

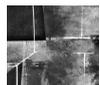
investigamos



Capítulo 2

Descripción de los programas de intervención: objetivos, procedimiento de aplicación y evaluación





Descripción de los programas de intervención: objetivos, procedimiento de aplicación y evaluación

En los últimos 20 años hemos sistematizado una línea de intervención configurada con 4 programas de juego cooperativo, “Programas JUEGO”, dirigidos a niños de educación infantil y primaria, que tienen por finalidad fomentar el desarrollo infantil. Cronológicamente, primero se diseñó un programa para el ciclo 1 de educación primaria, otro para el ciclo 2, un tercero para el ciclo 3, y el último programa que se ha diseñado está dirigido a niños de educación infantil. Las propuestas prácticas para cada grupo de edad disponen de un manual común de fundamentación teórica en el que se reflexiona sobre las contribuciones del juego, de la conducta prosocial y de la creatividad en el desarrollo humano. Para dar continuidad a esta línea de intervención, se ha diseñado un programa dirigido a adolescentes de 12 a 14 años, que combina juego cooperativo y otras técnicas de dinámica de grupos, con el objetivo de fomentar el desarrollo socio-emocional.

En este capítulo se describen los 5 programas de intervención. En primer lugar se especifican los objetivos de los “Programas JUEGO”, las características de los juegos que contienen, cómo se configuran con distintos tipos de juegos, y el procedimiento para desarrollar estas experiencias con un grupo. Posteriormente, se detallan estos aspectos referidos al programa para adolescentes. En segundo lugar, se definen las técnicas de dinámica de grupos utilizadas en estos programas y se comentan algunas sugerencias para la dirección de estos programas de intervención con un grupo. Complementariamente, a modo de ejemplo, se exponen 35 fichas técnicas de actividades de los programas, 7 por cada programa. Cada ficha técnica detalla en relación a la actividad: los objetivos, la descripción del procedimiento a seguir para realizarla, algunas preguntas para fomentar el deba-

te posterior, los materiales que se requieren para su ejecución, el tiempo estimado para su desenvolvimiento así como el modo de organización del grupo para su puesta en marcha. Al final del capítulo, se presenta la metodología y los instrumentos de evaluación de los programas: una metodología experimental pretest-postest y una metodología de evaluación continua.

1. OBJETIVOS, CARACTERÍSTICAS Y PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN DE LOS PROGRAMAS JUEGO

1.1. Objetivos de los programas de juego cooperativo

Las actividades que configuran los 4 programas de juego cooperativo tienen por finalidad estimular preferentemente el desarrollo de factores socio-emocionales y de la creatividad. Estos programas tienen principalmente 3 grandes objetivos generales. En primer lugar, tienen una función preventiva ya que con estas experiencias se intenta prevenir problemas de desarrollo socio-emocional. En segundo lugar, los programas tienen una función de desarrollo, ya que con estas experiencias se pretende potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en diversos aspectos socio-emocionales y en la creatividad. En tercer lugar, estos programas tienen una función terapéutica, ya que mediante estos juegos se intenta integrar socialmente a niños y niñas que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo.

En un plano más concreto los 4 programas JUEGO se proponen los objetivos que se indican en el Cuadro 1.

CUADRO 1

OBJETIVOS CONCRETOS DE LOS PROGRAMAS DE JUEGO COOPERATIVO

Potenciar el desarrollo de factores de la socialización estimulando:

- El conocimiento de los niños entre sí, el incremento de la interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo y la participación grupal.
- Las relaciones amistosas intragrupo.
- Las habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...
- Un aumento de conductas sociales facilitadoras de la socialización (conductas de liderazgo, jovialidad, sensibilidad social, respeto-autocontrol), así como una disminución de conductas perturbadoras para la misma (conductas de agresividad-terquedad, apatía-retraimiento y ansiedad-timidez).
- La conducta prosocial (dar, ayudar, cooperar, compartir, consolar...): las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación grupal (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común).
- El desarrollo moral: aceptar normas sociales implícitas en las instrucciones de los juegos (turnos, estructura cooperativa, roles...) y normas sociales que el grupo estructura para la realización de los juegos, fomentar valores (diálogo, tolerancia, igualdad, solidaridad...).

Favorecer el desarrollo emocional promoviendo:

- La identificación de variadas emociones.
- La expresión de emociones a través de la dramatización, las actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura.
- La comprensión de las diversas causas o situaciones que generan emociones positivas y negativas.
- El afrontamiento o resolución de emociones negativas.
- El desarrollo de la empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.
- La mejora del autoconcepto-autoestima.
- Sentimientos de placer y de bienestar psicológico subjetivo...

Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:

- La creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática en indicadores como: fluidez (producir ideas), flexibilidad (variar de categorías), originalidad (novedad), elaboración (detalle), conectividad (integrar elementos simples en unidades significativas mayores), fantasía (alejamiento de la realidad)...
- La atención.
- La memoria.
- El pensamiento asociativo.
- La capacidad de simbolización
- El razonamiento lógico verbal y no verbal...

1.2 Características de los juegos cooperativos

Los programas JUEGO contienen un amplio conjunto de juegos cooperativos que estimulan la conducta prosocial (conductas de ayuda, confianza, cooperación...) y la creatividad en distintas dimensiones (verbal, dramática, plástico-constructiva y gráfico-figurativa). En su conjunto estos juegos estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, y subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos seleccionados para configurar estos programas tienen 5 características estructurales.

- ▶ La **participación**, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que gane o pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego. El mensaje que proviene del juego, es claro: "Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su colocación en el juego en cuanto diferente de los otros".
- ▶ La **comunicación y la interacción amistosa**, porque todos los juegos estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos de este programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos en los que los jugadores dan y reciben ayuda del grupo de iguales, en aras de conseguir objetivos comunes.
- ▶ La **cooperación**, ya que gran parte de los juegos estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en "dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común", en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta sólo si los otros no la consiguen alcanzar. Cada jugador en estos juegos contri-

buye con su papel, y este papel lleno de significado es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada individuo del grupo, que influye positivamente en su propio autoconcepto, mejorando también la imagen que tiene de los demás.

- ▶ La **ficción y creación** porque en muchos juegos se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales...
- ▶ La **diversión**, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo.

Cuando estas cinco características se combinan para crear un juego, se evitan los sentimientos heridos, posibilitando que todos los niños y niñas al acabar los juegos se sientan de algún modo enriquecidos por la experiencia. Por consiguiente, en los juegos cooperativos, todos los miembros del grupo participan, nadie sobra, no hay eliminados, ni nadie pierde, todos cooperan, para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, y los jugadores compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta. Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor del niño no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. Los participantes jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir a fines comunes.

Las bases de estas propuestas de intervención psicoeducativa se sustentan en una perspectiva en la que se pretende potenciar un estilo de interacción humana que se estructure en base a relaciones de ayuda y cooperación, que evite la agresión desadaptada, es decir, la que va dirigida hacia los congéneres (ya que en la dinámica de estas sesiones de juego se incide en no lesionarse, ni ir en contra de los intereses de los demás), estimulando desde estos dos elementos básicos, el crecimiento personal de cada individuo en el grupo.

Los programas de juego se han elaborado con la pretensión de sensibilizar a los niños frente a los demás, mostrándoles desde la acción los beneficios de la cooperación y de la no agresión en la interacción con iguales, porque:

- 1) La competitividad hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir.
- 2) El espíritu competitivo elimina a la gente en vez de incorporarla, ya que para que uno gane el resto tiene que perder.
- 3) La competitividad en la mayor parte de las situaciones frustra la diversión y el placer, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que impide el verdadero objetivo del juego, es decir, la diversión.
- 4) Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos experiencia o destreza, alimentan sentimientos de rechazo y desconfianza que minan la autoestima, más aún, la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.
- 5) Un juego en el que la competición es su motor principal no cumple, desde luego, todas las funciones que hemos atribuido al juego.

Prestando atención a lo que acontece en las aulas, con frecuencia observamos que uno de los problemas son las peleas y el recelo entre grupos, la incapacidad de trabajo en equipo, y la falta de motivación de los alumnos. Por ello, los programas de juego cooperativo que se plantean intentan fomentar el apoyo mutuo entre los compañeros, promoviendo la actitud de compartir con los demás, mejorando la autoestima y el respeto por los otros. Esta experiencia trata de enseñar a los niños a resolver conflictos de una forma constructiva, y genera situaciones en las que los jugadores se sienten aceptados, y pueden participar divirtiéndose.

