolsa de basura, ocho globos de un mismo color, una venda para los ojos.  
Tarjetas de colores: una para cada equipo de distinto color

**Tiempo:** 30min.  
**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación Verbal: expresión hábitos de escucha activa
- Conductas de ayuda: órdenes verbales para facilitar la localización de los globos.
- Cooperación: reunir globos de un color en una cesta
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en el movimiento, placer de conseguir la meta.
- Control Emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de temor derivados del desplazamiento invidente por el aula
- Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano: sensibilidad a personas invidentes
- Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Descripción de la actividad**

Se divide al grupo en equipos de cuatro jugadores. Después se distribuya un amplio conjunto de globos por el espacio del aula, de tantos colores como equipos que hayamos formado, ochos globos de cada color, es decir, ocho globos para cada equipo. Se elaboran tarjetas de cartulina con los colores de los globos y un representante de cada equipo elige una tarjeta. El color que les haya tocado corresponderá con el de los globos que deben recoger y depositar en una cesta que tiene asignada y que estará ubicada en una zona del aula. Cada equipo debe recoger los ocho globos de su color e introducirlos en su cesta. Deberán hacerlo a la mayor velocidad y con la contribución de todos los miembros del equipo. Antes de comenzar el juego, los miembros de los equipos deben hablar sobre cómo organizarse para conseguir el objetivo del juego. Por turnos, cada jugador será invidente y el encargado de recoger dos globos e introducirlos en la cesta. Los otros tres compañeros del equipo deberán ayudar al invidente mediante órdenes verbales que le faciliten la localización del globo y el desplazamiento hasta la cesta para introducirlo en esta. Además deberán proteger al invidente para que no se choque con obstáculos y /o con jugadores de otros equipo por ejemplo dándole la mano.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## UN AMIGO EN EL CÍRCULO

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

- Comunicación Verbal: expresión hábitos de escucha activa.
- Conductas de ayuda: para localizar a un compañero.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

- Placer de encontrar al compañero, placer en el contacto corporal, placer de ayuda y ser ayudado.
- Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Descripción de la actividad

Los miembros del grupo se colocan de pie en posición circular, unos junto a otros, menos un jugador elegido al azar que se queda en el centro del círculo con los ojos vendados. El adulto que quiere dirige la intervención le indica el nombre de un compañero que está en el círculo y al que debe encontrar, por ejemplo, Pedro. Para localizar al compañero nombrado, el resto de los jugadores le ayuda con mensajes que le facilitan la orientación espacial (uno a la derecha, tres hacia adelante...) para la localización del compañero. Cuando el ciego encuentra al compañero nombrado, ambos se dan un abrazo, los jugadores corean el nombre del amigo hallado y este sale al centro. Posteriormente, se realiza el mismo proceso hasta que todos los miembros del grupo experimentan ambos roles, es decir, ayudar y ser ayudados. En cada ronda los miembros del grupo cambian de posición espacial dentro del círculo.

### Variante:

**“Chío -Chío”.** Todos los jugadores se sientan en el suelo en un círculo, excepto uno, que será el buscador. Este jugador elegido al azar se sitúa en el centro del círculo con una cuchara de madera de gran tamaño en la mano y con los ojos vendados. El buscador se mueve lentamente intentando tocar con la cuchara la cabeza de alguno de sus compañeros. Los jugadores sentados en el círculo, cuando ven que la cuchara les van a tocar, pueden agacharse y esquivarla pero sin moverse de su sitio ni levantarse. Cuando el buscador toca en la cabeza a un jugador, este deberá decir chío-chío varias veces y el buscador deberá adivinar quién es. Si acierta, todos los miembros del grupo aplauden, y si falla, dicen el nombre en alta voz el nombre del jugador y aplauden.

Después cambian el rol y se llevan a cabo varias rondas.

**Nota:** Se sugiere realizar la variante chío-chío. Si el grupo es muy numeroso, realizar los juegos en varios equipos que jueguen simultáneamente.



<b>LA GALLINA</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Confianza	
<b>Materiales:</b> Una venda para los ojos por jugador	<b>Tiempo:</b> 15min. <b>Lugar:</b> Patío
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación pre verbal: hábitos de escucha activa, dialogo bidireccional.</li> <li>-Conductas de ayuda: realizar una acción para salvar al compañero.</li> <li>- Confianza en el otro (rol de la gallina)</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de buscar a los pollitos y placer en el encuentro.</li> <li>-Placer de ayuda y ser ayudado.</li> <li>-Control emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de inseguridad y miedo (rol de la gallina ciega).</li> <li>-Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Un jugador, elegido al azar y con los ojos vendados, representa el rol de la gallina que busca a sus pollitos perdidos (escondidos) y va de la mano del adulto, que dirige la intervención. Los pollitos, todos juntos, se sitúan en una esquina del espacio físico donde se juega. Cuando la gallina dice “Coc-Coc”, los polluelos deben decir “pio-pio”. El juego consiste en encontrar a los pollitos. Cuando la gallina localiza a los politos, estos le dan un abrazo y se realiza una nueva ronda. El rol de la gallina va rotando entre los jugadores en las sucesivas rondas, y todos los miembros del grupo deben experimentar el rol de gallina que busca y encuentra a sus pollitos, aunque sea en diferentes sesiones de juegos.</p> <p><b>Variante:</b></p> <p>Tigres en extinción: El adulto representara el rol del cazador mientras que los miembros del grupo serán los tigres en extinción. Cuando el cazador toca aun tigre, este quedara paralizado y tiene que esperar a que otros tigres acudan a salvarlo. Para salvar a los tigres capturados, dos tigre libres juntaran sus manos y rodearan al tigre capturado; entonces subirán y bajaran sus brazos diciendo en alta voz “Tigre Salvado”- Con esta acción el tigre capturado será liberado. El juego consiste en liberar a los tigres capturados por el cazador realizando una acción conjunta en pareja, mientras el cazador esta entretenido en otras actividades (por ejemplo, comiendo intentando a atrapar a ortos tigres).</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, la cohesión Grupal y confianza</p>	

## LAS MOMIAS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda, Creatividad dramática y grafico figurativa.

**Materiales:** Un rollo de papel higiénico para cada jugador.

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Conductas de ayuda: convertir al otro en momia para hacer esculturas humanas.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer de crear y utilizar el propio cuerpo para representar algo.  
-Autocontrol y relajación.  
-Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Descripción de la actividad

En primer lugar se determina con el grupo el concepto de momia, para lo cual se pueden mostrar imágenes, por ejemplo, de momias egipcias. Después el grupo se dividirá en dos equipos. Os participantes de uno de los equipos se colocaran dispersos por el espacio y cuando el adulto de una señal, se quedaran quietos como estatuas; pueden hacerlo quedándose en posición estática de pie, de rodillas tumbado. Se puede sugerir que adopten diferentes posiciones. Los participantes del otro equipo, con un rollo de papel higiénico en las manos de cada uno, tienen que intentar forrar o arrollar a las estatuas, valiéndose de las tiras de rollo de papel, es decir, convertirlas en momias. Para ello los miembros del equipo modificador (científico), tras un proceso de comunicación, se asigna una momia para cada uno (si no son pares dos jugadores dos jugadores comparten una momia). Después de enrollar y decorar las momias con papel, se alejaran de sus creaciones, las observaran y hablaran de los que han creado. Luego se acercaran a las estatuas y les dirán al oído lo que a ellos les parece que son (pareces un gato, un muñeco de nieve. Después los adultos podrían tomar una foto de las creaciones de los pequeños.

Al finalizar el juego se puede sugerir que en parejas realicen cooperativamente un dibujo con el tema de las momias como ellos deseen pero con la contribución de ambos.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos bajando, la cohesión Grupal, confianza, Creatividad dramática y grafico figurativa.

### ABRAZOS A CIEGAS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda, Empatía, Expresión Emocional.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador

**Tiempo:** 30min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación no verbal: Interacción corporal positiva amistosa
- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa,
- Conductas de ayuda: mensajes verbales para facilitar el encuentro de dos personas
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en el encuentro, placer al abrazar y ser abrazado, de ayudar y ser ayudado.
- Expresión emocional de sentimientos positivos, amistosa.
- Control emocional: afrontamiento de superación y sentimientos de temor derivados del desplazamiento ciego por el aula.
- Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano: sensibilidad hacia las personas ciegas
- Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Descripción de la actividad**

Este es un juego que se realiza en parejas .Los miembros del grupo se agrupan en parejas; la maestra elige a dos de ellas, venda los ojos a los cuatro jugadores y le distribuye por diferentes puntos del espacio dentro de un gran círculo formando por el resto de los miembros del grupo. El objetivo de cada uno es que encuentre a su respectiva pareja, y se den un gran abrazo lleno de cariño .Cuando la maestra da una señal, los cuatro jugadores ciegos se dirigen a buscar a su pareja, mientras el resto del grupo les dan claves, pistas con las palabras:(si están muy lejos) o caliente (si están muy cerca). Los participantes que están jugando no saben si esta clave es para ellos o para la otra pareja, con lo que la dificultad y la diversión aumentan .Cuando una pareja logre darse el abrazo, recibirá un fuerte aplauso por parte del público. Cuando ambas parejas se encuentran, se sentaran en círculo, y saldrán otras dos parejas. Y así sucesivamente hasta que hayan salido todos los miembros del grupo.

## EL ESCULTOR Y SU ESTATUA

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Ayuda, Creatividad Dramática.

<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula- patio
<b>Desarrollo social</b>	- Comunicación no verbal: Interacción corporal amistosa. -Conductas de ayuda: Tallar una estatua con el cuerpo de un compañero.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el contacto corporal. -Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad Dramática: originalidad, expresividad. -Simbolización. -Atención -Memoria Visual (variante)
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>El grupo se divide en parejas. Uno de sus miembros será el escultor, y el otro, la estatua. El juego consiste en que el escultor modele el cuerpo de la estatua. El escultor puede modelar la estatua de pie, en el suelo, de rodillas... y la estatua deja que el escultor mueva los brazos, las piernas, el cuerpo... después de un tiempo los escultores muestran sus esculturas a los otros escultores, y después se intercambian los roles repitiendo el mismo proceso también se puede realizar fotografías de las estatuas y luego llevar a cabo un exposición en las que se puedan observar las distintas estatuas.</p> <p><b>Variante</b> Estatuas vivas:</p> <p>Se agrupan en tríos uno hace de escultor y modela las posiciones de sus dos estatuas. Después se coloca de espaldas a las estatuas y estas modifican sus posturas corporales .El escultor deberá identificar los cambios corporales que se han producido en cada estatua y modelarlas de nuevo.</p> <p>Se realiza las rondas necesaria para cada jugador tenga la oportunidad de experimentar el rol del escultor y el de la estatua.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, la cohesión Grupal, confianza, Creatividad dramática y grafico</p>	

<b>EL RIO MAGICO</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Ayuda, Cooperación, Empatía, Auto concepto, Autoestima	
<b>Materiales:</b> Varias ulas de tamaño medio (al menos la mitad de ulas que el número de jugadores) CD musical	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación no verbal: Hábitos de escucha activa, observación de las necesidades de los demás.</li> <li>-Relaciones de ayuda: Dar un beso y un abrazo al compañero que está congelado.</li> <li>-Cooperación: Conseguir que todos los compañeros estén descongelados.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>-Confianza en los demás mejora la imagen de los compañeros,</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de dar y recibir ayuda</li> <li>-Auto control de impulsos: seguir la regla de congelarse al caer en el rio.</li> <li>-Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano: observación y conductas de ayuda a personas en situación de necesidad.</li> <li>-Auto concepto-autoestima: Ayudar al otro.</li> <li>-Sentimientos de aceptación: Cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Simbolización.</li> <li>-Atención</li> </ul>
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Primero se delimita el espacio que representara un rio mágico .para ello se marca con una tiza un espacio amplio, de gran tamaño, y a lo largo de él se diseminan mucho aros, a cierta distancia unos de otros, los cuales simbolizan piedras. Es un rio mágico, y nadie puede tocar el agua .si un jugador toca el agua, se queda congelado, paralizado. El juego consiste en desplazarse por el rio, saltando de una piedra a otra, de un aro al otro. La distancia entre muchos de los aros debe poder ser salvada mediante un salto factible para los niños y niñas de ese nivel de edad .cuando un jugador se cae al rio, se queda congelado y debe esperar a que otro compañero se dé cuenta de que necesita ayuda y acuda a hacerlo. Para ellos se acercaran al congelado, le dará la mano y le ayudara a subir a la piedra en la que él se encuentra; cuando suba, ambos se darán un beso y un abrazo lo que le permitirá seguir jugando. El juego se realiza con una música suave de fondo, la maestra, qué representara un duendecillo travieso, por turnos ira quitando o desplazando las piedras de un lado a otro del rio.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, la cohesión Grupal, confianza, Creatividad dramática y grafico figurativa.</p>	

## LOS MURCIELAGOS

**Objetivo:** Desarrollar la Cohesión Grupal, Ayuda.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Conductas de ayuda: ser mordido por el murciélago mayor y convertirse en su ayudante.

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer en la representación.

-Control Emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de temor asociados a caminar con los ojos cerrados a ser mordido por un murciélago.

-Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

-Simbolización.

-Atención

### Descripción de la actividad

Se delimita un espacio amplio de juego. Todos los miembros del grupo se dispersan por el espacio del aula con los ojos tapados. En esta situación, la maestra informa, a un jugador que él será "El murciélago Mayor", y le destapa los ojos. A una señal, todos los jugadores van caminando por el aula. Cuando se encuentran con alguien le preguntan: "¿Eres el murciélago mayor?" Si no lo es, contesta que no, y continúan los dos desplazándose por el aula. Si el jugador tocado es "El murciélago mayor", a la pregunta de su compañero o compañera, responde mordiéndole el cuello. El jugador que ha sido mordido se quita la venda de los ojos y se convierte en ayudante del murciélago. El juego se termina cuando todos se convierten en murciélagos

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, la cohesión Grupal, confianza, Creatividad dramática y gráfico figurativa.