En estos programas de juego se articulan las consideraciones teóricas y las conclusiones de la investigación empírica referida a tres conceptos: "juego, interacción cooperativa entre iguales, y creatividad", a la luz de sus con-

tribuciones al desarrollo. En líneas generales los juegos que contiene el programa:

- 1) Estimulan que los niños y las niñas adopten diversas perspectivas, es decir, se sitúen en el punto de vista de otro (por ejemplo, en los juegos de ayuda, confianza, de creatividad dramática...).
- 2) Son una oportunidad para intercambiar, negociar e interactuar con los iguales, tanto desde la perspectiva de la cantidad (interacciones multidireccionales variadas), como de la calidad (establecimiento de vínculos amistosos).
- 3) Posibilitan la emergencia de conflictos socio-cognitivos (trasgresiones a las reglas o trampas que se denuncian, nuevas formas de resolución de problemas, diversos modos de organizarse para cooperar...), incidiendo sobre las normas o reglas de la sociabilidad, basadas en principios democráticos.
- 4) Potencian el control de la agresión, al estimular el contacto físico positivo (por ejemplo, en el juego de los abrazos musicales), o la expresión simbólica de la agresividad (por ejemplo, en juegos como la selva...).
- 5) Promueven la reciprocidad y la aceptación grupal de todos los niños en el grupo al incidir en la participación de todos, en los intercambios amistosos y reforzantes (por ejemplo, en todos los juegos de ayuda y confianza), a través de los cuales los niños mejoren el concepto de sí mismo y de los demás.
- 6) Aumentan la orientación de los niños al grupo haciendo la presencia de los iguales contigua o contingente a experiencias de éxito de cada niño en el grupo.

En estos juegos, se encuentra presente la acción corporal, y la interacción social lúdico-cooperativa a través del lenguaje verbal y no verbal. Y de las aportaciones vygotskianas se desprende que en estos componentes están las bases del desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Estos programas de juego promueven que los jugadores participen en una situación interactiva que exige colaboración, e inciden en la autovaloración, en las actitudes prosociales y en la capacidad de autorregulación.

1.3. Configuración de los programas de juego cooperativo

Las actividades de los programas juego se distribuyen en 2 módulos con categorías:

- **Juegos de comunicación y conducta prosocial**

- De comunicación-cohesión grupal
- De ayuda-confianza
- De cooperación

- **Juegos cooperativos de creatividad**

- De creatividad verbal
- De creatividad gráfico-figurativo
- De creatividad dramática
- De creatividad plástico-constructiva

Juegos de comunicación y de cohesión grupal

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 sólo para comprender, sino también para estar abierto a las necesidades y sentimientos de los demás. Tanto los juegos que implican formas de comunicación no verbal como verbal suponen innumerables experiencias para la estimulación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo, favorecen nuevas posibilidades de comunicación y unas relaciones más cercanas y abiertas. Estos juegos, en los que también se potencia verbalizar los aspectos positivos de las personas del grupo para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto aceptados, se pueden plantear en distintos momentos de la evolución grupal, y, si bien la dinámica de la comunicación será distinta en cada momento, pueden aportar al grupo variadas experiencias enriquecedoras. Un ejemplo de juego de esta categoría es *“Ovillos de cuerda”*. En este juego los jugadores se colocan de pie en posición circular, cerca unos de otros. El adulto se sitúa en el centro del círculo con una pelota que está unida a una cuerda de gran longitud y poco grosor. El juego consiste en enredar a todos los jugadores con la cuerda, transmitiéndose mensajes positivos entre los miembros del grupo mientras forman un ovillo humano. Primero el adulto informa al grupo sobre las

características de la pelota que tiene en sus manos, ya que es una pelota que tiene la capacidad de unir a las personas, formando un ovillo humano, y de transmitir mensajes positivos. En segundo lugar, lanza la pelota al primer jugador, mientras hace el lanzamiento le dice algo positivo sobre él, y el jugador que recibe la pelota se enrosca el final de la cuerda a su cintura. Este jugador pasa la pelota a otro jugador que realiza la misma operación, pasando la cuerda por su cintura y lanzando al siguiente. Sucesivamente se van lanzando la pelota hasta que todos quedan unidos entre sí con una vuelta de la cuerda en sus cinturas como si fueran un ovillo. Cuando todo el grupo queda unido con la cuerda el proceso se invierte. El último jugador, desenrolla la cuerda sobre su cintura y lanza la pelota al siguiente, y así sucesivamente hasta que de nuevo los jugadores quedan liberados.

Juegos de ayuda y confianza

Hay juegos que generan situaciones relacionales en las que los miembros del grupo se dan ayuda mutuamente, porque la dinámica de la actividad lúdica propone este tipo de acción para poder seguir jugando. Con 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 sí mismos. Además en esta categoría se incluyen actividades lúdicas que estimulan la confianza en uno mismo y en los demás, porque, desde esta perspectiva, fomentar la confianza en el grupo es un requisito para que se den las actitudes solidarias necesarias que permitan posteriormente procesos de cooperación grupal. Los juegos de confianza necesitan unas condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Un juego en lugar de estimularla puede poner en evidencia la falta de confianza que hay dentro del grupo y, por lo tanto, en ocasiones, ser contraproducente. Antes de plantear estos juegos el grupo tiene que conocerse, y haber tenido experiencias de comunicación y de ayuda. En la introducción progresiva de estos juegos, conviene tener en cuenta el nivel de confianza que implican y el momento evolutivo en el que se encuentra el grupo. Un juego que fomenta las relaciones de ayuda es el "Stop". En este juego un jugador elegido al azar representa al perseguidor y tiene que tocar a sus compañeros, mientras éstos corren tratando de evitar ser alcanzados. Cuando el perseguidor toca a algún jugador, le dice "Stop" y éste queda paralizado, con las piernas y brazos abiertos. Otro compañero deberá pasar arrastrándose por debajo de las piernas del paralizado para librarle de la inmovilidad, tarea nada fácil, ya que el perseguidor intentará tocarle y dejarle paralizado también.

Juegos de cooperación

Se 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. Estimular en los niños la capacidad de cooperación es uno de los objetivos principales de estos programas, y estos juegos que tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de desarrollar la capacidad del individuo para cooperar y compartir. Un ejemplo de este tipo de juegos es *“El lavacoches”*. En este juego el grupo se divide en dos equipos, uno formará la máquina del lavado de coches con los cuerpos de esos jugadores, y en el otro equipo sus miembros serán coches. El equipo del lavacoches forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos y sonidos adecuados en relación a la función que representan. Mojan, acarician, frotan, secan... el coche, mientras éste va atravesando el túnel de lavado. Las mangueras echan agua y jabón, y con las manos estirados al frente, se mueven suavemente, emitiendo el sonido del agua. Los rodillos acarician y frotan. Los tubos de secado soplan con un movimiento corporal hacia atrás al tomar aire y hacia adelante al expirarlo sobre el coche. Cuando todos los coches han pasado por el lavacoches, se invierten los roles, es decir, los jugadores que habían sido coches formarán la máquina y los que habían representado a la máquina serán coches. Después se realiza una segunda ronda.

Juegos de “creatividad verbal”

Contienen 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...) y la cooperación en tareas intelectuales con lenguaje como inventar historias a partir de una imagen o de una palabra, inventar finales para cuentos inacabados o crear adivinanzas. Un ejemplo de juego de esta categoría es *“Los disparates”*. En este juego todos los miembros del grupo están sentados en círculo, se hacen preguntas y se responden al oído. El primer jugador le dice al que tiene a su derecha, por ejemplo: ¿Para qué sirve el sombrero? y este le responde: “Para poner-

selo en la cabeza". El que contestó formula al siguiente jugador otro interrogante, por ejemplo: ¿Para qué sirve el tren? y el otro le contesta: "Para viajar", y así sucesivamente hasta que todos los jugadores han preguntado al compañero de la derecha, y han respondido a la pregunta formulada por su compañero de la izquierda. Cuando termina la ronda el primer jugador dice en voz alta lo que le preguntó su compañero de la izquierda y lo que le respondió (a su pregunta) el compañero de la derecha, resultando disparates como: "Este me preguntó para qué sirve el tren y éste me contestó que para ponérselo en la cabeza" lo que provoca gran hilaridad entre los participantes.

Juegos de creatividad dramática

Se incluyen actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa, al tiempo que posibilitan una vía de autoexpresión integral de 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 pueda expresar y exteriorizar lo que piensan, sienten o quieren los niños. En estos juegos las emociones encuentran un canal de expresión y liberación, además de ser un medio de comunicación con los demás. La finalidad de estos juegos no es lograr una representación bien hecha, sino conseguir que los niños pasen de una fase pasiva de escucha a otra más activa, de interpretación y de creación. Para ello se les ofrece la posibilidad de expresarse mediante los personajes, y esto les ayudará a conseguir ejercitar el mecanismo de expresión de su propia persona. Un ejemplo de este tipo de juegos es "*Cuentos morales*". En este juego los miembros del grupo distribuidos en equipos de 4 ó 5 jugadores, deben inventar cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, un cuento que contenga alguna enseñanza moral, un mensaje moral implícito. Después de inventar y escribir el cuento, distribuyen los personajes, preparando los materiales y disfraces para la representación. Al final, por turnos, cada equipo representa su cuento dramáticamente.

Juegos de creatividad gráfico-figurativa

Fomentan 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...). Un ejemplo de este tipo de juegos es "*Transformación de animales*". En este juego los jugadores se sientan en el

suelo en posición circular. Cada jugador recibe un folio y un lapicero, divide el folio en dos partes trazando una línea en el centro y realiza el dibujo de un animal en la parte superior. Cuando termina el dibujo, se lo pasa al compañero que tienen a su derecha y recibe el dibujo del compañero que está a la izquierda. Ahora debe dibujar, en la parte inferior del folio, otro animal pero que tenga una parte del animal dibujado en la parte superior del folio. Así, se introduce una transformación del animal ya que utilizando una parte del cuerpo del animal dibujado previamente, se dibuja un nuevo animal. Después se describe en la parte inferior del folio esa transformación. Por ejemplo: el primer jugador dibuja un elefante, y su compañero dibuja una mariposa tomando como alas las orejas del elefante. Cuando termina de realizar el dibujo, describe en una frase la transformación realizada, por ejemplo, “el elefante se ha convertido en una mariposa”. Finalmente, se realiza una exposición de los dibujos.