<b>EL SONAJERO</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Empatía, Ayuda.	
<b>Materiales:</b> Una venda para los ojos por jugador. Un sonajero. Una máscara de perro (variante).	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Conductas de ayuda: emisión de un sonido para ayudar a otro a desplazarse. - Comunicación no verbal: Hábitos de escucha activa.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de buscar y encontrar al compañero. -Control Emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de inseguridad y temor derivados de desplazarse a ciegas. -Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Simbolización (variante). -Atención
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Los jugadores se sientan en círculo, y dos de ellos se sitúan en el centro. A uno se le vendan los ojos, al otro se le entrega un sonajero y este silenciosamente se desplaza a un lugar del espacio físico del aula que desee. El jugador 1 que tiene los ojos vendados intenta encontrar a su compañero, que pertenece quieto en un punto del aula elegido por él. La persona vendada debe seguir el sonido del sonajero que agita el jugador 2 para localizarlo. Cuando se encuentran, se dan un abrazo y se sientan de nuevo en el círculo mientras el resto de jugadores aplauden. Posteriormente salen otros dos jugadores al centro y así sucesivamente todos los miembros del grupo. También se pueden jugar: a) vendando los ojos a los dos miembros de la pareja o b) con dos parejas intentando juntarse al mismo tiempo, teniendo cada pareja un sonajero de diferente sonido.</p> <p><b>Variante:</b> ¿Dónde está el perro?: uno de los miembros de la pareja se ponen una máscara de perro y al otro se le venda los ojos y dice: ¿Dónde está el perro?, el perro ladrar, hasta que los dos consigan conectar y abrazarse.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Como fue la organización del grupo</p>	

## UN CAMINO CON OBSTACULO

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Empatía, Ayuda.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador.

**Tiempo:** 30min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Conductas de ayuda: para facilitar el desplazamiento de la persona ciega  
-Comunicación verbal: expresión y hábitos de escucha activa.

### Desarrollo Afectivo

-Placer de ayudar y ser ayudado para llegar a la meta.  
-Control Emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de inseguridad y temor derivados de desplazarse a ciegas.  
Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano: sensibilidad hacia las personas ciegas  
-Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

-Simbolización.  
-Atención.

### Descripción de la actividad

Los jugadores se agrupan por parejas: uno representa a un ciego y el otro a un guía. El aula se dispone llena de objetos que representan obstáculos. El guía debe ayudar a su compañero ciego a desplazarse por el aula mediante instrucciones verbales de orientación espacial (adelante, a la derecha, a la izquierda, atrás) hasta llegar a una meta señalada previamente. Cuando la pareja llega a la meta, cambian los roles y se desplazan hasta la línea de salida.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Como fue la organización del grupo



<b>BUSCO UNA CASA</b>	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la Comunicación, Cohesión grupal, Ayuda, Empatía, Creatividad grafo figurativa.	
<b>Materiales:</b> Aros por jugador. Pintura y papel	<b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Conductas pro social: dar ayuda-pedir y recibir ayuda. - Cohesión Grupal: sentimientos de pertenencia. -Comunicación verbal: interacción amistosa y hábitos de escucha activa.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer por el movimiento, placer de ser aceptado por otros. -Control Emocional: afrontamiento y superación de sentimientos de inseguridad y temor derivados de desplazarse a ciegas. Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano en situación de necesidad -Sentimiento de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego. -Importancia de tener una casa, vecinos familia (sentimientos de seguridad). -Expresión emocional a través del dibujo
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Simbolización. -Atención - Creatividad Gráfico- figurativa: originalidad
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>En la primera fase de este juego se distribuyen por el patio tantos aros como niños estén en el grupo. Los niños tienen que andar por el terreno de juego, al ritmo de la música muy movida. Se moverán como ellos quieren, con la única condición de no pisar los aros. Cuando el adulto desconecta la música y dice la palabra "CASA", todos se meten dentro de un aro. Esta acción se repite dos o tres veces. Después se retiran varios aros y se repite la misma acción, pero ahora varios participantes se quedan sin casa, Ellos tendrán que elegir a un vecino o vecina que considere amable y le tiene que pedir que le deje entrar en su casa. Se va repitiendo la actividad hasta que solo queden una cuarta parte de los aros iniciales. Si un jugador esta dentro de un aro, no se le puede empujar o sacar de el. No se puede estar cerca de un aro, sino que tienen que caminar por todo el espacio del patio. En la segunda fase del juego buscamos casas por familias: en vez de andar de uno en uno, formamos familias de tres: padre, madre, niño o niña. Todos juntos agarrados de las manos, van buscando su casa. En ocasiones tendrán que compartir sus casas con otras familias. Se colocan tantos aros como familias resulten, y se van quitando cada vez un aro, hasta que queden dos o tres. En un tercer momento se sientan en posición circular y se pide que cada uno dibuje una casa en la que le encantaría vivir; luego explicara a los demás que es lo que mas les gusta de su casa.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Como fue la organización del grupo</p>	

# JUEGOS DE COOPERACIÓN



**Recordemos:** Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Pretenden que todos /as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión discriminación el punto central del juego.

## LOS TIBUERONES

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión emocional

**Materiales:** CD con sonidos que evoquen el mar

**Tiempo:** 30min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

- Interacción multidireccional y amistosa entre los miembros del grupo.
- Cooperación: formar jaulas, tiburones y buceadores con el grupo.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

- Placer de perseguir, placer de escapar del perseguidor.
- Descarga de tensiones: relajación.
- Control emocional: expresión y control de sentimientos de temor y de miedo asociados a situaciones de peligro imaginario.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

### Descripción de la actividad

La actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los jugadores se dividen en tríos, y cuatro o cinco jugadores restantes representan tiburones. Cada trió configura una jaula con un buceador en el interior de esta. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen con las manos formando una jaula, mientras el tercero, que representa el buceador, se coloca en el interior de la jaula. Cuando la música suena, las jaulas permanecen cerradas y los buceadores a salvo, pero cuando la música se detiene, las jaulas se abren los buceadores deben salir de su jaula y alcanzar otras jaulas vacías, mientras los tiburones intentan atraparlos. Cuando un buceador es atrapado por un tiburón, estos cambian los roles. Además después de 3 o 4 rondas de juego se cambian los papeles. Se realicen tantas rondas como sean necesarias para que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, tiburones y buceadores.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando

## PECES Y PESCADORES

**Objetivo:** Cohesión, grupal Cooperación

**Materiales:** Una moneda

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula- patio

**Desarrollo social**

-Cooperación: formar una red de pescador y atrapar a los peces.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de perseguir y placer de escapar del perseguidos  
-Descargar tensiones: relajación  
Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

**Descripción de la actividad**

El grupo se divide en dos equipos. Un equipo, compuesto por cuatro jugadores elegidos con algún juego de azar, representara a los pescadores, y el otro equipo, compuesto por el resto de los miembros del grupo, a los peces. Los pescadores se dan la mano formando una red e intentaran atrapar peces. Estos intentan escapar de la res de cualquier modo. El pez atrapado pasa a ser pescador, y el juego se termina cuando todos se han convertido en pescadores. Se pueden realizar dos o tres rondas de juego.

**Variante:**

**Cara Cruz:** Se divide el grupo en dos equipos que se llaman cara y cruz. El adulto lanzara la moneda y dirá: Cara (Cruz, en función de lo que salga. Entonces los jugadores que san cara se agarraran de la mano y saldrán corriendo a pillar a los miembros del equipo Cruza). Un jugador estará pillado cuando los miembros del otro equipo le rodeen. Cada vez que un jugador es pillado, se une a ese equipo y se continúa el juego hasta que no todos hayan tenido la oportunidad de pillar y ser pillados.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

## MURALES CON STIKERS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal. Cooperación. Creatividad plásticos- constructiva.

**Materiales:** CD con sonidos que evoquen el mar

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Aula

### **Desarrollo social**

-Interacción multidireccional y amistosa entre los miembros del grupo.

-Cooperación: construir un mural con stikers

-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### **Desarrollo Afectivo**

-Placer de crear: Sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto

- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### **Descripción de la actividad**

La actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los jugadores se dividen en tríos, y cuatro o cinco jugadores restantes representan tiburones. Cada tríó configura una jaula con un buceador en el interior de esta. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen con las manos formando una jaula, mientras el tercero, que representa el buceador, se coloca en el interior de la jaula. Cuando la música suena, las jaulas permanecen cerradas y los buceadores a salvo, pero cuando la música se detiene, las jaulas se abren los buceadores deben salir de su jaula y alcanzar otras jaulas vacías, mientras los tiburones intentan atraparlos. Cuando un buceador es atrapado por un tiburón, estos cambian los roles. Además después de 3 o 4 rondas de juego se cambian los papeles. Se realicen tantas rondas como sean necesarias para que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, tiburones y buceadores.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

## MURALES CON PERSONAJES DE CUENTOS

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal. Cooperación. Creatividad plásticos- constructiva.

**Materiales:** Por equipo: 15 dibujos de personajes de distintos cuentos, una cartulina grande. Por participante: un tubo de pegamento y unas tijeras de punta redonda.

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones  
-Cooperación: construir un mural con personajes de distintos cuentos.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.  
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Descripción de la actividad

Se divide al grupo en equipos de 5 jugadores, cada uno de los cuales recibe 15 dibujos de personajes de diferentes cuentos: Caperucita, Hansel y Gretel, Los tres chanchitos, Blanca Nieves, La Cenicienta etc.

Cada equipo dispondrá de una cartulina blanca, así como un tubo de pegamento y unas tijeras de punta redonda por participante. Primero cada equipo deberá decidir que dibujos de personajes de cuento van a utilizar y cuál será la escena a representar combinando los distintos personajes seleccionados por cada miembro del equipo. Cada uno de los jugadores debe recortar al menos uno de los dibujos y con la contribución de todos deberán pegarlos en la cartulina. Por último, se realizara una exposición de todos los murales.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

<b>¿DONDE ESTA TU PAREJA?</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal. Cooperación.	
<b>Materiales:</b> Por pareja: un puzle o un corazón. (Variante 1).	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones</li> <li>-Cooperación: Completar el puzle, corazón o postal.</li> <li>-Conocimiento de los miembros del grupo entre sí.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de búsqueda de la pareja y en su encuentro.</li> <li>- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Disponemos de un número de cartulinas de varios colores, que deben de ser la mitad del número de jugadores. Cada cartulina se recorta por la mitad con diversas formas, y se entrega a cada miembro del grupo una de las mitades. Los jugadores deben buscar a la pareja que tiene la cartulina del mismo color con la que encaja su trozo. Una vez que las parejas se han encontrado, se hacen preguntas mutuamente. Por ejemplo ¿Cómo te llamas? ¿Qué juegos te gustan?, ¿Cuándo cumples años?, ¿Cuál es tu color favorito? Etc.</p> <p>Después, los miembro del grupo se sientan en posición circular y cada persona presenta al resto del grupo a su pareja con la información que este le ha dado sobre sí mismo. El adulto que dirige la intervención puede sugerir al grupo una o dos preguntas para formularse entre las parejas, cuyas respuestas luego se expondrán con todo el grupo.</p> <p><b>Variante 1:</b></p> <p>Corazones Gemelos: Se preparan tantos corazones de cartulina de colores como parejas se tengan en el grupo. Cada corazón se divide en dos partes, y en cada una de las partes, de los lados derecho e izquierdo del corazón se realiza el mismo dibujo (También se puede adherir dos etiquetas adhesivas idénticas en cada lado del corazón y diferentes en todos los corazones). A continuación se introducen los trozos de los corazones en una bolsa, cada jugador extrae un corazón de la bolsa y debe encontrar al compañero que tiene el otro lado de su corazón. Cuando lo hacen se dan un abrazo.</p>	

## LAS LANCHAS

**Objetivo:** Afianzar la Creatividad motriz, Cohesión Grupal. Cooperación.

**Materiales:** Por equipo: un balón o pelota de plástico de gran tamaño.

**Tiempo:** 30min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

-Cooperación: pase de la pelota circular.

-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer en el movimiento, placer de conseguir la meta.

- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

-Creatividad Motriz: Originalidad.

-Atención

### Descripción de la actividad

Se forman equipos de cinco jugadores que se colocan de pie uno detrás de otro, a cierta distancia (no más de 50 cm). Cada equipo recibe un balón o pelota de gran tamaño. El jugador ubicado en primera posición tendrá que pasar el balón al otro compañero situado detrás de él y así sucesivamente hasta que el balón llegue al último. El último de la fila lanzara el balón al primer jugador. El pase del balón debe realizarse a la mayor velocidad, intentando que no se caiga al suelo. Se sugiere que realicen el pase de la pelota de distintas formas (sin girarse, de espaldas, de frente...) pero siempre a la mayor velocidad. Así sucesivamente, se realizaran varias rondas hasta que decaiga el nivel de placer que el juego genera.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo



## LOS GLOBOS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad Motriz.

**Materiales:** Un globo por pareja

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

- Comunicación no verbal: atención a la conducta corporal de los compañeros
- Cooperación: mantener el globo en el aire.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

- Placer en el movimiento, placer de conseguir la meta.
- Descargar tensiones y relajación
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

- Creatividad Motriz: originalidad en la forma de golpear el globo
- Atención

### Descripción de la actividad

Los jugadores se dividen por parejas, cada una de las cuales tienen un globo. El objetivo del juego consiste en que cada pareja intente mantener su globo en el aire, turnándose para golpearlo en la mano. Pueden contar el número de toques consecutivos y, si el globo cae al suelo, simplemente lo recogen, empiezan a contar de nuevo y continúan jugando. También se puede jugar en equipos de tres o cuatro jugadores, en los que cada jugador golpea libremente.