Juegos de creatividad plástico-constructiva

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en relación a qué van a construir con los materiales que han recibido, potenciando de este modo la creatividad plástico-constructiva en indicadores como originalidad, transformación, conectividad, 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 que implican combinar estímulos para construir nuevos objetos, nuevos productos... Un ejemplo de esta categoría es “*Esculturas de corcho*”. En este juego se forman equipos formados por 5 jugadores, cada miembro del equipo recibe 5 corchos, y la meta del juego consiste en construir esculturas de objetos reales o imaginarios con los 25 corchos disponibles. Primero deben pensar y comentar las ideas que tienen y, después de acordar una idea por consenso, los miembros del equipo cooperan para crear estas construcciones. Más tarde se decoran las esculturas pintándolas con colores y se exponen las obras realizadas por los distintos equipos del grupo.

El programa para grupos de 6-8 años que ha sido actualizado recientemente, tiene 125 juegos cooperativos (Garaigordobil, 2005a); el programa para grupos de 8 a 10 años contiene 80 actividades (Garaigordobil, 2003b); y el programa para niños y niñas de 10 a 12 años incluye 110 juegos cooperativos-creativos (Garaigordobil, 2004a). En relación al programa de educación infantil 4-6 años (Garaigordobil, en elaboración), actualmente se ha concluido la administra-

ción experimental de 40 actividades que han sido aplicadas a grupos de 5 a 6 años de edad. Actualmente estamos experimentando con más actividades para ampliar esta experiencia dirigida a grupos de este nivel de edad y en un futuro próximo se publicará el manual para su administración.

Para diseñar estas propuestas de juego se han revisado miles de actividades de diversos programas y libros de juegos. Algunas de las actividades incluidas en los programas JUEGO han sido seleccionadas o adaptadas de otros programas que tenían por finalidad similares objetivos, por ejemplo, algunos juegos son actividades lúdicas de las pioneras experiencias con juegos de cooperación de Orlick (1997/1978, 2001/1990), otros son juegos tradicionales que cumplen los requisitos del juego cooperativo, otros son juegos originariamente competitivos que se han transformado en cooperativos mediante la modificación de sus reglas, mientras que otros juegos han sido creados “*ad hoc*”, en muchos casos apelando al recuerdo de juegos infantiles de los sucesivos miembros de los equipos de investigación que han colaborado en el desarrollo de estas experiencias de juego (profesores, psicólogos, estudiantes de psicología...). No obstante, en relación a todas las actividades de los programas se ha desarrollado una ficha técnica que incluye 6 parámetros o indicadores de contenido: 1) objetivos psicomotrices, intelectuales, afectivos y sociales del juego; 2) descripción del juego, de su desarrollo y de las instrucciones para los jugadores; 3) preguntas para fomentar la fase de discusión o debate posterior al juego; 4) materiales necesarios; 5) tiempo aproximado de duración de la actividad; y 6) forma de organizar al grupo para el juego: grupo grande, equipos o parejas (ver ejemplos en apartado 4. Descripción de algunas actividades de los programas: Fichas técnicas).

1.4. Procedimiento para la implementación de los programas de juego cooperativo

El procedimiento de aplicación de los programas de juego, con un grupo de cualquier nivel de edad, implica el mantenimiento de una serie de variables constantes que configuran el encuadre metodológico de la intervención. Las variables constantes para la administración de esta experiencia son:

- ▶ **Constancia intersesional:** en la aplicación de los programas de juego se lleva a cabo una sesión de intervención semanal durante todo el curso escolar. La duración temporal de las sesiones es de 60 minutos en educación infantil, 90 minutos en el primer y segundo ciclo de educación primaria, y 2 horas en el tercer ciclo de primaria.

- ▶ **Constancia espacio-temporal:** la experiencia se realiza el mismo día, en el mismo horario semanal y en el mismo espacio físico, pudiendo ser el aula de psicomotricidad, el gimnasio o un aula grande libre de obstáculos que disponga de una pizarra y varias colchonetas. Resulta necesario que el aula donde se realice la intervención tenga la suficiente plasticidad para posibilitar distintos modos de organización del grupo (GG = gran grupo, PG = pequeños equipos, PR = parejas).
- ▶ **Constancia de las figuras adultas que articulan la intervención:** las sesiones son dirigidas siempre por los mismos adultos, por un lado, el profesor o profesora del grupo que dirige la dinámica del juego y, por otro lado, un adulto con formación psicopedagógica (psicólogo, pedagogo...) que lleva a cabo la evaluación pretest-postest (administración de pruebas de evaluación antes y después de aplicar el programa), y la evaluación continua (observación sistemática de las sesiones de juego).
- ▶ **Constancia de la estructura o formato de la sesión de juego:** la sesión se estructura con una secuencia generalmente de 2 o 3 actividades lúdicas cooperativas-creativas y sus subsiguientes debates. Dirigida por el profesor o profesora habitual del grupo, la sesión comienza con una breve fase de apertura, posteriormente se realiza el primer juego y el debate posterior al mismo, al término de éste, se lleva a cabo un segundo juego con su subsiguiente debate... y, con esta secuencia se realizan de 2 o 3 juegos cooperativos en cada sesión de intervención. La sesión concluye con una breve fase de cierre (ver cuadro 2). Además, en la primera sesión de juego se plantea a los participantes el encuadre de esta experiencia mediante “la consigna de introducción al programa” (ver cuadro 3) que consiste en explicar los aspectos básicos de la experiencia que se va a llevar a cabo durante el curso escolar, y en la última sesión de juego se realiza una evaluación de la experiencia realizada durante ese curso.

CUADRO 2

ESTRUCTURACIÓN DE UNA SESIÓN DE JUEGO COOPERATIVO

Fase de apertura: las sesiones comienzan con los miembros del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se comentan brevemente los objetivos de los juegos cooperativos y creativos: divertimos, hacer amigos, aprender a ayudarnos, aprender a colaborar con los compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escucharnos, a ser respetuosos con las ideas de otros, ser originales, creativos, imaginativos... Habitualmente, el adulto comunica al grupo la apertura de la sesión de juego cooperativo, y en las primeras sesiones llama la atención sobre los objetivos generales de la experiencia, pero después de dos o tres sesiones preguntará al grupo por los objetivos de la misma con la finalidad de fomentar la comunicación circular (*feedback*-retroalimentación) sobre los objetivos explícitos e implícitos del programa de juego.

Fase de desarrollo de la secuencia de juego: en esta fase se realizan sucesivamente los 2 o 3 juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:

- a) Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica. En primer lugar, se presentan las instrucciones del juego a desarrollar, y los miembros del grupo realizan el juego con el procedimiento indicado.
- b) Fase de debate. Después de la realización de cada juego se lleva a cabo un debate relacionado con la acción y las interacciones acontecidas en el juego. Para la realización del debate posterior a cada juego, los jugadores se sientan en el suelo en posición circular. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren preguntas para las actividades. Es importante formular las preguntas vinculadas con los objetivos esenciales del programa en general y del juego en particular, por ejemplo, comunicación, participación, cooperación, originalidad de los productos lúdicos... No obstante, se sugiere incorporar otras preguntas según lo que se observe en los procesos de grupo o en relación a los productos de la actividad lúdica que los miembros de ese grupo han generado.

Fase de cierre: después de realizar la secuencia de juego, se inicia la fase de cierre en la que se lleva a cabo una reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión de juego: sentimientos tenidos en la experiencia, participación, rechazos, respeto por las reglas, cooperación... El adulto que dirige la intervención pregunta a los miembros del grupo cómo se han sentido en la sesión de juego, y si quieren comentar algún aspecto de la sesión que no haya sido abordado en las fases de diálogo o debates posteriores a cada juego. El cierre es un ejercicio de reflexión en el que los miembros del grupo verbalizan tanto aspectos positivos de la experiencia, como problemas surgidos y soluciones dadas a los mismos, teniendo por ello un papel importante para el desarrollo cognitivo y moral. En esta fase, el adulto además de promover la comunicación dentro del grupo respecto a la experiencia vivenciada, aporta refuerzo social, valoración verbal en relación a las conductas de ayuda, diálogo o cooperación observadas, enfatizando la valía y la creatividad de los productos elaborados en aquellas actividades que implican este proceso.

En la primera sesión el adulto que dirige la intervención explica a los miembros del grupo los objetivos de la experiencia que van a realizar durante el curso escolar, indicando que acudirán a ese aula a jugar una vez por semana. El adulto describe las características especiales de los juegos que van a realizar y la finalidad de esa experiencia, así como el hecho de que estará presente otra persona que tomará notas sobre los juegos que ellos van a desarrollar. Para presentar al grupo estos contenidos se propone una consigna de introducción al programa que se presenta en el Cuadro 3.