Al dar las instrucciones es importante insistir en el hecho de lanzar el globo a los otros compañeros.

**Variante:** Globos sentados: Es un juego de gran grupo en la que los jugadores se distribuyen arbitrariamente por el espacio del aula. La maestra lanza el globo al aire y el juego comienza. El objetivo del juego es conseguir que el globo no toque el suelo. Los jugadores se pueden desplazar por el espacio, pero el globo no se puede coger y cuando la persona toca el globo, se sienta en el suelo en el mismo lugar en el que ha entrado en contacto con el globo. El juego concluye cuando todos los jugadores están sentados en el suelo.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

<b>EL TUNEL</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad Motriz.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 40min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cooperación: configurar con varios cuerpos un túnel y un tren. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento, placer en la representación de roles -Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: originalidad conectividad. -Simbolización -Atención
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Para la primera fase del juego se forman dos equipos. Los jugadores del equipo 1 se colocan “en fila india con las piernas abiertas formando un túnel” y los jugadores del equipo 2 se ponen frente al túnel. Cuando la maestra da la señal, el primer jugador del equipo2 se arrastra y atraviesa el túnel a la mayor velocidad; cuando termina, da una palmada y sale el jugador 2, y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores del equipo 2 terminan de pasar el túnel, los roles se invierten y el equipo 1 atraviesa el túnel realizando la misma secuencia de actividad, mientras que el equipo 2 representa el rol de túnel.</p> <p>En la segunda fase del juego se forma un gran túnel con la mitad de los miembro del grupo (unos frente a otros con los brazos en alto y orientados hacia el centro, sin llegar a tocar los dedos del compañero que está enfrente). Por turnos, el resto de los miembros del grupo atraviesan el túnel y tienen que decir “Soy... (Un coche, una lagartija, una serpiente, un niño, una pelota...) y voy atravesar ese túnel”. Cuando han pasado la mitad de los miembros del grupo, cambian los roles y se repite el proceso con los que habían desempeñado el papel de túnel.</p> <p>En un tercer momento la mitad del grupo formara un túnel y el resto formara un tren que tiene que pasar por debajo del túnel de distintas maneras: a cámara lenta, a cámara rápida, cantando una canción, dando saltitos, pero los vehículos siempre deben ir unidos.</p> <p>Posteriormente se realiza una segunda ronda en la que se cambian los roles.</p> <p><b>Variante: Llegar a la meta:</b> Se forman equipo de seis jugadores, que se colocan uno detrás de otro con las piernas abiertas. A la orden de salida indicada por la maestra, el último de cada hilera deberá pasar por debajo de las piernas de todos los compañeros hasta colocarse el primero de la fila, también con las piernas abiertas. Esta acción se repetirá sucesivamente hasta que la fila, avanzando poco a poco, alcance la meta que previamente han establecido.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

## BOLAS DE COLORES

**Objetivo:** Afianzar la Cohesión Grupal, Cooperación.

**Materiales:** Por equipo: una bolsa y cinco bolsas del mismo color.  
Por grupo: una cesta de gran tamaño donde introducir las bolas de todos los equipos.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

-Cooperación: introducir las bolas del equipos en la bolsa  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer de conseguir la meta.  
-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

### Desarrollo Intelectual

-Atención.  
-Aprendizaje de los colores.

### Descripción de la actividad

Se forman equipos de cinco jugadores. Cada miembro del equipo representa un número del 1 al5. Cada equipo dispone de una bolsa de basura, y se le asigna un color determinado. En el otro lado del aula, se coloca un gran cesto con el mismo número de bolsas de los diferentes colores que tengan asignados los equipos, por ejemplo, si son cuatro equipos, la cesta contendrá 20 bolas, cinco de cada color. El juego propone que los jugadores de los equipos se desplacen a la mayor rapidez al cesto situado en el otro lado del aula, cojan una bola del color que le corresponda a su equipo, vuelvan donde están sus compañeros e introduzcan en la bolsa de basura la bola recogida, lo que permite que el jugador 2 del equipo salga a toda velocidad a buscar otra bola del color de su equipo, y así sucesivamente hasta que se hayan introducido en la bolsa de basura todas la bolas del color del equipo que se encontraban en el cesto. Mientras un jugador corre a la cesta para coger la bola del color de su equipo, el resto de los miembros del equipo pueden animarle diciéndole a todo por su nombre.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

<b>JARRAS DE AGUA</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Cohesión Grupal, Cooperación.	
<b>Materiales:</b> Por equipo: una silla, cubo lleno de agua, una jarra transparente. Por jugador: un vaso de plástico Por grupo: un cubo de gran tamaño.	<b>Tiempo:</b> 30min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cooperación: llenar una jarra de agua. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de conseguir la meta. -Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Atención. -Aprendizaje de los colores.
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Se forman equipos de cinco jugadores y cada equipo tiene a su derecha un cubo con agua. Estos equipos se colocan en una pared que está en frente, se colocan tantas jarras de agua como equipos, y, entre las jarras y los equipos, se distribuyen las sillas; uno por equipo. Una vez hecho esto, se establece el orden de participación de cada jugador dentro de su equipo (puede ser mediante azar pueden decidirlos ellos...) el juego comienza cuando la maestra que indica el juego dice "Jarra de agua; en ese momento, el primero de cada equipo llena un vaso de plástico en el cubo de agua que tendrá su lado y sale caminando hacia el banco. Su labor será cruzar el banco sueco y llegar hasta la jarra para depositar el agua del vaso en ella. Una vez hecho esto, el niño gritara "Agua" para que el segundo jugador de su equipo haga lo mismo. Mientras hace el recorrido, los miembros de su equipo dirán su nombre. Posteriormente, se procederá de la misma manera hasta que todos los miembros del grupo hayan depositado el agua de su vaso en la jarra. Cuando todos los jugadores han depositado su vaso de agua en la jarra, se juntara el agua de todas las jarras en un cubo de gran tamaño y se mostrara a los miembros del grupo la cantidad de agua que han recogido entre todos. Para ello los miembros de cada equipo sostendrán su jarra con agua y a la orden de "Jarras de agua" quedara la maestra, los equipos se desplazaran a toda velocidad y voltearan el agua de la jarra sobre el cubo. Al final se puede realizar juegos de coloración del agua, por ejemplo, distribuyendo de nuevo el agua en las jarras e introduciendo colorante el agua de las jarras colores distintos. Así mismo, con el gran cubo de agua se puede llevar a cabo juegos de flotación e inmersión con distintos objetos: corcho, piedras, madera.</p>	
<b>Evaluación:</b> En el uego podemos conocer mejor al arupo con el que estamos trabajando.	

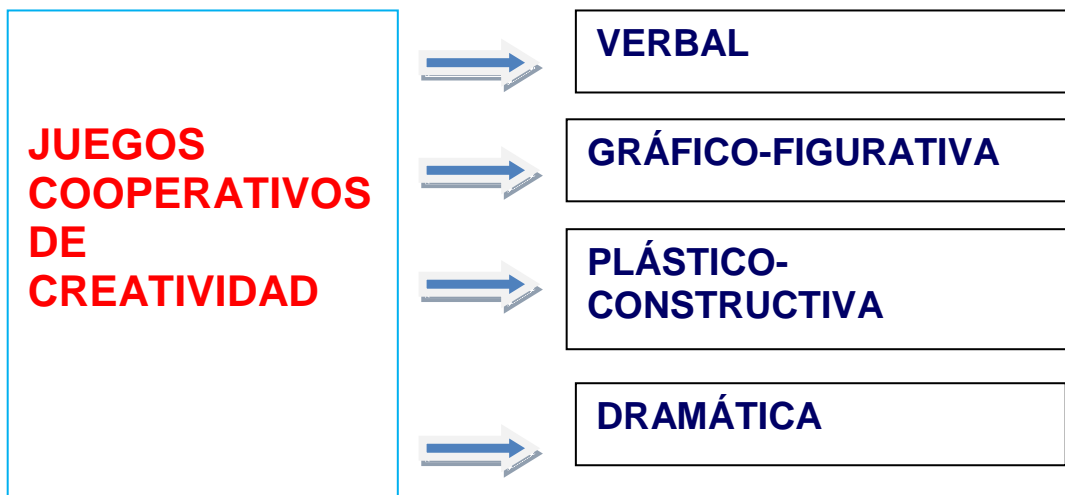


# Juegos de Creatividad

## Recordemos

En la categoría de **juegos de creatividad** contiene actividades que fomentan la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la capacidad para razonar con palabras, la capacidad para crear con ellas fomentando varios indicadores de la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía) y la cooperación en tareas intelectuales con lenguaje. La categoría de juegos de creatividad dramática contiene actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa.

Son un instrumento de crecimiento individual, porque al potenciar la libre expresión favorecen el equilibrio emocional. Los juegos de expresión tienden a liberar la personalidad y conseguir que, a través del cuerpo, se puede expresar y exteriorizar lo que piensan, sienten o



# JUEGOS DE CREATIVIDAD VERBAL



**Recordemos: Contienen actividades que fomentan la comunicación verbal y hábitos de escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la capacidad de razonar con palabras la capacidad de crear con ellas fomentando varios indicadores de la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad)**

### LOBOS Y OVEJAS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cooperación y Creatividad Verbal.

<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa</li> <li>-Cooperación: atrapar a los animales del otro equipo.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de jugar con las palabras y con el lenguaje.</li> <li>- Sentido del humor.</li> <li>-Utilizar la memoria dentro de un contexto de juego.</li> <li>-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>En una primera fase de introducción al juego, los participantes se reúnen en gran grupo. El adulto que dirige la intervención les va diciendo diferentes frases y ellos tienen que adivinar si la frase es verdadera o falsa.</p> <p>El adulto dice la frase, seguida de a la una, a las dos y a las tres; solo cuando haya dicho esto, todos a la vez dicen: ¡verdad! o ¡mentira! Cuando sea mentira (por ejemplo, la panadera está vendiendo fruta), el adulto dice de nuevo “a la una, a las dos y a las tres” y dicen la frase verdadera (la panadera vende pan). Después de plantear cuatro o cinco frases, se deja un tiempo para que los miembros del grupo imaginen y digan en alto alguna frase y todos los demás adivinen si la frase que ha dicho su compañero o compañera es verdadera o falsa. Después de esta frase introductoria para aclarar el concepto de verdad o mentira, se inicia el juego “lobos y ovejas”. Para ello se divide el grupo en dos equipos con el mismo número de jugadores, los lobos y las ovejas. Ambos equipos se sitúan unos enfrente de otros a una distancia aproximada de un metro. Detrás de cada equipo, a unos 5 metros de distancia, estará la casa de cada animal, en la que estarán a salvo de ser atrapados por los jugadores del equipo contrario. El adulto irá diciendo frases: cuando el contenido de la frase sea verdad, los lobos correrán hacia las ovejas intentando atraparlas y estas correrán hacia las ovejas intentando atraparlas y estas correrán hacia su casa para evitar que los lobos las cojan. Si una oveja es atrapada, se convierte en lobo y pasa a formar parte del otro equipo en la siguiente ronda. Sin embargo, si el adulto dice una frase cuyo contenido sea mentira, entonces las ovejas intentarán atrapar a los lobos, que correrán a su casa para evitar ser capturados. Los lobos que son atrapados por las ovejas cambian de equipo en la siguiente ronda. Delimitar con tiza el área de la casa de ambos animales y las líneas de separación de ambos equipos, dos líneas paralelas de un metro de distancia.</p> <p><b>Nota:</b> Si el juego se realiza con niños de 4-5 años de edad, utilizar frases que impliquen contenidos muy sencillos.</p>	

## Lobos y Ovejas

- Los peces de colores están nadando en la pecera.
- Ayer vi a un aviador conduciendo un barco.
- Las brujas existen de verdad.
- El sol es azul.
- Hoy he visitado a un perro manejando un auto bus.
- Ayer vi a un músico dando un concierto.
- Las tortugas son animales que andan muy lentos.
- Las vacas dan miel muy rica.
- La luna se ve muy bien de día.
- Las serpientes son animales amigos del hombre.
- Los domingos venimos al jardín.
- La panadería está vendiendo fruta.
- Ayer vino al carpintero pintando una pintura.
- Los tigres son animales muy tranquilos y por eso se pueden tener en la casa.
- En la primavera hay muchas de flores de muchos colores.
- Ayer miramos al cielo vimos un helicóptero
- El sol da calor.
- Cuando fui con mis padres a la gasolinera, echaron leche al carro.
- Me compraron una bicicleta que tiene dos ruedas y anda muy bien.
- Ana está muy cerca de Juan por eso se pueden dar la mano.
- En la frutería había muchas frutas.
- El carpintero construye mesas, armarios, camas.
- Ayer vi muchos peces en la pescadería.
- Ayer vi a un pastelero repartiendo pasteles.