CUADRO 3

CONSIGNA DE INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS DE JUEGO COOPERATIVO

“Durante este curso, vamos a dedicar una parte de nuestro tiempo a jugar algunos juegos cooperativos y creativos que me gustaría enseñaros. He pensado hacer estos juegos porque jugar es divertido y nos hace sentirnos felices, pero también porque es una actividad en la que podemos encontrar amigos al relacionarnos con los demás, y en la que aprendemos cosas continuamente. Los juegos que vamos a jugar en esta aula cada semana son una nueva forma de juego, ya que tienen unas reglas algo especiales. En ellos:

- Todas las personas participan y nadie sobra, porque para poder jugarlos y pasarlo bien, necesitamos la ayuda de todos.
- Nadie puede perder nunca, ni ser eliminado.
- El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta entre todos.
- Estos juegos cooperativos y creativos tienen tres objetivos:
 - Aprender a dar nuestras opiniones, a escuchar a los demás, a respetar sus puntos de vista y a tomar decisiones sobre qué hacer con el acuerdo de todos.
 - Aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes, para llevar a cabo metas que el grupo se plantee con el acuerdo de todos sus miembros.
 - Desarrollar la imaginación, la creatividad, tanto en lo que se refiere a las palabras, con juegos verbales, como a la creatividad expresada con el cuerpo al representar personajes, a la creatividad para construir objetos con distintos materiales (corcho, cuerda, palillos, cartones...), o la creatividad con el dibujo y la pintura.

En esta experiencia nos va a acompañar (se indica el nombre del observador), y va a tomar nota sobre los juegos que vamos a realizar, y también filmará y fotografiará algunas de las obras artísticas que haremos. Esperamos que disfrutéis con este programa de juego, que aprendáis a escucharos, a cooperar, y a ser creativos, y que hagáis nuevos amigos. Al final del curso escolar os preguntaremos vuestra opinión sobre esta experiencia de juego”.

Para llevar a cabo la experiencia con un grupo, además de los materiales específicos que se indican en las fichas técnicas de cada juego, se requieren varios materiales de base que han de estar disponibles de forma permanente en el espacio donde se realice el programa de juego: un cajón para el juego dramático, otro cajón con material diverso para construir objetos, un magnetofón o CD que se utiliza en varias actividades que requieren música, una cámara fotográfica y una cámara de vídeo para filmar las sesiones. En relación a los cajones de juego pueden incluirse, entre otros, los materiales que se sugieren a continuación.

- ▶ *Cajón de juego dramático*: materiales variados para disfrazarse, como sombreros, gorros, ropas viejas de distintos tipos y tamaños (vestidos, pantalones, camisas, capas...), pelucas, muchas telas de variado tamaño y color, bolsos, cinturones, zapatos, accesorios como gafas, collares, pañuelos, pinturas para maquillarse (pinturas de cara y algodón)...
- ▶ *Cajón de material para construir objetos*: bolsas de basura de distintos tamaños, rollo de papel continuo para embalar, celo, tijeras, pegamento, cartulinas, papel charol, plata, seda, algodón, palillos, pinzas, cartones, revistas, periódicos, plastilina, barro, rollos de papel de higiénico, hueveras, cajas de cartón de distintos tamaños, rotuladores, lápices, pinturas de variados tipos, cuerdas de distinta longitud y grosor, palos de madera de distinto grosor y tamaño, trozos de madera en variadas formas y tamaño, telas de distintos tamaños y colores, botones, hilos y aguja, madejas de lana de variado color, cintas adhesivas de diferentes colores...

Por otro lado, para llevar a cabo la evaluación continua de la experiencia se requiere un cuaderno para elaborar un "Diario" de las sesiones en el que describir narrativamente las situaciones observadas en las situaciones de juego y una carpeta de anillas para incorporar algunos de los productos de las actividades del programa.

2. OBJETIVOS, CARACTERÍSTICAS Y PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA PARA ADOLESCENTES

2.1. Objetivos generales y concretos del programa

El conjunto de actividades que configuran este programa de intervención (Garaigordobil, 2000b) dirigido a adolescentes, cuya finalidad general es desarrollar la personalidad y educar en derechos humanos, tiene 3 grandes objetivos:

1) crear y promover el desarrollo del grupo; 2) identificar y analizar percepciones, estereotipos y prejuicios; y 3) analizar la discriminación, disminuir el etnocentrismo y comprender la interdependencia entre individuos, grupos y naciones. En un plano más concreto el programa se plantea los objetivos específicos que se exponen en el Cuadro 4.

CUADRO 4

**OBJETIVOS CONCRETOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN
12-14 AÑOS**

Crear y promover el desarrollo del grupo

- Ampliar el autoconocimiento y el conocimiento de los demás miembros del grupo.
- Mejorar tanto el autoconcepto, la autoimagen así como el sentido de valía de los compañeros/as del grupo y el respeto por los demás.
- Promover hábitos de escucha activa, la comunicación bidireccional, la comunicación asertiva, la capacidad de interrogar y dialogar racionalmente...
- Potenciar la capacidad crítica y la actitud de apertura para modificar planteamientos frente a nuevos argumentos convincentes.
- Estimular la capacidad de cooperación, es decir, aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes.
- Facilitar la expresión de variados sentimientos: reconocer, clasificar y expresar asertivamente los sentimientos propios, aceptando la expresión de los sentimientos de los compañeros/as del grupo.
- Estimular la empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.
- Aprender técnicas de análisis y resolución de conflictos: definición del conflicto; reconocimiento de las causas; desarrollo y situación actual; análisis y búsqueda de soluciones..

Identificar y analizar percepciones, estereotipos y prejuicios

- Experimentar las limitaciones fisiológicas y psicológicas de la percepción.
- Analizar percepciones, creencias, prejuicios..., contrastando estas percepciones con las percepciones de otros.
- Ampliar miras, flexibilizar puntos de vista propios y apertura a otras posibles percepciones, explicaciones o puntos de vista sobre el mismo hecho.
- Reflexionar sobre el origen de las percepciones, sobre el impacto de éstas en la conducta y sobre los mecanismos que pueden favorecer la modificación de las percepciones erróneas y estereotipadas.
- Clarificar el concepto de cliché o estereotipo, evidenciando la tendencia a la construcción de clichés sobre la realidad que se estructuran con escasa información.
- Diferenciar hechos y opiniones.
- Reconocer dinámicas grupales que descalifican a otro grupo, mecanismos de disfraz de los prejuicios.

Analizar la discriminación y disminuir el etnocentrismo

- Reconocer las percepciones que se tienen de otros grupos sociales y culturales, identificando actitudes discriminatorias, racistas o xenófobas.
- Ampliar información sobre diversos grupos culturales para mejorar la comprensión de los mismos, disminuir el etnocentrismo, aumentar la tolerancia hacia otras culturas, razas y formas de vivir.
- Diferenciar distintos tipos o formas de discriminación (sexo, raza-etnia, religión...).
- Identificar situaciones de discriminación concretas que se den en el seno del propio grupo, planteando objetivos de cambio.
- Experimentar sentimientos de discriminación para comprender esta experiencia.
- Poner de relieve la injusta distribución de la riqueza en el orden mundial, estimulando la empatía hacia personas que viven en situaciones de escasez y precariedad.
- Comprender el mundo en el que viven y la interdependencia entre individuos, grupos y naciones.

2.2. Características y configuración del programa

El programa de intervención ha sido diseñado y adaptado para su administración a grupos de adolescentes de 12 a 14 años, aunque muchas de estas actividades se pueden utilizar en edades superiores. Esta experiencia puede ser aplicada por el profesor/a-tutor/a del grupo o por otro adulto con formación psicopedagógica (psicólogo/a, pedagogo/a...). El programa está constituido por 60 actividades distribuidas en 7 módulos o ejes de intervención cada uno de los cuales incluye de 8 a 10 actividades. Estos módulos son:

- 1. Autoconocimiento-autoconcepto:** incluye 8 actividades que fomentan el autoconocimiento y el conocimiento de los otros, así como la mejora de la autoimagen y de la imagen de los demás.
- 2. Comunicación intragrupo:** incorpora 9 actividades para estimular la comunicación intragrupo y el desarrollo de destrezas que mejoren la comunicación humana
- 3. Expresión y comprensión de sentimientos:** contiene 8 actividades que facilitan la identificación y la expresión de sentimientos así como el análisis de las causas y consecuencias de variados sentimientos, y los mecanismos de resolución adaptativa de sentimientos negativos.
- 4. Relaciones de ayuda y cooperación:** se proponen 10 juegos que estimulan las relaciones de ayuda y cooperación entre los miembros del grupo.

5. **Percepciones y estereotipos:** se incluyen 8 actividades que favorecen la identificación de percepciones y estereotipos, el contraste con las percepciones de los demás, y la reflexión sobre el impacto de la percepción en la conducta.
6. **Discriminación y etnocentrismo:** incorpora 8 actividades que permiten analizar la discriminación favoreciendo la apertura a las perspectivas de otros grupos socio-culturales, la disminución del etnocentrismo y una comprensión de la interdependencia existente entre individuos, grupos o naciones.
7. **Resolución de conflictos:** contiene 9 actividades en las que se presentan situaciones de conflicto que tienen por finalidad activar técnicas y procesos de análisis y resolución de conflictos variados.