<b>UN PERSONAJE DE CUENTO</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cooperación, Creatividad Verbal y dramática.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 40min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. -Cooperación: representar un personaje. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de describir, de adivinar, placer en la representación. -Expresión emocional a través de la dramatización
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad Verbal: capacidad para formular preguntas. -Creatividad Dramática: expresividad, originalidad. -Lenguaje: expresión -Razonamiento Lógico Verbal: formular preguntas, recibir información, plantear hipótesis, formular nuevas preguntas.
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>El grupo se divide en equipos de seis o cinco jugadores. En la primera fase del juego, cada equipo debe seleccionar un cuento y, dentro de este, un personaje, y hablar sobre las características de este personaje hasta que todos los miembros tengan un conocimiento amplio de él.</p> <p>Posteriormente todos los miembros del grupo se sientan en el suelo en posición circular y comienza la ronda de adivinación. Por turno, los jugadores realizan preguntas a cada equipo sobre el personaje de su cuento, las cuales solo pueden ser respondidas por los miembros del equipo con "sí o no". Cuando aciertan el personaje del cuento, se realiza el mismo proceso con el equipo2, y así sucesivamente con todos los equipos. En la segunda fase del juego, los miembros de cada equipo seleccionan otro cuento conocido y dentro de este un personaje.</p> <p>Deben de acordarse mediante un proceso de dialogo como representar a ese personaje de cuento. Después de un tiempo de preparación, por turnos los miembros de cada equipo salen al centro del círculo, representan al personaje que han elegido de la forma acordada y el reto de los equipos debe adivinar de que personaje se trata.</p> <p><b>Nota:</b> La persona que dirige la intervención puede sugerir cuentos tradicionales a cada equipo o puede hacer un juego de azar con papeles en cada una de las cuales aparece un cuento. Un miembro del equipo extrae la papeleta de la bolsa y esa persona informa del cuento que se indica en el papel para que lo transmita a su equipo sin que el resto del grupo lo que escuche.</p> <p><b>Variante</b> Un personaje de dibujos animados: En la variante deben seleccionar personajes populares de series de dibujos infantiles que los miembros del grupo pueden conocer.</p>	

### NOMBRES DE.....

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, y Creatividad Verbal.

**Materiales:** Variante pelota

**Tiempo:** 10min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de acertar.

**Desarrollo Intelectual**

-Creatividad Verbal: fluidez.  
-Pensamiento Asociativo.  
-Noción de Conjunto.  
-Lenguaje: expresión  
-Atención  
-Memoria auditiva inmediata

#### **Descripción de la actividad**

Los jugadores se sientan en posición circular y marcan un ritmo con palmas, golpeando alternativamente las piernas con las manos entre sí; primero se golpea con las palmas de las manos cada pierna; después se golpean las palmas en las manos entre sí, y en el tercer movimiento se levantan un poco los brazos y se pita con los dedos de ambas manos. Al tiempo que se realizan estos movimientos, que se repiten rítmicamente en una secuencia, el adulto dice, por ejemplo, diga usted nombres de.... peces, y todos los jugadores por turnos y a la mayor velocidad deben decir el nombre de un elemento del universo mencionado, en este caso nombres de peces (ballena, tiburón, delfín..). Posteriormente, el adulto dice por turnos: nombres de: flores, animales juguetes personajes de cuentos. Es importante aclarar al final cualquier concepto que aparezca y que no sea reconocido por los miembros del grupo

**Variante** Los jugadores están de pie, en círculo. El primer jugador lanza la pelota a otro miembro del grupo y al lanzarla dice Tierra, Aire o Agua. Si dice Tierra, el jugador que recibe la pelota debe nombrar un animal terrestre; si dice Aire debe enunciar el nombre de un pájaro, y si dice Agua, el nombre de un pez.

A continuación el que ha recibido la pelota y nombrado al animal correspondiente en función de la frase lanza la pelota a otro compañero y al mismo tiempo dice en alto una de las tres opciones. El que coge la pelota dirá un animal de la categoría que le hayan lanzado y así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo han lanzado y recibido la pelota.

## VEO, VEO

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Creatividad Verbal.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula- Patio

**Desarrollo social**

-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa

**Desarrollo Afectivo**

-Placer adivinar

**Desarrollo Intelectual**

-Creatividad Verbal: fluidez.  
-Pensamiento Asociativo.  
-Lenguaje: expresión  
-Atención  
-Memoria auditiva inmediata

### Descripción de la actividad

Todos los miembros del grupo se sientan en el suelo formando un gran círculo.

La profesora que dirige la intervención piensa en un objeto que este dentro del aula y dice a los jugadores únicamente la letra inicial de este para que ellos adivinen de que objeto se trata. Para ello, al inicio de cada ronda, la maestra canta con los niños la siguiente canción:

- ✓ Maestra: "Veó, Veó.
- ✓ Todos los niños: ¿Qué ves?
- ✓ Maestra: "Una cosita"
- ✓ Todos los niños: ¿Y qué cosita es?
- ✓ Maestra: Empieza por la.... (letra inicial del objeto).
- ✓ Maestra: y niños a la vez; ¿Qué será? ¿Qué será?

Tras esto, todos los miembros del grupo se lanzan a decir nombres de objetos de la clase que puedan ver y que empiecen por esa letra, hasta que uno de los niños lo adivinen y vuelvan a empezar con la canción.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

## LOS OPUESTOS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal Creatividad Verbal.

<b>Materiales:</b>	<b>Tiempo:</b> 10min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de acertar.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad verbal: fluidez verbal, confrontación de contrarios. -Pensamiento asociativo. -Lenguaje: expresión. -Atención
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Se forman equipos de tres o cuatro jugadores. Todos los miembros del grupo se colocan de pie en círculo, agrupados en función del equipo, con cierta separación espacial entre un equipo y otro. La maestra se sitúa en el centro y comienza a girar sobre sí mismo con el brazo extendido. Cuando la maestra se detiene, señala con su brazo a un equipo y dice en alto un adjetivo, descripción o palabra, a lo que los miembros de ese equipo deben responder en alto, todos a una, y a toda velocidad, su opuesto. Es importante introducir la sorpresa sobre a qué equipo le va a tocar responder para que los jugadores mantengan la tensión durante el juego. Para ello, se puede, jugar primero con los equipos pares y luego con los impares o dar un adjetivo a un equipo y saltar a los dos siguiente...</p> <p>Después de que cada equipo haya respuesta a dos o tres adjetivos o elementos enunciados por la maestra, se detienen el juego. Llevar a cabo el juego con rapidez incrementa la motivación.</p> <p>Opuestos: joven-viejo, rico-pobre, blanco-negro, flaco-gordo, grande-pequeño, desnudo-vestido, lleno-vacío, encendido-apagado, caliente-frio, lluvia-sol, limpio-sucio, entrada-salida, guapo-feo, madre-padre, rápido-lento, suave-duro, triste- alegre, despierto-dormido, fácil-difícil, día-noche, rey-reina.</p> <p><b>Variante Al revés:</b> Los jugadores de pie en círculo deben realizar la acción contraria a la indicación de la maestra. Por ejemplo, si la maestra dice: brazos arriba, los jugadores los jugadores deben poner los brazos abajo; si dice silencio absoluto, los jugadores deben hablar continuamente; si dice, levantar la pierna derecha, debe levantar la pierna izquierda, si dice llorar los jugadores deberán reír, y así sucesivamente.</p>	

<b>UNA CADENA DE</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cooperación, Creatividad Verbal.	
<b>Materiales:</b> Una pelota. Una muñeca de trapo de gran tamaño y accesorios para ella. (variante)	<b>Tiempo:</b> 15min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. -Cooperación: Crear una cadena asociativa con temas como oficios, animales...
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de contribuir.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad verbal: fluidez Creatividad Dramática: expresividad, originalidad (variante) -Pensamiento asociativo.
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Los jugadores se sientan en el suelo en un gran círculo. La maestra tira la pelota a un jugador diciendo una palabra que tenga relación a un oficio, por ejemplo, un panadero. El jugador que coge la pelota debe decir una palabra que tenga que ver con el tema escogido, por ejemplo, pan. Si no le sale ninguna palabra, dice: ¡Ayuda!, y alguno de los compañeros o compañeras del grupo le puede ayudar.</p> <p>Después lanza la pelota a otro compañero o compañera, que dirá otra palabra relacionada con el oficio, por ejemplo panadería. Cuando se agotan las ideas en el grupo, se pueden plantear otro oficio, o también otras categorías de juego: animales, juguetes, colores, prendas de vestir... Resulta más divertido cuando más rápido se realice el juego.</p> <p><b>Variante: Cuidando a la muñeca:</b> El grupo se coloca de forma circular, y frente a él se sitúa una muñeca de trapo de gran tamaño y algunos accesorios para la muñeca (cobijas, platos vasos, cubiertos). El juego consiste en hacer una cadena de acciones de cuidado a la muñeca al mismo tiempo que se dicen mensaje verbal positivo hacia la muñeca. El primer jugador se levanta, abraza a la muñeca y dice: "Yo te doy un abrazo porque eres una niña muy buena" y vuelve el círculo; el segundo arrulla a la muñeca y le dice: "Yo te arrullo para que te duermas"; el tercero le da un beso y le dice: "yo beso porque te quiero mucho"; el cuarto le da de comer haciéndole mimos, verbalizando esta acción; el quinto la pone a dormir..., y así sucesivamente.</p>	

### ¿QUE SE PUEDE HACER?

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cooperación, Creatividad Verbal.

<b>Materiales:</b> Ninguno.	<b>Tiempo:</b> 30min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. -Cooperación: buscar la solución de un problema, inventar el final de una historia sorpresa.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Capacidad de resolución de problemas.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. -Estrategias cognitivas de resolución de problemas interpersonales. -Lenguaje: expresión, comprensión y razonamiento. -Simbolización. -Atención
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Los miembros del grupo se colocan en posición circular y el adulto plantea una situación problema dejando a la imaginación de los niños distintas posibilidades de desarrollo y fin de la situación propuesta. Un ejemplo posible de situación puede decir: Ana ha ido al circo con sus padres y se ha perdido... ¿Qué puede pasar después? ¿Qué puede hacer para resolver esta situación? Vamos a imaginar distintas cosas que le pueden pasar a Ana en esa situación y cosas que puede hacer Ana para encontrar a sus padres. La maestra debe guiar el desarrollo de situación y su cierre. Ante respuestas de los miembros del grupo, puede seguir preguntando ¿Y qué paso después de esto?, hasta que confirmen distintas historias posibles en relación a la situación en la que Ana se encuentra. Se sugiere plantear situaciones-problema cercanas a las vividas por los niños y niñas de esta edad, es decir, temas escolares, familiares, de situaciones de juego...Algunos ejemplos: 1) Carmen quieren jugar a las muñecas, pero su amigo Mario no quiere. ¿Pero qué puede hacer para convencerle?; 2) María y José Mari se han enfadado porque los dos quieren la misma pelota. ¿Cómo pueden resolver este problema?; 3) Andrea está en el supermercado con su madre; quiere que su madre le compre un chocolate, pero le dijo que no le comprara porque tiene que primero comer la comida ¿Qué puede hacer para convencerla?; 4) Juan no quiere ir a la escuela, su hermano pequeño se queda en casa con su madre y él también quiere quedarse. ¿Qué puede hacer?; 5) Pilar acaba de llegar a un colegio y no tiene amigos. ¿Qué puede hacer?</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

# JUEGOS DE CREATIVIDAD DRAMÁTICA



**Recordemos:** Son actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa, al tiempo que posibilitan una vía de auto expresión potenciando la libre expresión favoreciendo el equilibrio emocional

## DANZA ANIMAL

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión Emocional Creatividad Dramática.

**Materiales:** Música animada

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### **Desarrollo social**

- Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### **Desarrollo Afectivo**

- Placer de representación
- Expresión de emociones a través de la música y el movimiento.
- Descargar tensiones: relajación
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

### **Descripción de la actividad**

Danza animal es un juego de gran grupo. Con música animada, los participantes danzan libremente al ritmo que les sugiere la música. Cuando el adulto detiene la música, inmediatamente los jugadores se convierten en el animal que ellos quieran y durante unos minutos representan los movimientos y sonidos de dicho animal, compartiendo juegos de representación con los animales que tiene a su alrededor. Después de imitar al animal durante un tiempo, la música vuelve a sonar, y de nuevo bailan como humanos, hasta que después de un buen tiempo la música se detiene y se transforman en otro animal. Sucesivamente, se realizan varias rondas de juego y se sugiere que en cada ronda representan animales diferentes.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión Emocional Creatividad.



## LOS OFICIOS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.

**Materiales:** Por equipo: dos tarjetas con las imágenes de oficios

**Tiempo:** 30min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

- Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: representar mímicamente oficios.
- Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol coordinación con otros roles.

### Desarrollo Afectivo

- Placer de representación
- Expresión de emocional y de la personalidad a través de la dramatización.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

### Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de 5 jugadores. Cada equipo recibe una tarjeta en la que se muestra gráficamente un oficio: carpintero, pintor, peluquero, cantante, futbolista, vendedor, granjero, torero, jardinero, cocinero. Después de un proceso de dialogo, cada equipo decide cómo va a representar ese oficio, y con la distribución de todos sus miembros lo representan mímicamente para los demás compañeros, que deben adivinarlo. Todos los miembros del equipo representan simultáneamente el oficio teniendo en cuenta lo acordado en el proceso de dialogo sobre la representación. Después se realiza una nueva ronda de juego asignando a cada equipo otro oficio. Si se dispone de tiempo, pueden hacer cooperativamente, es decir, con la contribución de todos los miembros del equipo, un dibujo sobre el oficio que más les gusta.

**Notas:** Se sugiere que la maestra aporte ayuda con cada equipo para determinar las acciones que pueden ser representativas de este ocio antes de que realicen la representación. Con los más pequeños seleccionar oficios sencillos que pueden observar en su vida cotidiana.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

### BARAJA DE CARTAS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión Emocional Creatividad Dramática.

**Materiales:** Una baraja de 30 cartas: diez blancas comodines y 20 con dibujos que contienen elementos del 1 al 5.

**Tiempo:** 30min.  
**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: representar a un animal

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en la representación
- Expresión emocional a través de la dramatización de roles de animales.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad dramática: originalidad, expresividad.
- Pensamiento asociativo: número animal-movimiento-sonido
- Simbolización.
- Atención
- Memoria

**Descripción de la actividad**

En este juego todos los miembros del grupo sientan en posición circular. Primero, todos juntos en gran grupo, eligen cinco animales diferentes e identifican su movimiento y sonido característico, y así mismo asignan a cada animal seleccionando un número del 1 al 5. Por ejemplo, 1=mariposa; 2=león; 3= elefante; 4=mono, y 5= gatito.