El módulo de **autoconocimiento-autoconcepto** tiene por objetivo general incrementar el autoconocimiento y el conocimiento de los miembros del grupo entre sí, fomentando los mensajes positivos que mejoren el autoconcepto. Un ejemplo de actividad de este módulo es *“Una mirada en el espejo”* que tiene como objetivos: tomar conciencia del autoconcepto, reflexionar sobre el origen de las percepciones de uno mismo, analizar el impacto del autoconcepto en la conducta, y reflexionar sobre estrategias de modificación de un autoconcepto negativo. En esta actividad, se entrega a cada miembro del grupo un listado con 52 adjetivos (26 positivos y 26 negativos) y una hoja para la recogida de descripciones. En primer lugar, cada participante selecciona los adjetivos que cree que utilizaría su madre para definirle; después selecciona los adjetivos con los que cree le describiría su padre; en tercer lugar, los adjetivos que describen cómo le ve un amigo; y en último lugar, los adjetivos con los que se definiría el mismo. Cuando han cumplimentado la hoja de recogida de descripciones, observan sus respuestas, y analizan individualmente: 1) El concepto positivo o negativo que cada miembro del grupo cree que tienen de él, su madre, su padre, un amigo y él mismo (número de adjetivos positivos y negativos en cada evaluación); y 2) Qué persona le ve más parecido a como se ve él mismo. El debate en gran grupo gira en torno al origen de la autoimagen, el efecto que el autoconcepto tiene en la conducta, y las estrategias para cambiar un autoconcepto negativo.

El segundo módulo está dirigido a estimular la **comunicación intragrupo**, el desarrollo de hábitos de escucha activa, la capacidad de dialogar, la capaci-

dad para tomar decisiones por consenso... Un ejemplo de actividad de este módulo es *“El impacto”*. En esta actividad el grupo se divide en equipos de 6 u 8 participantes. Cada equipo recibe 1 folio, un lapicero, una goma, un rotulador, y un gran pliego de papel de embalar donde realizarán la representación gráfica de los resultados de la actividad. Distribuidos los equipos y el material se plantean las siguientes instrucciones: “Cada grupo debéis hacer una reflexión sobre las consecuencias o el impacto de un evento o hecho, por ejemplo, el impacto de la inmigración (o el impacto la guerra, del divorcio...). En primer lugar, debéis pensar en consecuencias primarias o inmediatas de este evento. Cuando tengáis el listado de estas consecuencias hacer con ellas una representación gráfica. Para ello, en el centro del pliego se dibuja un círculo en el que se escribe el supuesto sobre el que trabajamos, por ejemplo, la inmigración, saliendo de éste otros círculos dibujados en forma de primer anillo en los que se escribirán las consecuencias inmediatas. Posteriormente, debéis pensar qué consecuencias a más largo plazo se derivan de cada una de las consecuencias primarias e inmediatas y representarlas en el gráfico. Ahora, de algunos de estos círculos salen otros círculos dibujados en forma de segundo anillo, en los que se escribirán las consecuencias que se derivan de esas consecuencias primarias, y así sucesivamente, tantos anillos como niveles de consecuencias se detecten. Cuando todos los equipos han desarrollado al máximo la reflexión sobre el tema y lo han representado gráficamente, en gran grupo, un representante de cada equipo mostrará y comentará a los otros compañeros la representación realizada. A partir de los resultados obtenidos en los distintos equipos se articulará el debate sobre el tema. Tras la exposición de las consecuencias de ese hecho, por ejemplo, la inmigración, se puede reflexionar sobre estrategias o pautas de acción para evitar las consecuencias negativas que hayan podido ser identificadas en los análisis realizados por los equipos (por ejemplo, actitudes racistas, discriminatorias o xenófobas).

En el tercer módulo las actividades están dirigidas a facilitar la **expresión y comprensión de sentimientos**. Las actividades de esta categoría, además de estimular la comunicación, fomentan la capacidad para identificar emociones, para analizar causas, consecuencias y formas de afrontamiento de emociones negativas, así como para expresar emociones a través del cuerpo, del dibujo y la pintura... Un ejemplo de actividad de este módulo es *«El Miedo»*. En esta dinámica cada participante dibuja en un folio algún acontecimiento o situación que le haya hecho sentir esta emoción, escribiendo una frase debajo que clarifique el

contenido del dibujo. Posteriormente, por turnos, van mostrando y comentando sus dibujos al grupo. Después de expresar diversas situaciones generadoras de miedo, se abre un debate sobre las reacciones o conductas que se derivan, es decir, las consecuencias del miedo y, en último lugar, se reflexiona sobre formas de afrontar estos sentimientos.

El cuarto módulo está constituido por actividades que promueven las **relaciones de ayuda y cooperación** entre los miembros del grupo, es decir, cuya esencia consiste en dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Un ejemplo de actividad es el *“El guión”* cuya finalidad es fomentar la comunicación intra-grupo, el desarrollo de hábitos de escucha activa, estimular las relaciones de ayuda-cooperación, y expresar emociones a través de la dramatización. La actividad consiste en observar una imagen en pequeños equipos, inventar una historia cooperativamente con lo que la imagen sugiera, y representar esta historia mientras el resto de los miembros del grupo observa la representación. El debate girará en torno a las historias elaboradas, a la satisfacción de cooperar, al nivel de escucha, a la creatividad de las historias elaboradas...

El quinto módulo de actividades está relacionado con las **percepciones, estereotipos y prejuicios** que se tienen de la realidad circundante. Las actividades que configuran este módulo tienen por objetivo identificar y analizar las percepciones y creencias que los miembros del grupo tienen de la realidad, fomentando la apertura del pensamiento a otros posibles puntos de vista. Un ejemplo de esta actividad es *«Percepciones gráficas»*. En esta actividad se presenta a cada participante una imagen de una mujer en la que se puede percibir una mujer joven y/o una anciana. Los miembros del grupo individualmente deben indicar qué edad tiene la persona de la figura y destacar tres de sus principales características. Posteriormente, se contrastan las distintas edades asignadas a la dama y sus principales características, lo que pone de relieve las limitaciones fisiológicas y la subjetividad de la percepción. Con esta metodología se analizan varios ejemplos clásicos de ilusiones ópticas.

El sexto módulo, el de **discriminación y etnocentrismo**, incluye actividades para experimentar y reflexionar sobre diversas situaciones de discriminación debidas a raza, sexo, religión, idioma... Un ejemplo de las actividades de ese módulo es *“Situaciones de discriminación”*. En esta actividad cada miembro del grupo debe escribir en un papel una situación en la que se ha sentido o se sentiría discriminado. Después, todos los papeles se introducen en una bolsa, y se

redistribuyen de tal modo que cada participante recibe una situación de discriminación distinta a la descrita por él mismo. Durante un minuto cada participante debe pensar soluciones a esa situación de discriminación que le ha tocado al azar y escribir esas soluciones en el papel. En la fase de debate, se leen en alto las situaciones de discriminación descritas y las soluciones de afrontamiento dadas. En este contexto se comenta la eficacia de las soluciones propuestas y se añaden otras que también pueden ser eficaces para afrontar la situación.

El último módulo contiene actividades para el aprendizaje de técnicas de **resolución de conflictos**. En general, las actividades de este módulo tienen como objetivo estimular la capacidad para analizar problemas de relación interpersonal e identificar las soluciones más positivas para los problemas presentados. Las dinámicas incluidas en esta categoría plantean diversas situaciones problema (responder a una agresión, a una situación de rechazo, a un dilema moral...), frente a las que los miembros del grupo deben dar soluciones, seleccionando del conjunto de soluciones las que consideren que pueden ser más eficaces para resolver el problema estudiado. Las soluciones dadas se expresan dramáticamente, es decir, cada equipo representa la situación problema y la resolución de la misma que el equipo haya considerado más positiva y/o eficaz, y posteriormente se analizan verbalmente en el debate otras formas de resolución del conflicto consideradas por los miembros del grupo.

Después de revisar más de un millar de actividades se sistematizaron las actividades que configuran el programa de intervención. Algunas de las actividades incluidas en el programa han sido seleccionadas o adaptadas de otros programas que tenían por finalidad similares objetivos, mientras que otras actividades han sido creadas "*ad hoc*" para esta experiencia. No obstante, en relación a todas ellas se han desarrollado y sistematizado fichas técnicas con el mismo formato que el descrito para los "Programas JUEGO". En el programa diseñado, la reflexión sobre diversos derechos humanos se plantea mediante actividades del programa cuyos contenidos temáticos giran en torno al diálogo, la tolerancia, la igualdad, la justicia, la solidaridad, la libertad, el respeto por la naturaleza y la paz.

2.3. Procedimiento para la aplicación del programa con un grupo

Para aplicar el programa de intervención con un grupo se mantienen una serie de variables constantes que configuran el encuadre metodológico de la intervención.