Además a cada jugador se le asigna un número entre el 1 al 5 con dibujos, por ejemplo, estrellas, soles, palitos y rombos. Además, en la baraja se incluyen diez cartas blancas que representan los comodines. Los jugadores se sientan en círculo en el suelo y se colocan la baraja de cartas en el centro boca debajo de tal manera que los dibujos no se puedan ver. Por turnos, un jugador levanta una carta del montón, la enseña a los compañeros del grupo informando de la que ha salido (1 estrellas) y después vuelve a darle la vuelta colocándola debajo del montón. Los jugadores que representan al animal que tiene ese número (mariposas) rápidamente deben imitar el movimiento y sonido de su animal. Cuando sale un comodín, todos al mismo tiempo representan su animal durante unos segundos.

**Nota:** Se sugiere realizar cuando sean niños de menor edad se puede simplificar haciendo dos grupos de animales y jugar únicamente con cartas que representen el número 1y2 y cartas comodín

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

## EL LENGUAJE DEL CUERPO

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.

**Materiales:** Cajón de material para construir objetos

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Aula

### Desarrollo social

-Comunicación no verbal: expresión.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

### Desarrollo Afectivo

-Placer en la representación  
-Expresión y discriminación de variadas emociones a través del cuerpo

### Desarrollo Intelectual

-Creatividad dramática: originalidad, expresividad.  
-Simbolización.  
-Atención

### Descripción de la actividad

El juego consiste en hablar con el cuerpo sin utilizar palabras siguiendo las instrucciones que va transmitiendo la maestra. Los miembros del grupo se colocan de pie en posición circular, la docente va diciendo lo que deben expresar y todos simultáneamente expresan espontáneamente estas instrucciones.

Ejemplos:

Decir no, con la cabeza. Decir no, con los pies. Duele, con el dedo pulgar. Dolor, con la cara. Miedo, con la cara. Estoy enfadado, con la cara. Adiós, con la mano. Estoy contento, con las piernas. Bien con toda la cara. Huele mal, con la nariz. Sorpresa, con la cara y con los brazos. Adiós, con la cabeza. Alegría, con las manos. Sueño, con todo el cuerpo. Es muy suave, con las manos. Tengo frío, con todo el cuerpo. Tengo calor, con la cara y las manos. Estoy aburrido, con la cara y los ojos. Te quiero, con el cuerpo.

El juego se plantea en gran grupo; la maestra indica la instrucción, guía directivamente al grupo a identificar la forma de expresión corporal del contenido verbalizando y durante un tiempo breve los miembros del grupo representan corporalmente lo que la docente ha indicado.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

### LEONES EN EL CIRCO

**Objetivo:** Afianzar la Cohesión Grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.

**Materiales:** Por equipo: cuatro aros que simbolizaran sillas y una cuerda, correa o cinta de tela. Variante: una cuerda-látigo.

**Tiempo:** 20min.  
10 min. (variante)  
**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación pre verbal: expresión.
- Cooperación: representar una escena ordinaria.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en la representación
- Expresión Emocional: expresión simbólica de agresividad.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad dramática: originalidad, expresividad.
- Simbolización.
- Atención

**Descripción de la actividad**

Es un juego en el que se representa una escena ordinaria: la del domador y los leones. Para ello se divide el grupo en equipos de cinco jugadores, uno de los cuales será el domador y el resto los leones. La elección del domador se puede realizar en cada equipo con un juego de azar. El adulto indica a los equipos que se sitúen por el espacio del aula. En cada equipo los leones están a uno o dos metros de distancia unos de otros; cada león se sitúa dentro de un aro, que simboliza una silla, y el domador se coloca en el centro del círculo en el que están los cuatro leones con una cuerda o cinta de tela a modo de látigo. Los leones gruñen todo el tiempo e intentan lanzarse sobre el domador, que con su actitud, mirada y voz intentara doblegarles. Para estimular la representación, la maestra sugiere la siguiente fantasía: Imaginemos una jaula que tiene cuatro leones hambrientos dispuestos a lanzarse sobre el domador, que trata de tenerles controlados. Para ello el domador utiliza su actitud valiente, su mirada, su voz y el látigo intentando que se calmen y se queden callados. Todos los leones gruñen, algunos se bajan de la silla e intentan acercarse al domador, mientras este les obliga a mantenerse alejados. Después de 1 o 2 minutos, cambian los roles: el domador pasara a ser un león mientras que uno de los leones será el domador. Se repite la acción rotativamente hasta que los 5 jugadores hayan sido domadores. Todos los equipos juegan simultáneamente y el adulto dará la orden "Domadores" para hacer cambios de rol en cada equipo.

**Variante: El Domador:** La maestra realizara el rol del domador y todos los miembros del grupo serán leones que se desplazan libremente por el aula, jugando entre ellos y también amenazando al domador, que se esfuerza a mantenerles a raya. Se realiza el juego durante 5-7 minutos, y a la orden de "leones se comen al domador" dada por el propio domador, los leones se abalanzan sobre este y el juego concluye.

**Evaluación:** En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo

<b>LOS PAYASOS</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.	
<b>Materiales:</b> Cajón de juego dramático. Instrumentos musicales. Cajón de construcción de objetos	<b>Tiempo:</b> 40min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación pre verbal: expresión. -Cooperación: representar una escena ordinaria. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en la representación y sentido del humor -Expresión Emocional: a través de la dramatización. - Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: fluidez, fantasía. -Simbolización.
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>El grupo se divide en pequeños equipos de cuatro o cinco jugadores, cada uno de los cuales prepara unas breves secuencias de juegos de payasos, por ejemplo: chistes o bromas entre ellos, interpretaciones musicales, piruetas... Cada equipo debe decidir qué situación o escena va a representar, hablar sobre ella para clasificarla y distribuir los roles. Posteriormente, por turnos, los equipos representan la secuencia preparada, mientras el resto de los jugadores hace público.</p> <p><b>Nota:</b> Si el grupo aún no está preparado para la toma de decisiones (4-5 años), el adulto puede sugerir a cada equipo una escena de circo y ayudarles a configurar la representación, que por turnos luego harán para el resto de los compañeros. Si el juego se realiza con niños de 5-6 años, se puede solicitar que en cada equipo elaboren con cartulina complementos para el disfraz del payaso: flores, caretas, figurillas. Antes de realizar el juego, los miembros del grupo podrían visionar en video diversas escenas ordinarias de payasos</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

<b>EL HOSPITAL</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.	
<b>Materiales:</b> Cajón de juego dramático. Cajón de construcción de objetos	<b>Tiempo:</b> 40min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa.</li> <li>-Cooperación: representar un hospital y una ambulancia.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>-Conductas pro social en el cuidado de los enfermos: ayudar, consolar y proteger.</li> <li>-Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer en la representación.</li> <li>-Expresión Emocional: a través de la dramatización, expresión y liberación de fantasías y emociones asociadas a la situación de enfermedad.</li> <li>- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creatividad dramática y plástica constructiva: flexibilidad, originalidad, conectividad.</li> <li>-Simbolización.</li> <li>-Atención</li> </ul>
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>En la primera fase del juego, en pequeños equipos de 7 jugadores se representan varias ambulancias y enfermos que se desplazan de un lado al otro del aula. La ambulancia se configura con seis miembros del grupo (deberán entrelazar las manos por parejas y las tres parejas estarán seguidas sin dejar espacio entre ellas) y producirán el sonido que emiten las ambulancias. El enfermo se tumbara sobre las manos entrelazadas en posición horizontal y simulara que le duele alguna parte de su cuerpo. De este modo se le traslada de un extremo al otro lado del aula, donde está situado el hospital. La segunda fase de juego se realiza con todo el grupo y consiste en simular el traslado de un enfermo al hospital y darle allí la atención necesaria para curar su enfermedad. Primero se realiza una fase de comunicación en la que se habla sobre que es un hospital, sus espacios, las personas que trabajan, las actividades que realizan, las experiencias que hayan tenido los miembros del grupo en un hospital. Más tarde se construye simbólicamente el espacio del hospital y se distribuyen los roles entre los jugadores especificando su conducta. Se tendrá una ambulancia a disposición de un enfermo, y este será trasladado al hospital. El hospital tiene una recepcionista, cuatro enfermeros o enfermeras, dos médicos, las personas que limpian, varios enfermos, varios familiares que visitan a sus pacientes hospitalizados. Cuando el enfermo que se desplaza en la ambulancia llega al hospital, es atendido por el recepcionista, que le pregunta que le ocurre; los enfermos son llevados al quirófano y allí es atendido por los médicos. Al salir del quirófano el enfermo se va relacionando con todas las personas que se encuentran allí. La elaboración de la historia se construye cooperativamente (accidente, ambulancia, traslado al hospital, operación) y con la guía de la maestra.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

<b>EMOCIONES</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.	
<b>Materiales:</b> Cartulina de colores con las emociones pintadas y cortadas por la mitad. La mitad de caras que el número de miembros en el grupo.	<b>Tiempo:</b> 30min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa. -Cooperación: representar dramáticamente emociones en pareja.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de descubrir a la pareja con la que comparte la emoción, placer en el encuentro con otro. -Expresión Emocional: a través de la dramatización -Capacidad de identificar y analizar emociones (causas y formas de afrontamiento).
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad dramática: fluidez, expresividad. -Simbolización. -Atención
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>El juego consiste en identificar emociones positivas y negativas tales como: alegría, amor, sorpresa tristeza, asco, miedo, ira, celos envidia, odio. Las emociones estarán representadas en caras con distintas expresiones, realizadas sobre cartulinas de distintos colores y que posteriormente se partirán por la mitad verticalmente y con líneas diferentes en cada caso. Cuando se repiten las emociones, cada una deberá tener un color distinto de cartulina. La maestra entrega a cada miembro del grupo la mitad de una cara. En la primera fase del juego, los jugadores se desplazan por el aula, enseñando a sus compañeros el trozo de cara que tiene. El objeto consiste en identificar a su pareja, y juntar las dos partes de la cartulina. La maestra brindara la ayuda a los jugadores que tengan dificultades para encontrarse. El hecho de que las cartulinas sean de distintos colores y la línea que divide a cada cara sea diferente ayudara al reconocimiento. Cuando todos los miembros del grupo han encontrado a su pareja, se sientan en círculo. En la segunda fase, las parejas, por turnos, van saliendo al centro, representan su emoción y los demás deberán intentar adivinarla. Si dos parejas tienen la misma emoción, salen juntas al centro del círculo. La maestra ayudara a determinarlas emociones a los miembros del grupo, aportara ideas para expresar corporalmente la emoción y ayudara a identificar las emociones mediante la formulación de preguntas.</p> <p><b>Variante: Un camino de emociones:</b> Primero se diseña un camino con papel periódico, colocado un pliego detrás de otro. La maestra dice una emoción, la define de forma sencilla, expresa esa emoción con su cuerpo y los jugadores, en fila india, se desplazan por encima de los periódicos y recorrerán el camino mientras expresan la emoción indicada, hasta que la maestra dice: stop. En este momento se paran, la docente dice otra emoción, la expresa y los jugadores se ponen en marcha expresando la nueva emoción, y así sucesivamente.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

<b>JUEGO DRAMATICO LIBRE</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad Dramática.	
<b>Materiales:</b> Cajón de juego dramático. Cajón de construcción de objetos soporte de la representación.	<b>Tiempo:</b> 60min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.</li> <li>-Cooperación: inventar una historia y representarla.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de inventar historias, placer de representación.</li> <li>-Expresión Emocional: a través de la dramatización</li> <li>-Capacidad de identificar y analizar emociones (causas y formas de afrontamiento).</li> </ul>
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creatividad multidimensional (dramática, verbal, grafico-figurativa y plástico constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, expresividad.</li> <li>-Capacidad de planificación y organización para conseguir una meta.</li> <li>-Simbolización.</li> <li>-Atención</li> <li>-Memoria</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>El juego consiste en inventar cooperativamente una historia con principio, desarrollo y fin que posteriormente será representada. En la primera fase del juego, los miembros del grupo abren un tiempo de comunicación comentando posibles historias que les gustaría representar, y deben decidir, con el acuerdo de todos, el tema. Una vez decidido el tema, se construirá cooperativamente una historia en torno a él. Cada jugador debe aportar información para configurar la historia que debe estar bien elaborada. Al final ponen un título a la historia que posteriormente representaran con la participación de todos los miembros del grupo. Reparten los roles, clarifican las características y las acciones de estos, deciden que materiales necesitan para la representación (murales, caretas) y los elaboran cooperativamente. En la segunda fase, se realiza la representación de la historia inventada. En todo este proceso la guía de la maestra es fundamental, ya que facilitara la ejecución de todas las fases: construcción de la historia, distribución de roles, elaboración de disfraces y representación.</p>	



# JUEGOS DE CREATIVIDAD GRÁFICO- FIGURATIVA



**Recordemos:** Fomenta la cooperación en tareas asociadas al dibujo y la pintura, así como la creatividad en diversos indicadores de este ámbito creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad y fantasía.)

### LA HUELLA DE NUESTRAS MANOS

**Objetivo:** Afianzar la Cohesión Grupal, Cooperación, Expresión Emocional Creatividad gráfico-figurativa

**Materiales:** Pliego de papel, pintura de varios colores, platos de plástico grande, Pañitos húmedos, una funda de basura grande y un Cd de música clásica.

**Tiempo:** 40min.

**Lugar:** Patio, Aula

**Desarrollo social**

-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.  
-Cooperación: pintar un cuadro con las huellas de manos.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de crear sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.  
-Placer sensorial, táctil, placer de ensuciarse sin culpa.  
-Expresión de emocional y de la personalidad a través de la dramatización.  
-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Descripción de la actividad**

En esta actividad se divide en dos equipos. Cada equipo se coloca en posición circular y en el centro del círculo se pone un pliego de papel de gran tamaño (de tal modo que puedan entrar las huellas de todos los participantes). Así mismo cada equipo dispone de varios platos de plástico en cada uno de los cuales se deposita la pintura de dedos de distinto color y otros platos vacíos donde puedan hacer mezclas de colores. El juego consiste en impregnarse las manos de color e imprimir las huellas en el papel para hacer una configuración conjunta con las huellas de todos los miembros del equipo. Las huellas pueden imprimirse como los niños y niñas quieran, pueden superponer una mano sobre otra, imprimir el puño, la mano por la parte superior.... El mural debe contener una huella de cada miembro del equipo como mínimo. Después ambos equipos observan los productos respectivos. La actividad se puede realizar con una música de fondo suave y relajante. Para evitar que los participantes se ensucien la ropa, se sugiere utilizar bolsas de basura grandes a las que se realiza un agujero para introducir la cabeza y para los dos brazos.

**Variante:** ¿A qué se parece? En el centro del círculo se coloca varios botes de pintura de dedos. Cada miembro del grupo, tras recibir un papel blanco, debe acercarse al centro del círculo, coger un poco de pintura de uno o varios colores, salpicarla sobre su papel y doblar este para crear una mancha, de uno o varios colores. Cuando los miembros del grupo han creado su mancha se coloca en la pared a modo de una exposición y mientras observan van comentando.

<b>DIBUJOS SOBRE TRIANGULOS</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cooperación, Creatividad gráfico-figurativa	
<b>Materiales:</b> Por pareja: papel con un triángulo impreso (al menos por pareja), dos lapiceros y una caja de pinturas.	<b>Tiempo:</b> 30min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. -Cooperación: realizar un dibujo que contenga un triángulo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto. -Sensibilidad estético- artística Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, fantasía. -Lenguaje: expresión y comprensión -Simbolización -Atención
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>En este juego los jugadores se dividen en parejas. Cada pareja recibe un papel con un triángulo dibujado en este. Las instrucciones del juego son las siguientes: Tomando como base esta figura, deben realizar un dibujo que contenga al triángulo. Para decir que figura vas a dibujar, debes tomar un tiempo de comunicación para que todos aporten con ideas. Después de decidir conjuntamente el procedimiento a seguir para dibujar estas ideas, es decir como dibujaste cooperativamente, con la contribución de ambos. Piensa que objeto u objetos puedes dibujar y decir el que mejor te parezca. Después puedes pintar el dibujo. Si tienes muchas ideas, puedes hacer dibujos en distintos papeles. Al final se realiza una exposición para que todos los jugadores observen las creaciones de las otras parejas.</p> <p><b>Evaluación:</b> En el juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando. Comentarios del grupo</p>	

### HISTORIAS FELICES Y TRISTES

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad verbal y gráfico-figurativa

**Materiales:** Por equipo: media cartulina blanca, tres lapiceros y una caja de pinturas.

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Patio, Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: realizar un dibujo que contenga un triángulo.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.
- Expresión de emocional a través de la historia y el dibujo, proyección de fantasía, elaboración de experiencias, expresión de deseos.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, fantasía.
- Lenguaje: expresión y comprensión
- Simbolización
- Atención
- Memoria

**Descripción de la actividad**

Primero con los miembros del grupo sentados en el suelo en posición circular, se habla sobre cosas que les producen tristeza y alegría. Después, se toma como referencia el tema de la alegría cooperativamente se construye una historia una historia en la que los personajes se sienten felices, alegres, una historia alegre. La historia debe tener principio, desarrollo y fin, y se elabora con la ayuda de un guía y la docente, que, formulando preguntas, ayuda en el proceso de la elaboración de la narración. En tercer momento se divide al grupo en tríos, cada uno de los cuales recibe media cartulina blanca, una caja de pinturas y tres lapiceros. Cada tríó deberá hacer un cuadro que plasme la historia elaborada con la contribución de todos. Al final se lleva a cabo una exposición con los cuadros realizados. En otra sesión de juego se realiza el mismo proceso pero en torno a situaciones que generan en ellos sentimientos de tristeza; primero se construye cooperativamente una historia que evoque sentimientos de tristeza en la personas, luego en pequeños equipos realizan un cuadro que muestren la historia triste que hayan inventado.

<b>GLOBOS PINTADOS</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad verbal y gráfico-figurativa	
<b>Materiales:</b> Por equipo: un globo, varios lápices de diferente color y grosor, adhesivos, pegamento, algodón, lanas, cuerdas. Variante: tarjetas con caras de emociones. Por pareja: un globo y varios rótulos.	<b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. -Cooperación: decorar un globo o pintar una cara sobre el
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto. -Expresión de emocional a través de la historia y el dibujo, proyección de fantasía, elaboración de experiencias, expresión de deseos. -Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, originalidad, expresividad. -Simbolización (Variante) -Atención
<b>Descripción de la actividad</b> El grupo se divide en equipos de tres o cuatro jugadores a cada uno de los cuales se entrega un globo inflado y material para pintar y decorar: lápices de diferente color y grosor, etiquetas adhesivas, pegamento algodón, varias lanas. El objetivo del juego consiste en dibujar y decorar el globo cooperativamente. Un miembro del equipo realiza unos trazos con los que inicia el dibujo que van a realizar sobre el globo, y pasa el globo a su compañero de la izquierda, que añade unos trazos más, y así sucesivamente van rotando el globo y realizando un dibujo decorativo sobre este. Después de hacer el dibujo, deciden como completar la decoración del globo, adhiriendo etiquetas adhesivas, trozos de lana. Al final se realiza una exposición con los globos decorados. <b>Variante:</b> Globos con emociones: Primero se muestra al grupo varias caras con exposiciones faciales que manifiestan distintas emociones que deben identificar. Después se forman parejas, cada una de las cuales recibe un globo inflado y varios lápices. Con la contribución de ambos, deben dibujar una cara en el globo que exprese una emoción que ellos elijan: alegría, tristeza, miedo...Al final cada pareja muestra a los demás su globo y estos deben adivinar que emoción han representado.	

### GALERIA DE ARTE

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad verbal y gráfico-figurativa

**Materiales:** Por equipo: una cartulina, un pincel para cada miembro del equipo, varios botes de pintura, botes de agua, periódicos y telas. Se puede utilizar cualquier tipo de pintura o aportar a cada equipo distinto tipo de material: temperas, pinturas de agua, acuarelas, crayones, pasteles.

**Tiempo:** 40 min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: pintar un cuadro.
- Conducta pro social: aprender a compartir

**Desarrollo Afectivo**

- Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.
- Expresión de emocional a través del dibujo y la pintura.
- Sensibilidad: estético-artística
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, originalidad, -Lenguaje: expresión y comprensión.
- Simbolización
- Atención

**Descripción de la actividad**

En esta actividad se distribuye al grupo en pequeños equipos de tres o cuatro jugadores que se convierten en pintores que comparten el material. Cada equipo recibe una cartulina y un pincel para cada miembro del equipo, compartiendo con sus compañeros varios botes de pintura, botes de agua, periódicos y telas para secar los pinceles. Primero deciden las características del cuadro que van a pintar, después distribuyen la tarea y, más tarde, la contribución de todos, la van realizando. Cuando los pintores terminan los cuadros, la maestra los lleva a una galería de arte (paredes del aula), se exponen los cuadros y los miembros del grupo hacen una visita a la galería para ver y comentar las obras de arte. Pueden hacer preguntas a los otros artistas o comentar sobre su propia obra.

### CUADROS ABSTRACTOS

**Objetivo:** Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad verbal y gráfico-figurativa

**Materiales:** Por equipo: una cartulina blanca, una caja de pinturas y cuatro barras de pegamento. Por jugador dos figuras geométricas (triángulos, cuadrados y círculos) y una tijera.

**Tiempo:** 45 min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Cooperación: pintar un cuadro.
- Conducta pro social: aprender a compartir

**Desarrollo Afectivo**

- Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.
- Sensibilidad: estético-artística
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo Intelectual**

- Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, originalidad, fantasía.
- Atención

**Descripción de la actividad**

En primer lugar se divide al grupo en pequeños equipos cuatro miembros. Cada equipo recibe una cartulina blanca, una caja de pinturas y cuatro barras de pegamento. A cada jugador se le entrega dos figuras geométricas (triángulos, cuadrados, círculos, rectángulos) dibujadas en cartulinas de colores, unas tijeras. Primero deben recortar el contorno de las figuras que les ha tocado dependiendo de la edad de los miembros del grupo. Con los niños de menor edad también pueden entregarse las figuras geométricas recortadas. Cuando todos los componentes del equipo tienen las dos figuras, integrando todas las piezas deben crear un cuadro abstracto. En la primera fase cada jugador va colocando las piezas sobre la cartulina. Cuando tiene las ocho figuras ubicadas en la cartulina, las adhieren con pegamento y completan el cuadro realizando los dibujos que decida sobre la base de esta composición con las pinturas que comparten. Al final se realiza una exposición con las obras elaboradas.

# JUEGOS DE CREATIVIDAD PLÁSTICO- CONSTRUCTIVA



**Recordemos:** Son actividades que los participantes deben ponerse de acuerdo sobre lo que van a construir con los materiales que han recibido, potenciando de este modo la creatividad plástico constructiva en indicadores como originalidad, transformación y fantasía



<b>MOLDEANDO LA GRANJA</b>	
<b>Objetivo:</b> Afianzar la Comunicación, Cohesión Grupal, Cooperación, Creatividad plástico-constructiva	
<b>Materiales:</b> Un trozo de plastilina y un trozo de barro por participante. Una cartulina y una caja de palillos por equipo. El cajón de material para la construcción de objetos.	<b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.</li> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>-Cooperación: hacer una composición con figuras de plastilina y barro</li> </ul>
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.</li> <li>-Placer de destruir sin culpa: descarga de tensiones al golpearla, cortarla.</li> <li>-Sensibilidad estético- artística</li> <li>-Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Se forman equipos de 5 jugadores, y cada jugador recibe un trozo de plastilina y un trozo de barro en igual cantidad que los demás. En cada equipo la plastilina de cada jugador debe de ser de un color distinto del que disponen sus compañeros. En primer lugar, los miembros de cada equipo deben comentar ideas para moldear una granja (animales, casas, objetos) y decir lo que van a moldear. Después distribuyen la tarea y de forma cooperativa cada jugador moldea los objetos, animales o figuras decididas, que se van componiendo sobre la cartulina con la ayuda de los palillos. Aunque la base de las figuras debe ser el barro y la plastilina, se deja a disposición de los equipos el cajón de material para la construcción de objetos al que pueden recurrir si quieren utilizar algún otro material. Al final se lleva a cabo una exposición con las obras realizadas por los equipos. La actividad se puede plantear en gran grupo si sus componentes aun no tienen madurez suficiente para ejecutarla en equipos autónomos. En este caso, con la guía del adulto, se comentan las figuras a moldear, los jugadores las realizan individualmente compartiendo el material y al final todos colocan sus figuras sobre un pliego de papel, configurando una granja.</p>	
<b>Evaluación:</b> Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno	

## EL TELEFONO

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cooperación, Creatividad plástico-constructiva

**Materiales:** Por pareja: dos vasos de yogur, un metro de lana gruesa o cuerda fina y un punzón o tijera con punta redonda

**Tiempo:** 40 min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación verbal: hábitos de escucha activa  
-Cooperar: crear una conversación

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.

**Desarrollo Intelectual**

Creatividad plástico-constructiva: conectividad  
-Simbolización  
-Atención

**Descripción de la actividad**

Los jugadores se sientan en círculo y la maestra les explica la importancia de la comunicación para entendernos, aprender, saber jugar...Tras esta frase introductoria, los miembros del grupo, en parejas, construyen un teléfono. La maestra entrega a cada pareja dos vasos de yogur y un trozo largo de hilo de lana grueso o cuerda o cuerda de poco grosor. La docente les va indicando los pasos que tiene que seguir para construir un teléfono, a la vez que el mismo lo va realizando a modo de modelo para la imitación.

Pasos:

- ✓ Cada uno hace un agujero en el fondo del vaso de yogur con un punzón grueso.
- ✓ Se introduce la lana o cuerda a través de los agujeros.
- ✓ Se ata un nudo en cada extremo del hilo de la lana o de la cuerda para que no se salga

Tras el proceso de construcción del teléfono, comienza la segunda fase del juego. Ahora cada uno toma un vaso y se aleja del otro para tensar el hilo; después, cuando oyen el sonido de un teléfono, un miembro de la pareja hará de emisor, tomara el vaso y se lo acercara a la boca, mientras que el otro se acerca a la oreja. De este modo el receptor intentara adivinar la palabra que le enviara el emisor.

Cuando vuelva a oír el sonido de otra llamada de teléfono (ring, ring), se cambiaran los roles. Después se les pide que inventen una conversación entre dos personajes, por ejemplo una madre y su hijo, el panadero y el cliente.... y por turnos la representaran delante de los demás.

**Evaluación:** Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno

## HUEVOS DE CONFETTI

**Objetivo:** Desarrollar la Cohesión Grupal, Ayuda, Creatividad plástico-constructiva.

**Materiales:** Un huevo vacío por jugador. Varios huevos vacíos de reserva. Varias cajas de lápices a disposición del grupo. Dos bolsas con confeti y varios rollos de cinta adhesiva.

**Tiempo:** 40 min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Conducta pro social: compartir el huevo creado para divertir a otro compañero.  
-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto.