Estas variables son:

- ▶ Constancia intersesional: realización de una sesión de intervención semanal con una duración temporal de 2 horas, durante todo el curso escolar.
- ▶ Constancia espacio-temporal: la experiencia en cada grupo se lleva a cabo el mismo día, en el mismo horario semanal y en mismo espacio físico, un espacio amplio y libre de obstáculos y con una pizarra.
- ▶ Constancia de las figuras adultas que desarrollan el programa: las sesiones son dirigidas por el tutor o tutora del grupo, que articula el desenvolvimiento de las actividades del programa, con la ayuda de un colaborador o colaboradora cuyas funciones son la evaluación pretest-postest (administración de pruebas de evaluación antes y después de aplicar el programa) y la evaluación continua (observación sistemática de las sesiones de intervención).
- ▶ Constancia en la estructura o formato de la sesión: las sesiones se configuran siempre con la siguiente estructura (véase cuadro 2 pág. 101). En primer lugar, con los miembros del grupo sentados en el suelo en posición circular, se plantean los objetivos y las instrucciones de la actividad. En un segundo momento, el grupo desarrolla la acción; y al finalizar la ejecución de la actividad, los miembros del grupo se colocan de nuevo en posición circular y se abre una fase de discusión o debate en torno a la actividad realizada. Esta fase es un tiempo para la reflexión y el diálogo (guiado por el adulto) en la que se analizan los resultados de la actividad llevada a cabo por el grupo. Sucesivamente, y siguiendo este esquema, se realizan aproximadamente 2 actividades en cada sesión de intervención. Todas las sesiones se articulan del mismo modo, con la excepción de la primera sesión en la que se incorpora la “consigna de introducción al programa” (ver cuadro 5) y de la última en la que se incluye “el cuestionario de evaluación del programa” (ver anexo 1).

CUADRO 5

CONSIGNA DE INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA PARA ADOLESCENTES DE 12 A 14 AÑOS

“A lo largo de este curso vamos a realizar algunas sesiones en las que abordaremos algunas cuestiones relacionadas con la ética, las relaciones interpersonales y los derechos humanos. Una vez por semana, acudiremos a este aula y durante dos horas vamos a llevar a cabo un conjunto de actividades de grupo que tienen por finalidad:

- Ayudar a conocernos mejor a nosotros mismos y a los demás.
- Aprender a comunicarnos en grupo, escuchando a los demás, respetando distintos puntos de vista al propio, y tratando de llegar a acuerdos.
- Experimentar y analizar las dificultades o problemas que se pueden dar en la comunicación humana.
- Aprender a ayudarnos, a compartir y a cooperar con los demás.
- Reconocer nuestras percepciones de la realidad contrastándolas con las percepciones de los demás.
- Reconocer actitudes racistas hacia otros grupos a los que no pertenecemos (negros, gitanos, marroquíes...).
- Reflexionar sobre la discriminación, analizando distintas actitudes y formas de discriminación.
- Identificar sentimientos, analizar sus causas y sus consecuencias, buscar modos de dar resolución a sentimientos negativos (miedo, rabia, envidia...) y expresar sentimientos variados.
- Clarificar formas de expresión de la violencia, causas, consecuencias y mecanismos de control.
- Analizar situaciones conflictivas en las relaciones sociales, reflexionando sobre estrategias para la resolución de las mismas (conflictos morales, de agresión, situaciones de rechazo y discriminación, de guerra, hambre, divorcio...).

Las actividades que vamos a realizar darán pie a debates sobre estos temas que acabo de mencionar. Esperamos que la experiencia os parezca interesante y os pediremos vuestra opinión sobre ella al finalizar el curso escolar. En esta experiencia nos va a acompañar X (observador/a) que tomará algunas notas sobre las conclusiones del grupo en las actividades que vamos a llevar a cabo”.

3. TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPOS IMPLICADAS EN LOS PROGRAMAS

Las técnicas de dinámica de grupos implicadas en los cinco programas de intervención son variadas, se pueden resaltar cuatro tipos de técnicas: 1) técnicas para el desarrollo de la acción; 2) técnicas para fomentar la expresión de ideas; 3) técnicas de estimulación y regulación de la discusión o debate; y 4) técnicas de evaluación y reforzamiento. Las principales técnicas específicas se exponen y definen en el Cuadro 6.

CUADRO 6

TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPOS IMPLICADAS EN LOS PROGRAMAS

Técnicas	Definición
<i>Juego y dibujo</i>	<p>Los programas utilizan diversos tipos de juegos tales como juegos de comunicación, juegos de ayuda-cooperación, juegos de expresión emocional a través de la dramatización y juegos creativos. Tanto el juego como el dibujo son técnicas proyectivas lúdicas que movilizan y permiten la expresión de contenidos personales conscientes e inconscientes (pensamientos, fantasías, experiencias, emociones, deseos, temores...).</p>
<i>Torbellino de ideas</i>	<p>Mediante esta técnica se trata de crear un clima informal, sin estereotipos, permisivo, despreocupado, con absoluta libertad de expresión, que estimule la capacidad imaginativa en la elaboración de ideas originales y en la búsqueda de soluciones alternativas eficaces a los problemas. La técnica está dirigida a desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, fuente de innovaciones, descubrimientos, o nuevas soluciones. Está técnica, muy útil para fomentar la fluidez de ideas respecto a cualquier tema, implica llevar a cabo el siguiente procedimiento: 1) En primer lugar, se describe el problema o tema en cuestión; 2) Durante un tiempo, aproximadamente de 5-10', los miembros de cada equipo presentan ideas en cantidad para solucionar el problema, sin realizar ninguna crítica frente a las ideas que se van presentando y, que son registradas por un secretario/a del mismo; 3) Posteriormente, durante 10' se debaten y evalúan las ideas y se eligen las tres que se consideren más adecuadas; y 4) En último lugar, y en grupo grande se recogen las 3 elecciones de cada subgrupo o equipo, se evalúan y se seleccionan las 3 que puedan ser más útiles y factibles.</p>
<i>Pequeños grupos de discusión</i>	<p>Los pequeños grupos de discusión consisten en un número reducido de personas (cinco o seis) que intercambian "cara a cara" ideas sobre un tema, resuelven un problema o toman decisiones y se enriquecen del aporte de diferentes puntos de vista, todo ello en un ambiente democrático, de espontaneidad, flexibilidad, participación y libertad de acción. En los pequeños grupos de discusión se elige a un secretario para que registre las conclusiones que vayan surgiendo. Esta técnica consiste en la formulación de manera precisa de un problema para ser discutido en equipos durante un breve periodo de tiempo. Tras este periodo de tiempo cada equipo debe sintetizar las ideas para comunicarlas a todos los miembros del grupo. De este modo, todo el grupo toma conocimiento de los diversos puntos de vista que han surgido en cada equipo, lo que permite extraer conclusiones sobre el tema. Es una técnica muy útil para ser aplicada en grupos grandes ya que permite una participación activa de todos los miembros, y ofrece la posibilidad de contemplar opiniones y puntos de vista diferentes, para llegar a una toma de decisiones.</p>

Técnicas	Definición
<i>Frases incompletas</i>	Las frases incompletas son una técnica proyectiva que permite la identificación del punto de vista personal y del punto de vista del resto de los miembros del grupo, en relación a los diversos temas que se abordan en los programas. Básicamente consiste en completar rápidamente, con lo primero que viene a la mente, un conjunto de frases incompletas cuyos contenidos harán referencia a los temas que se quieran analizar.
<i>Estudio de casos</i>	El estudio de casos permite entrenar a los miembros de un grupo en la discusión guiada, en el análisis de situaciones y hechos, en el análisis e intercambio de ideas, permitiendo así desarrollar la flexibilidad de razonamiento, y mostrando que no hay una única solución para un mismo problema. Un “caso” es una descripción detallada y exhaustiva de una situación real, susceptible de ser analizada, discutida y que estimule el intercambio de ideas. Una de las características de esta técnica consiste en que cada uno de los miembros puede aportar una solución diferente a la situación planteada, de acuerdo con sus conocimientos, experiencias y motivaciones. Así pues, el objetivo que se pretende es que el grupo estudie el caso dando sus puntos de vista, intercambiando sus ideas y opiniones, analizando y discutiendo libremente los diversos aspectos del mismo.
<i>Role-playing</i>	El “Role-Playing” es una técnica muy difundida que consiste en una escenificación donde dos o más personas representan libre y espontáneamente una situación de la vida real asumiendo los roles del caso, con el objeto de que se torne, real, visible y pueda así ser mejor comprendida y tratada por el grupo. Posteriormente se abre una fase de discusión de la escenificación para extraer las conclusiones oportunas. Esta técnica no sólo beneficia a quienes representan los roles, sino a todo el grupo que actúa como observador participante, por su compenetración en el proceso, ya que despierta su interés, su participación espontánea y mantiene su atención centrada en el problema que se desarrolla. Es una técnica que facilita familiarizarse y comprender situaciones conflictivas. Al ser representada de manera escenificada permite que los observadores experimenten una vivencia común que posibilite posteriormente discutir el problema con cierto conocimiento directo generalizado.
<i>Formulación de preguntas</i>	Con la finalidad de estimular la reflexión y de guiar el diálogo en relación a lo acontecido en el desenvolvimiento de la actividad se emplea la técnica de formulación de preguntas. La técnica consiste en un intercambio informal de ideas e información sobre un tema, realizado por un grupo bajo la conducción estimulante y dinámica de un adulto que hace de guía e interrogador. Un buen uso del debate en el aula es susceptible de convertirse en una excelente técnica de aprendizaje. Utilizada con esta finalidad estimula el razonamiento, la comprensión, la reflexión, la capacidad de análisis crítico, la comunica-