**Desarrollo Intelectual**

-Creatividad plástico-Figurativa y plástico-constructiva: originalidad  
-Atención

**Descripción de la actividad**

Los miembros del grupo deben traer un huevo vacío de casa. Se vaciara practicando un pequeño agujero en la base del huevo y uno más grande en el otro extremo. De esta manera, soplando por el agujero pequeño, vaciara el contenido del huevo. Posteriormente, durante la sesión de juego cooperativo, los jugadores decoraran las cascaras con lápices de colores. A continuación, se llenaran de papel picado los huevos vacíos y sellaran el agujero con cinta adhesiva. Finalmente, se colocaran por parejas y chocaran los huevos lanzándolos hacia arriba de manera que el papel picado caiga sobre ambos.

**Evaluación:** Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno

## LOS ARBOLES Y SUS HOJAS

**Objetivo:** Desarrollar la Cooperación, Creatividad plástico-constructiva.

<b>Materiales:</b> Por equipo: 12 hojas de árboles, plastilina y un rodillo	<b>Tiempo:</b> 40 min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Conducta pro social: compartir el huevo creado para divertir a otro compañero. -Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto concepto. -Sensibilidad ecológica y naturalista -Sensibilidad estético- artística -Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para llegar a la meta del juego.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Creatividad plástico-constructiva: originalidad, fluidez, flexibilidad. -Atención
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Para realizar esta actividad la semana anterior a la sesión de juego se solicita a los miembros del grupo que busquen hojas de diferentes árboles y traigan al menos tres hojas cada uno. Durante la sesión de juego se forman equipos de cuatro componentes y se entrega a cada equipo la plastilina, un rodillo y doce hojas, tres para cada jugador. Primero, preparan una tabla con la plastilina, la base. Después de amasar con el rodillo la base, cogen las hojas y las colocan creativamente de la forma que decidan sobre la plastilina, aplastando con el rodillo para imprimirlas en él. Cada jugador debe colocar las tres hojas que tiene a disposición sobre la tabla de plastilina preparada por el equipo y aplastarles con el rodillo para que se adhieran e impriman en él. Con la contribución de todos, cada equipo hace la composición con las doce hojas. Al final se realiza una exposición con los productos elaborados y se comentan los arboles a los que pertenecen las hojas.</p> <p><b>Evaluación:</b> Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno</p>	

# Juegos de Confianza

## Recordemos

Son unos juegos cooperativos que además sirven para tomar confianza en un mismo y en los demás compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma preventiva.

Favorecen la confianza en uno mismo y en el grupo, crear un ambiente donde se ofrezca apoyo mutuo y se establezcan relaciones de solidaridad.

Estimulan la confianza en sí mismo y en el grupo.

Pretenden fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.



<b>EQUILIBRIO</b>	
<b>Objetivo:</b> Favorecer la confianza e uno /a mismo /a y el otro /a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia -Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Consignas de partida</b> Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas,... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.</p> <p><b>Descripción de la actividad</b> Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.</p> <p>Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las puntas. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja. Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan.</p> <p><b>Evaluación</b> ¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?</p>	

<b>EL NUDO</b>	
<b>Objetivo:</b> Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Consignas de partida</b> Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.</p> <p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Se trata de hacer un nudo, a partir de un corro, lo más complicado posible.</p> <p>Las personas de corro se enredan pasando por encima y por debajo de las manos del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo más llaman al compañero que está alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.</p> <p><b>Evaluación</b> ¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?</p>	

<b>PONLE LA COLA AL BURRO</b>	
<b>Objetivo:</b> Estimular la confianza...	
<b>Materiales:</b> pintar el burro con tizas de colores, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<b>Consignas de partida:</b> No pueden decir si puso o no la cola correctamente.	
<b>Descripción de la actividad</b>	
Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.	
Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño está acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo está haciendo bien.	
<b>Evaluación:</b> Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno	





<b>TÚNEL OSCURO</b>	
<b>Objetivo:</b> Estimular la confianza...	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Participantes:</b> De seis años en adelante, unas 20 personas</p> <p><b>Consignas de partida:</b> No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas</p> <p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados</p> <p>Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.</p> <p>El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.</p> <p>Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.</p> <p>Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso.</p> <p><b>Evaluación:</b> ¿Cómo se han sentido? ¿Han confiado en todo momento de sus compañeros?</p>	

**LAZARILLO**

**Objetivo:** Que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio aunque se les diga en las instrucciones, que se imaginen lo que es ser invidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes

**Materiales:** Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido

**Tiempo:** 20min.  
**Lugar:** Aula, patio

**Desarrollo social**

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa
- Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer en el movimiento y en contacto corporal.

**Desarrollo Intelectual**

- Aprendizaje de colores y formas geométricas
- Simbolización
- Atención

**Desarrollo Psicomotriz**

-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

**Participantes:** Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun los niños lo pueden hacer

**Consignas de partida:** El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

**Descripción de la actividad** Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente

**Evaluación:** Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno

**Notas:** Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente

<b>VOLEYVOZ</b>	
<b>Objetivo:</b> Desinhibición, Conocimiento de los compañeros y compañeras. Participación lúdica	
<b>Materiales:</b>	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Consignas de partida:</b> No pueden decir si puso o no la cola correctamente.</p> <p><b>Participantes</b> A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores /as de vóley</p> <p><b>Consignas de partida</b> Hacer los gestos de voleibol.</p> <p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.</p> <p>Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.</p> <p><b>Evaluación</b> Sentados /as comentamos lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.</p>	

# Juegos de Distensión



## **Recordemos**

La distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de tensión, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o como punto final del trabajo.

<b>EL INQUILINO</b>	
<b>Objetivo:</b> Cooperar grupalmente pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.	
<b>Materiales:</b> Un paracaídas y un lugar amplio sin obstáculos.	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Participantes:</b> Grupo, clase,... a partir de 5 años.</p> <p><b>Consignas de partida:</b> El juego tiene que desarrollarse con rapidez.</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b> Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.</p> <p>Todos se colocan por tríos formando grupos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente. La persona que queda sin grupo (si el grupo es múltiplo de 3, el animador, y si hay dos sin grupo, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: <b>pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto</b>. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de grupo, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos los que tienen que cambiar y formarse nuevos grupos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio pasa a liderar el grupo.</p> <p><b>Evaluación:</b> Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.</p>	

<b>ENSALADA DE FRUTAS</b>	
<b>Objetivo:</b> Cooperar grupalmente con agilidad y rapidez.	
<b>Materiales:</b> Ninguno	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Participantes:</b> Grupo, clase,... a partir de 4 años.</p> <p><b>Consignas de partida:</b> El nombre de la fruta que el profesor indica, las reglas de como respetar el lugar ya ganado por otro alumno, no empujar a sus compañeros.</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b></p> <p>Se trata de buscar un "aro" vacío cada vez que mencionen su fruta. Se acomodan los aros, tantos como participantes menos uno, en diferentes lugares de la cancha de manera que no queden muy juntos, cada alumno se para dentro de su aro, previamente el profesor da el nombre de una fruta a cada alumno (deben ser 4 frutas, por ejemplo: piña, melón, sandía y fresa). Un alumno se queda sin aro en el centro de la cancha y él es el que dice: "quiero un coctel de frutas de:(Aquí menciona las frutas que él desee de las ya descritas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de aro, así como también el alumno que pidió el coctel, deberá buscar un aro vacío, de esta manera siempre quedará un alumno sin aro y es el que pedirá un nuevo coctel. También se puede pedir un coctel de "tutifrutí" en donde todos los alumnos se moverán de su lugar, buscando un aro diferente.</p> <p><b>Evaluación</b> Es importante fomentar la buena alimentación en los alumnos así que este nos servirá para que conozcan las diferentes frutas y sería labor del profesor al finalizar el juego, dar una explicación sobre los beneficios de las frutas en nuestra alimentación. Por otro lado este juego ayudará al profesor conocer a los niños más ágiles, rápidos y con mayor atención, para posteriores actividades y también ayudar a los niños que no son tan hábiles a desarrollarse de una manera creativa y divertida.</p> <p><b>Variantes</b> Se puede poner otros nombres en lugar de frutas como por ejemplo: verduras, países, ciudades, transportes, colores y animales.</p>	

### ROBAR LA BANDERA

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de equipo y fomentar la necesidad de cooperar.

**Materiales:** Un paracaídas y un lugar amplio sin obstáculos.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia  
 - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa  
 -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Placer en el movimiento y en contacto corporal.

**Desarrollo Intelectual**

-Aprendizaje de colores y formas geométricas  
 -Simbolización  
 -Atención

**Desarrollo Psicomotriz**

-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

**Participantes:** Grupo, clase,... a partir de 5 años.

**Consignas de partida:** El nombre de la fruta que el profesor indica, las reglas de como respetar el lugar ya ganado por otro alumno, no empujar a sus compañeros.

**Descripción de la actividad:**

Se divide el grupo en policías y ladrones y se trata de que los ladrones roben la bandera y la lleven al campo propio con la oposición de los policías.

El juego empieza con la creación de dos grupos antagónicas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando:

- Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones.
- Cuando un ladrón es cazado con la bandera.

En el último caso, si hay duda sobre si dejó la bandera antes de ser tocado, el beneficiado es para el atacante. Si un ladrón dejó la bandera y está cae al suelo esta cazado, debe ser levantado por este.

**Evaluación:** Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

<b>ENCESTAR EN LA RUEDA</b>	
<b>Objetivo:</b> Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.	
<b>Materiales:</b> Un paracaídas, una cubierta de neumático y varias pelotas de diverso tamaño.	<b>Tiempo:</b> 20min. <b>Lugar:</b> Patio
<b>Desarrollo social</b>	-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia - Comunicación verbal: hábitos de escucha activa -Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Placer en el movimiento y en contacto corporal.
<b>Desarrollo Intelectual</b>	-Aprendizaje de colores y formas geométricas -Simbolización -Atención
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.
<p><b>Participantes:</b> Indiferente.</p> <p><b>Consignas de partida:</b> La única regla es que la pelota que cae al suelo no puede ser devuelta a la tela del paracaídas, con independencia de si ha caído dentro o fuera de la rueda.</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b> Se trata de encestar el mayor número posible de pelotas en una cubierta de neumático. Se coloca una cubierta de neumático justo bajo el agujero del paracaídas y un número indeterminado de pelotas de distinto tamaño en la tela del paracaídas, los jugadores agitan la tela del paracaídas con el objetivo grupal de conseguir introducir el mayor número posible de pelotas en la rueda.</p> <p><b>Evaluación:</b> Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.</p> <p><b>Variantes:</b> Se puede permitir el devolver al paracaídas las pelotas que están en el suelo y no han quedado dentro de la rueda. En este caso el juego finalizará cuando todas las pelotas estén dentro de la cubierta de neumático. Hay que tener la precaución de colocar en el paracaídas un número reducido de pelotas con el fin de que quepan todas en la rueda. También se pueden colocar varias ruedas y jugar con la misma regla, lo cual incrementa la dificultad del juego y también la diversión.</p>	



## EL GATO Y EL RATÓN

**Objetivo:** Cooperar grupalmente.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa
- Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

- Placer en el movimiento y en contacto corporal.

**Desarrollo Intelectual**

- Aprendizaje de colores y formas geométricas
- Simbolización
- Atención

**Desarrollo Psicomotriz**

- Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.

**Participantes:** La edad y el número son indiferentes siempre que puedan manejar al paracaídas

**Consignas de partida:** Todo el grupo debe ayudar al ratón a escaparse. Debemos insistir en que el gato siempre camine, que nunca salte, porque puede golpear o pisar al ratón.

**Descripción de la actividad:** Juego de paracaídas, de persecución en el que uno se oculta debajo y el otro intenta cazarlo.

Todos los participantes alrededor del paracaídas agarrándolo para empezar la actividad. Uno de los participantes debe colocarse en el centro del paracaídas, por encima de él (es decir pisándolo), el resto de los participantes deben realizar vigorosas agitaciones del paracaídas para provocar el máximo número de ondas posibles. En ese momento otro alumno (el ratón) se mete por debajo del paracaídas y escapa del que está encima (el gato) que intenta atraparlo. Debido al número de bultos que provocan las ondas es bastante difícil atraparlo, sobre todo si el ratón va muy agachado.

**Evaluación:** Podemos hacer un juego en el que gane el que más tiempo este escapando, el objetivo del juego se habrá conseguido al colaborar todos para "salvar" al ratón.

**Variantes:** Dependiendo del tamaño del paracaídas podemos meter más de un ratón o gato.

## CAZA ABRAZADORES

**Objetivo:** Mejorar la relación entre todos los compañeros de la clase o grupo, niños y niñas. Mejorar la autoestima.

**Materiales:** Conos o telas, espacio al aire libre o gimnasio.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### Desarrollo Intelectual

- Atención

- Memoria

**Participantes:** Grupo, clase,... a partir de 6 hasta 10 años.

**Consignas de partida:** Los cazas abrazadores solos pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda.

**Descripción de la actividad:** Abrazarse por parejas cambiando a otro compañero o compañera distinta del anterior.

Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio y a la señal del profesor han de abrazarse por parejas. Cada vez que el profesor dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinta del anterior para favorecer la relación entre todos. para dinamizar el juego hay que designar dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (cono flexible) que son los caza abrazadores ,es decir tienen que cazar ,tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.

**Evaluación:** Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

### TIBURONES Y SALVAVIDAS

**Objetivo:** Diversión entre grupos de distintas culturas para promover la realidad de que todos somos parecidos. El jugar papeles de ayuda o de conseguir socios (tiburones) y así promover la amistad.

**Materiales:** Paracaídas y espacio suficiente para ponerlo en el piso limpio o en césped. Hay paracaídas de distintos tamaños así que la cantidad de personas dependen de cuantas personas estén alrededor. Se puede reducir el tamaño enrollándolo si es un grupo mas pequeño.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.  
-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención  
- Memoria

**Participantes:** Grupo, clase,... a partir de 5 años hasta adulto.

**Consignas de partida:** La importancia de tener cuidado al estar debajo del paracaídas y no lastimarse.

**Descripción de la actividad:** Esta actividad es una de las favoritas usadas por los niños en los juegos cooperativos de la iniciativa Jugar para la Paz. Usando el paracaídas en el suelo hay un tiburón debajo tratando de llevarse a los que están sentados con pies debajo en él. El salvavidas los trata de salvar.

Se identifica alguien que sea el tiburón y otro/a que sea salvavidas (más de uno de cada uno si es un grupo grande). El grupo se sienta en el piso con los pies extendidos debajo del paracaídas y haciendo olas moviendo la tela para arriba y abajo (sin mirar abajo). El tiburón esta debajo y empieza a arrastrarlos a algunos hacia adentro para convertirlos en otros tiburones con el/ella. Ellos piden ayuda para que el salvavidas los ayude a rescatarlos. El salvavidas corre dando vueltas al paracaídas tratando de salvarlos (agarrándolos de los brazos para que no se los lleve por debajo el tiburón). Sigue el juego hasta que ya no quedan personas fuera del paracaídas. Se puede repetir, puesto de que siempre hay otros que quieren ser tiburones o salvavidas.

**Evaluación:** Primero se pregunta si se divirtieron. También se puede hablar del papel de la ayuda que se da entre personas en situaciones peligrosas.

# Juegos de Resolución de Conflictos

## Recordemos

Tratar de desarrollar la capacidad de escucha y síntesis, favorecer la afirmación de uno mismo y el apoyo del grupo ante los conflictos, desarrollar la capacidad colectiva para tomar decisiones y resolver conflictos, así como establecer posibles soluciones creativas a los conflictos.

Solucionar los problemas de comunicación en el conflicto, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros.

Aportar en las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.



## TELARAÑA

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo

**Materiales:** Algo que simule una bandera, por ejemplo una palo fijado con un paño.

**Tiempo:** 20min.

**Lugar:** Patio

### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

### Desarrollo Intelectual

- Atención  
- Memoria

**Participantes:** Grupo, clase,... a partir de 5 años.

**Consignas de partida:** Los ladrones tienen un inmune que además puede cazar a policías. Los cazados se colocan con los brazos en cruz hasta ser salvados. Se atrapa al oponente solo con tocarlo.

### Descripción de la actividad

El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando:

- Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones
- Cuando un ladrón es cazado con la bandera

En el último caso si hay duda sobre si dejó la bandera antes de ser tocado el beneficio es para el atacante. Si un ladrón deja la bandera y esta cae al suelo esta cazado, debe ser levantada por este.

**Evaluación:** ¿Cómo se organizó el grupo? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

### Variantes:

- Grupo muy numeroso.
- Más de un inmune.
- Dos banderas.
- Se salva de diferentes formas

### JUGAMOS AL CORRALILLO

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

- Desarrollar la confianza del grupo.
- Observarnos cómo actuamos según los distintos papeles que nos toca representar.
- Analizar los porqués de los distintos comportamientos humanos.
- Valorar la diversidad.
- Reconocer al otro independientemente de su cultura, su sexo, su etnia.

**Materiales:** Un espacio para poder realizar el ejercicio, por ejemplo el gimnasio. Otra opción es acomodar la clase.

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Patio

#### Desarrollo social

- Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.
- Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

#### Desarrollo Afectivo

- Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

#### Desarrollo Intelectual

- Atención
- Memoria

**Participantes:** Grupo, clase,... a partir de 5 años.

**Descripción de la actividad:** Explicamos al grupo que lo vamos a dividir en subgrupos:

- **Grupo de los lobos:** 6 personas

- **Grupo de las vallas:** formado por 10 personas que harán de corral. Para ello se tienen que unir las manos formando un círculo amplio.

- **Grupo de las ovejas:** habrá 12 personas, ellas representarán las ovejas.

- **Grupo de observación:** este grupo es opcional, depende del tipo de niñas y niños, su grado de madurez, de observación, de autonomía. Su consigna es escuchar y observar los movimientos que hacen los distintos grupos, lo pueden anotar en una libreta, pues tendrán la oportunidad de poderlo comunicar al resto. Para ello se colocarán en las esquinas de la clase.

**Nota:** el número de cada grupo se puede variar según la clase.

• Una vez divididos los grupos, pasamos a comentar a cada uno quienes son y cual es su cometido.

• El grupo de los lobos han de intentar pasar por el círculo del corral, lo pueden hacer de aquellas maneras que a los lobos se les ocurra; solamente no está permitido utilizar formas agresivas, quien lo haga queda eliminado.

• En el grupo del corral han de permanecer muy agarrados bien por los brazos o por las piernas de tal manera que no dejen hueco libre para que pasen los lobos. Su misión es proteger a las ovejas.

• El grupo de las ovejas estarán disfrutando de su corral, buscan oportunidades para encontrar hierba fresca y agua, y así poder satisfacer sus necesidades básicas...

• A cada grupo junto con la misión que han de cumplir les daremos una consigna, que sólo puede escuchar el grupo al que va dirigido.

• A la mitad de los lobos les daremos dos tipos de consignas distintas, a unos les diremos que son los más importantes, fuertes y poderosos, nadie como ellos para sacar su valentía y su poder, no hay obstáculo que no puedan salvar, mientras que a los otros lobos comentaremos su fuerza pero añadiremos que la valla es muy consistente y no merece la pena esforzarse, mejor utilizar el tiempo en otras actividades.

• A una parte de las ovejas le señalaremos como un grupo débil, indefenso, que no saben protegerse, y al otro grupo de ovejas destacaremos su valentía, su habilidad para asociarse y defenderse en común.

• El grupo de las vallas valoran las condiciones en que se está desarrollando la escena y actúan en consecuencia, cumplen fielmente su mandato, protegiendo al grupo más indefenso, así desarrollan su cometido.

## E L E S C U A D R Ó N

<p><b>Objetivo:</b> Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.</p>	
<p><b>Materiales:</b> Hojas de papel Bond , tamaño A41 Aro de cincuenta centímetros de diámetro</p>	<p><b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Aula</p>
<p><b>Desarrollo social</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia</li> <li>- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa</li> <li>-Interacción corporal multidireccional entre los miembros del grupo.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Afectivo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer en el movimiento y en contacto corporal.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Intelectual</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje de colores y formas geométricas</li> <li>-Simbolización</li> <li>-Atención</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Psicomotriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Función psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, noción de dirección, orientación espacial.</li> </ul>
<p><b>Participantes:</b> Grupo, clase,... a partir de 5 años.</p> <p><b>Consignas de la Partida:</b> Cada grupo va a hacer una nave voladora. Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros. Tienen tres intentos para lograr su cometido</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b> Se forman los grupos (3 a 5 personas) Se les entrega los papeles Se les imparte la consigna Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos) El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atravesese el aro (tiene hasta 3 intentos) Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos). El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.</p> <p>Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesese una distancia para llegar a un objetivo.</p> <p><b>Evaluación</b> El moderador debe aplaudir los aciertos. Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo. El equipo debe aplaudir los aciertos. Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo. El moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones ¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego? ¿Cual ha sido el momento más difícil? ¿Que se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda? ¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo? El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación</p>	

### JUEGO DE ROLES

**Objetivo:** Proyectarse en los papales planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

<b>Materiales:</b>	<b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria

**Participantes** Grupo, clase,.... Unas personas "actuarán" y otras harán de observadoras de los roles.

**Consignas de la Partida:** Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama.

El animador puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

**Descripción de la actividad:** Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivencias no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

- a) Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices,....).
- b) Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- c) Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).
- d) Tiempo de preparación a los actores/as para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- e) Señal de inicio. El animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización,....
- ¡Alto! Evaluación.
- g) Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

#### **Evaluación**

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

Mecanismo:

1- Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción "objetiva", cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. Puede haber más de un relato.

2- Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,....

3- Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos claves del desarrollo de cada rol, el tránsito de una frase a otra, los cambios de actitudes e influencias de ellos, las emociones,....



## ENTREVISTAS MUTUAS

**Objetivo:** Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.

<b>Materiales:</b>	<b>Tiempo:</b> 30min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<b>Participantes</b> Grupo, clase.  <b>Consignas de la Partida:</b> Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. Hay que intentar contar lo más posible de sí mismo  <b>Descripción de la actividad:</b>  Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común. Se trata de crear un mundo en común, por parejas.  <b>Evaluación</b> Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. Los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.	

<b>¿TE GUSTAN TUS VECINOS?</b>	
<b>Objetivo:</b> Aprender los nombres y pasar un rato divertido.	
<b>Materiales:</b> Una silla menos que participantes.	<b>Tiempo:</b> 45min. <b>Lugar:</b> Aula
<b>Desarrollo social</b>	-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa. -Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.
<b>Desarrollo Afectivo</b>	-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto
<b>Desarrollo Intelectual</b>	- Atención - Memoria
<p><b>Participantes:</b> Grupo, clase,.... a partir de 5 años.</p> <p><b>Consignas de la Partida:</b> El juego tiene que desarrollarse con rapidez.</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b> Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.</p> <p>Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?"</p> <p>Si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.</p> <p>Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que quede sin silla continúa el juego.</p> <p><b>Evaluación:</b> Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.</p>	

## **ESTE ES MI AMIGO**

**Objetivo:** Integración de todos los participantes al grupo.

**Materiales:**

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Aula

**Desarrollo social**

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

**Desarrollo Afectivo**

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

**Desarrollo Intelectual**

- Atención

- Memoria

**Participantes** Grupo, clase,....

**Consignas de la Partida:** Ninguna

**Descripción de la actividad:**

Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivencias no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

**Evaluación**

Hay que procurar conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre.

### EL NIDO

**Objetivo:** Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

**Materiales:** Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

**Tiempo:** 45min.

**Lugar:** Aula

#### Desarrollo social

-Comunicación Verbal: Hábitos de Escucha activa.

-Conocimiento Inicial de los miembros del grupo.

#### Desarrollo Afectivo

-Autoafirmación personal: mejora del auto concepto

#### Desarrollo Intelectual

- Atención

- Memoria

**Participantes** Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos.

#### Consignas de la Partida:

##### Descripción de la actividad:

Cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

**Evaluación:** Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

**Evaluación:** No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- Gallego Ortega, José Luís: Educación Infantil. Ed. Algibe. (Málaga). 1998 Intervención prenatal María Josefa Lafuente Benaches
- Lluís Borrás Manual del Educador (Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI)
- GARAIGORDOBIL, M. (2000). Intervención psicológica con adolescentes. Un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos. Madrid: Pirámide. 488 págs.
- Maite Garaigordobil Landazábal 2007 Edición Pirámide Juegos Cooperativo y Creativos para grupos de niños de 4-6 años (Grupo Anaya, S.A.), Madrid
- Mavilo Calero Pérez Educar Jugando Publicado originalmente en español por Editorial San Marcos, Lima Perú 1998
- Palacios, J. Marchesi, A y Coll, C: Desarrollo Psicológico y Educación, Psicología Evolutiva, Ed. Alianza Psicología. (Madrid). 1995.
- Raúl Gutiérrez: El juego de grupo como elemento Educativo (1997) Editorial CCS, Alcalá Madrid
- Raúl Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca: Juegos Cooperativos y Educación Física Editorial Paidotribo, 21/03/2007 - 354 páginas
- Virginia Romero Rosales y Montse Gómez Vidal Metodología del Juego

## WEBGRAFÍA:

- [www.amigosenmarcha.tripod.com](http://www.amigosenmarcha.tripod.com)
- [www.eter.com](http://www.eter.com)
- [www.jaimecervantes.netfirms.com](http://www.jaimecervantes.netfirms.com)
- <http://www.preescolar.es/preescolar-juego-en-la-educacion-preescolar.html>
- <http://www.cosasinfantiles.com/d-juegos-socializacion.html>
- <http://mikinder.blogspot.com/2007/11/juegos-de-socializacion-para-nios-en-el.html>
- <http://yosoyelpandevida.galeon.com/productos860502.html>
- <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>
- <http://los-juegos-cooperativos.htm>
- <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- [www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm](http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm)

## Glosario:

- **Empatía:** Es la habilidad de inferir los pensamientos y sentimientos de otros.
- **Altruismo:** Disposición humana en virtud de la cual, los individuos actúan en favor de otros de manera desinteresada, sin esperar nada a cambio.
- **Transculturación:** Es el constante cambio y evolución de las culturas incorporadas a una nueva sociedad.
- **Socialización:** Es el proceso mediante el cual nos adaptamos a las normas establecidas socialmente.
- **Altruismo:** Disposición humana en virtud de la cual, los individuos actúan en favor de otros de manera desinteresada, sin esperar nada a cambio.
- **Aprendizaje por observación:** Aprendizaje de conductas y comportamientos que se realizan por la observación de un modelo.

- **Autoevaluación:** Criterios referentes a la opinión de sí mismos que se tiene con respecto a sus capacidades y habilidades (cognitivas, afectivas, sociales...).
- **Autoeficacia:** Habilidad de las personas para realizar con éxito tareas, desde el juicio que de ellos tienen de si mismos.
- **Responsabilidad objetiva:** significa evaluar las situaciones morales sólo en términos de las consecuencias físicas y objetivas. Los actos están mal, independientemente de los motivos o intenciones por los que se produce el mal. Al creer firmemente en la autoridad de una regla, sienten que debe haber castigo cuando no se sigue ésta. Una situación negativa de sus actos es consecuencia del incumplimiento de una regla.
- **Realismo Moral:** no piensan en cuestionarse el propósito o la corrección de una regla, aunque no les guste seguirla. Por lo tanto, en sus juegos son muy inflexibles, aunque el juego sea más adecuado o divertido cambiando las reglas.
- **Integración social:** Acción de incorporarse en todos y cada uno de los procesos sociales posibles que se pueden desarrollar en un contexto sociocultural.