Técnicas	Definición
<i>Formulación de preguntas</i>	ción, la escucha y la tolerancia. Ayuda a superar prejuicios e ideas preconcebidas, y a enriquecer el campo intelectual por medio del intercambio de opiniones, ideas y puntos de vista que a menudo difieren de los propios.
<i>El micrófono</i>	Esta es una técnica que tiene por finalidad fomentar la regulación de la comunicación intragrupo potenciando los hábitos de escucha activa. Es una técnica para ser utilizada únicamente con grupos que en los debates no respetan el orden de las intervenciones de los compañeros, grupos algo impulsivos en los que varios miembros hablan a la vez sin escucharse correctamente. El micrófono puede ser simbolizado con cualquier objeto (rotulador, palo corto, tubo de cola...) y este objeto permite a su portador expresar sus ideas o pensamientos sobre el tema en cuestión. Al terminar de exponer su opinión, entrega el micrófono a otro compañero que ha levantado la mano para pedir la palabra, y así sucesivamente se van dando turnos de intervención y se facilitan los procesos de comunicación dentro del grupo.
<i>Autoevaluación</i>	Es importante facilitar el desarrollo de la capacidad crítica de los miembros del grupo. Para ello el adulto estimula que el grupo contraste la diferencia entre los objetivos de la actividad concreta y la ejecución del grupo en la actividad. Esto implica identificar problemas o deficiencias del grupo, lo que, por otro lado, resulta necesario para evolucionar. En relación a los señalamientos de problemas o deficiencias en la ejecución de la actividad, es importante, valorar adecuadamente, ajustando la percepción del adulto a lo que es esperable en ese grupo de edad con el que se está implementando el programa.
<i>Refuerzo positivo</i>	En toda intervención es importante devolver imágenes positivas al grupo, cuando consiguen los objetivos, elaboran buenos productos, plantean razonamientos de interés, se escuchan respetuosamente, participan y cooperan, manifiestan respeto y sensibilidad hacia otras personas... La fase de debate posterior a la ejecución de las actividades y la fase de cierre de la sesión pueden ser un espacio adecuado para que el adulto devuelva imágenes positivas a los miembros del grupo sobre los comportamientos adecuados que han tenido en la sesión.

4. SUGERENCIAS PARA LA DIRECCIÓN DE LOS PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN CON UN GRUPO

Para facilitar la dirección de los programas de intervención por parte del adulto se proponen algunas sugerencias metodológicas relacionadas con la presentación de los objetivos y las instrucciones de las actividades, con la organización y regulación de la actividad en la fase de ejecución, así como con la dirección de la fase de debate.

Presentación de los objetivos y las instrucciones

- ▶ La exposición al grupo de los objetivos de cada actividad se realiza de forma sintética, comentando brevemente los objetivos generales indicados en la ficha técnica de la actividad.
- ▶ La descripción de las actividades en las fichas técnicas se han redactado para el adulto, por lo que resulta necesario adaptar el lenguaje al exponerlas a los miembros del grupo.
- ▶ En la presentación de las instrucciones debe clarificarse la tarea a realizar así como el procedimiento y las normas con las que deben llevarla a cabo. Ocasionalmente resulta útil ejemplificarlo, ya que ayuda a los participantes a comprender la actividad que se les solicita.
- ▶ Insistir al dar las instrucciones en el concepto “cooperativo”: Todos los jugadores aportan ideas, participan y contribuyen a la realización de la actividad para llegar a una meta de grupo.
- ▶ Es importante adoptar una perspectiva lúdica en el planteamiento de las actividades y de la experiencia en su conjunto, promoviendo un clima grupal positivo.

Organización y regulación de la actividad en la fase de ejecución

- ▶ Con la finalidad de estimular la interacción multidireccional entre los miembros del grupo, en ocasiones, de forma alternativa, conviene proponer directamente los agrupamientos en equipos, de tal modo que sean diferentes en cada actividad, posibilitando que cada participante interactúe con el mayor número de compañeros diferentes a lo largo del año.
- ▶ El rol de secretario en los equipos debe ser rotativo, de tal modo que todos los jugadores lo asumen en el curso de esta experiencia.

- ▶ Otro aspecto importante en este proceso consiste en regular el tiempo de las actividades de tal modo que siempre se pueda operar una reflexión o debate al final de las mismas.

Dirección de la fase de discusión o debate

En relación a la dirección del debate se pueden plantear algunas sugerencias relacionadas con el comportamiento del adulto, cuya función es guiar el análisis de la actividad y la fase de discusión. El adulto es un conductor del grupo en el proceso de reflexión y de identificación de las conclusiones implícitas en la actividad realizada. Esta función de conductor del grupo puede llevarla a cabo a través de diversos mecanismos:

- ▶ **Formulación de preguntas:** es una técnica dirigida a estimular la reflexión en los miembros del grupo. Para ello, el adulto formula preguntas al grupo sobre el proceso de ejecución de la actividad. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren diversas preguntas para la fase de debate o discusión de cada actividad, pero en función de lo que suceda en cada grupo el adulto incorporará preguntas derivadas de los eventos que observe. Es importante tener en cuenta la esencia del debate de cada actividad, habitualmente vinculada a los objetivos de la misma, y estar atento para captar los elementos significativos de la conducta y de las verbalizaciones de los miembros del grupo.
- ▶ **Análisis de los productos de la actividad:** un eje de análisis especialmente significativo para la reflexión son los análisis de los productos de la actividad que genera el grupo o los equipos que lo configuran. Estos materiales tienen gran importancia como instrumento de lectura de la ejecución del grupo, y nos informan en qué medida o grado el grupo alcanza los objetivos de la actividad. Este análisis de los productos elaborados en el juego es útil como un medio de evaluación del nivel del grupo en una variable en cuestión, por ejemplo, comunicación, cooperación, creatividad..., y como estímulo para formular preguntas.
- ▶ **Síntesis de la acción y de las verbalizaciones:** después de la exposición de las opiniones o puntos de vista de los miembros del grupo, el adulto puede sintetizar las principales ideas subrayando lo más significativo

de lo señalado. Además, en los últimos minutos del desarrollo de la actividad sintetizará todo lo acontecido en la sesión conduciendo al grupo, cuando se considere oportuno, a identificar y determinar objetivos de cambio en específicas conductas.

Por otro lado, el adulto que dirige la intervención no emite juicios de valor ni opiniones personales, potencia el pensamiento crítico y refuerza las conductas positivas que tienen los miembros del grupo. Su labor consiste en estimular la exposición de los pensamientos y sentimientos de los participantes y fomentar tanto el análisis como la reflexión de los mismos. El diálogo se debe realizar en una perspectiva de respeto frente a distintos puntos de vista que puedan existir sobre un tema, evitando que los miembros del grupo incurran en descalificaciones, o confrontaciones negativas y agresivas entre ellos. Este patrón de conducta no implica una actitud pasiva, ya que ante determinadas respuestas, el adulto debe formular preguntas que permitan analizar al grupo las implicaciones morales y emocionales de esas respuestas incorrectas. Además, el adulto puede ofrecer información objetiva o datos que tenga disponibles respecto al tema de debate en cuestión que puedan resultar clarificadores.

Otras sugerencias para la dirección de las sesiones:

- ▶ Enfatizar verbalmente la escucha activa entre los miembros del grupo durante las sesiones.
- ▶ Estimular que reflexionen y razonen sobre los temas que se ponen de relieve en las actividades.
- ▶ Identificar incidentes negativos (rechazos, descalificaciones...) que se produzcan entre los miembros del grupo y abordarlos constructivamente.
- ▶ Potenciar que el debate se realice con los miembros del grupo en posición circular de tal modo que todos puedan verse y escucharse adecuadamente.
- ▶ Valorar verbalmente las conductas prosociales y los productos creativos que se observen en el grupo.
- ▶ Promover la participación activa de todos los miembros del grupo.

5. DESCRIPCIÓN DE ALGUNAS ACTIVIDADES DE LOS PROGRAMAS: FICHAS TÉCNICAS

Con la finalidad de facilitar un acercamiento concreto a las actividades que configuran estos programas de intervención, a continuación se presentan 7 fichas técnicas de cada programa, para los 4 programas JUEGO de los diferentes niveles de edad, 4-6, 6-8, 8-10, 10-12 años y para el programa con adolescentes de 12-14 años. Un índice de estas actividades se muestra en el Cuadro 7. Los lectores interesados en conocer todas las actividades de los programas pueden encontrarlas en los volúmenes editados por Pirámide y referenciados en la bibliografía (Garaigordobil, 2000b, 2003ab, 2004a, 2005a).

CUADRO 7

ÍNDICE DE LA MUESTRA DE ACTIVIDADES DE LOS 5 PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN

Programa	Ficha técnica de actividades
Programa JUEGO 4-6 años	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las mariposas 2. Peces y pescadores 3. Tiburones 4. Los oficios 5. La huella de nuestras manos 6. Abrazos a ciegas 7. Modelando la granja
Programa JUEGO 6-8 años	<ol style="list-style-type: none"> 8. El chicle saltarín 9. Los abrazos musicales 10. Viaje en tren 11. Una historia cooperativa 12. Los complementos 13. Dibuja una canción con tus amigos 14. La fábrica de instrumentos musicales
Programa JUEGO 8-10 años	<ol style="list-style-type: none"> 15. Abrazados 16. Mensajes misteriosos 17. Los camellos 18. Descubre la emoción 19. Cajas de fantasía 20. Si yo dibujo... ¿tú que dibujarías? 21. Figuras geométricas

Programa	Ficha técnica de actividades
Programa JUEGO 10-12 años	<ul style="list-style-type: none"> 22. Pasos de baile para una música 23. Nuevos finales para viejos cuentos 24. Publicidad 25. Foto puzzle en dramatización 26. La imprenta de objetos 27. Dibujo cooperativo dramatizado 28. La nueva evolución de las especies
Programa para adolescentes 12-14 años	<ul style="list-style-type: none"> 29. El foco 30. Polarización eléctrica 31. Abanico de sentimientos 32. Localización de objetos 33. Sopa de letras 34. El misterio del secuestro 35. La agresión

**FICHAS DE JUEGO COOPERATIVO
PROGRAMA JUEGO 4-6 AÑOS**

1. LAS MARIPOSAS

Objetivos: Cohesión grupal. Cooperación.

**Desarrollo
Afectivo**

- Placer en el movimiento y en la interacción corporal.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

**Desarrollo
Social**

- Cooperación: formar con los cuerpos de dos jugadores una mariposa, coordinando el movimiento para desplazarse por el espacio del aula.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo
Intelectual**

- Creatividad dramática: originalidad.
- Simbolización.

**Desarrollo
Psicomotriz**

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica grupal, noción de velocidad, noción de la dirección...

Descripción de la actividad

El juego consiste en representar una mariposa con los cuerpos de dos jugadores. Para ello se dividirá el grupo en parejas. Cada pareja se agarrará del brazo y con los brazos que les quedan sueltos simularán las alas. Los movimientos de las mariposas por el aula deberán ser muy coordinados como si fueran una misma persona. Se pondrá una música de fondo suave, una música que evoque sonidos la naturaleza, y con esta música de fondo tienen que ir danzando por toda la clase, como si fueran mariposas volando por el bosque.

Debate

¿Qué os ha parecido el juego? ¿Ha sido divertido volar por la clase como si fuéramos mariposas? ¿Ha resultado difícil hacer como si fuerais mariposas? ¿Os habéis soltado alguna vez? ¿Cómo os habéis sentido en este juego?

Materiales

Magnetófono o CD y una cinta con música de la naturaleza

Tiempo

20 minutos

Estructura grupal

PR-GG

2. PECES Y PESCADORES

Objetivos: Cohesión grupal. Cooperación.

Desarrollo

Afectivo

- Placer de perseguir y placer de escapar del perseguidor.
- Descarga de tensiones: relajación.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

Desarrollo

Social

- Cooperación: formar una red de pescador y atrapar a los peces.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo

Intelectual

- Simbolización.
- Atención.

Desarrollo

Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, reflejos, percepción visual, orientación espacial, noción de dirección.

Descripción de la actividad

El grupo se divide en dos equipos. Un equipo, compuesto por 4 jugadores elegidos con algún juego de azar, representará 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 pared y van a coger a los peces. Éstos intentan escapar de la red de cualquier modo. El pez atrapado pasa a ser pescador, y el juego se termina cuando todos se han convertido en pescadores. Posteriormente se pueden realizar dos o tres rondas de juego.

Debate

¿Ha sido divertido el juego? ¿Era difícil escapar de los pescadores? ¿Qué sentimientos habéis tenido cuando os han atrapado los pescadores? ¿Y cuando erais pescadores y atrapabais a los peces? ¿Qué os ha gustado más, ser peces o pescadores?

Materiales

Tiempo

20 minutos

Estructura grupal

GG

3. TIBURONES	
Objetivos: Cohesión grupal. Cooperación.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de perseguir, placer de escapar del perseguidor. • Descarga de tensiones: relajación. • Control de sentimientos de temor, de miedo. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción multidireccional y amistosa entre los miembros del grupo. • Cooperación: formar jaulas con los cuerpos de varios. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz, coordinación dinámica global, esquema corporal, reflejos, rapidez de movimientos, orientación espacial.
<p>Descripción de la actividad</p> <p>La actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los jugadores se divide en tríos, y cuatro o cinco jugadores restantes representan ser tiburones. Cada trío configura una jaula con un buceador en el interior de ésta. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen por las manos formando una jaula, mientras el tercero que representa al buceador se coloca en el interior de la jaula. Mientras 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, éstos cambian los roles. Además, después de 3 o 4 rondas de juego se cambian los roles. Se realizan tantas rondas como sean necesarias para que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, tiburones y buceadores.</p>	
<p>Debate</p> <p>¿Ha sido divertido este juego? ¿Qué es lo que más os ha gustado del juego? ¿Era más divertido ser jaula, buceador o tiburón? ¿Habéis ayudado a alguien para evitar que el tiburón le cogiera? ¿Cómo os habéis sentido al escapar de los tiburones con la ayuda de los demás?</p>	
<p>Materiales</p> <p>Magnetofón o CD y cinta musical con sonidos marinos, que evoquen el mar.</p>	
Tiempo	Estructura grupal
30 minutos	PG-GG

4. LOS OFICIOS

Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

Desarrollo

Afectivo

- Placer en la representación.
- Expresión 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.

Desarrollo

Social

- Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: representar mímicamente oficios.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo

Intelectual

- Creatividad dramática: originalidad, expresividad.
- Conocimiento de la vida social, de distintos roles sociales.
- Simbolización.
- Atención.

Desarrollo

Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión psicomotriz, esquema corporal...

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores. Cada equipo recibe 2 tarjetas en cada una de las cuales se muestra gráficamente un oficio: carpintero, médico, peluquero, pintor, dibujante, domador de leones, payaso, profesor, conductor de autobús, panadero, policía, cantante, jugador de fútbol, torero, bombero, modisto, granjero, agricultor, vendedor, mecánico, veterinario, dentista, jardinero, zapatero, torero, cocinero, futbolista, pescador, músico, deportista, agricultor, pintor, domador... Después de un proceso de diálogo, cada equipo decide cómo va a representar cada oficio, y con la contribución de todos sus miembros lo presentan mímicamente para los demás compañeros, que deben adivinar el oficio que están representando. Todos los miembros del equipo representan simultáneamente los oficios teniendo en cuenta lo acordado en el proceso de diálogo sobre la representación. Si al final se dispone de tiempo se les pide que hagan cooperativamente, es decir, con la contribución de todos los miembros del equipo, un dibujo sobre el oficio que más le gusta.

Debate

¿Ha sido difícil representar o adivinar los oficios? ¿Ha sido divertido? ¿Era más divertido representar o adivinar el oficio que escenificaban otros compañeros? ¿Qué oficio os gustaría tener cuando fuerais mayores? ¿Por qué? ¿Os ha costado poneros de acuerdo en cada equipo sobre la forma de representar? Se habla de la importancia que tienen los distintos trabajos, y como todos son necesarios para la vida en sociedad.

Materiales

Por equipo: 2 tarjetas con las imágenes de los oficios.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

5. LAS HUELLAS DE NUESTRAS MANOS

Objetivos: Cooperación. Expresión emocional. Creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer sensorial, táctil y kinestésico. • Placer de ensuciarse sin culpa. • Autoexpresión, autoafirmación de cada miembro del grupo. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego. • Sensibilidad estética-artística.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación: pintar un cuadro con las huellas de manos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: originalidad, conectividad. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: percepción visual, táctil, organización perceptiva.

Descripción de la actividad

En esta actividad se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo se coloca en posición circular y en el centro del círculo se pone un pliego de papel de embalar 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 o bandejas 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 impregnar las huellas de las manos de color e imprimirlas 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. Para evitar que los participantes se ensucien la ropa pueden utilizarse bolsas de basura de gran tamaño a las que se realiza un agujero para introducir la cabeza y dos para los brazos. Se sugiere realizar la actividad utilizando como música de fondo una pieza musical relajante.

Debate

¿Os gusta como han quedado los murales con las huellas de las manos? ¿Qué sentimientos habéis tenido al dejar vuestra huella en un papel? ¿Todos habéis dejado por lo menos una huella en el mural colectivo? ¿Cuántas huellas habéis dejado? ¿Qué mural os gusta más y por qué? ¿Ha sido divertido?

Materiales

Papel de embalar: varios metros. Pintura de dedos: varios botes de distintos colores. Platos de plástico o bandejas para depositar la pintura. Servilletas o rollo de papel para limpieza de manos. Una bolsa de basura de gran tamaño por jugador. Cámara fotográfica.

Tiempo **Estructura grupal**

30 minutos PG-GG

6. ABRAZOS A CIEGAS

Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Ayuda. Empatía. Expresión emocional.

Desarrollo Afectivo

- Placer en el encuentro, placer al abrazar y ser abrazado.
- Placer de ayudar y ser ayudado.
- Expresión emocional de sentimientos positivos, amistosos.
- Control de emociones de inseguridad y miedo.
- Capacidad de empatía hacia los estados emocionales de otros seres humanos.

Desarrollo Social

- Comunicación no verbal: interacción corporal positiva amistosa.
- Conductas de ayuda.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo Intelectual

- Simbolización
- Atención.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: percepción auditiva, táctil y visual, orientación espacial sin referencia visual, noción de dirección...

Descripción de la actividad

Éste es un juego que se realiza en parejas. Una vez que los miembros del grupo se han colocado en parejas, el adulto elige dos parejas, venda los ojos a los 4 jugadores y se les distribuye por diferentes puntos del espacio dentro de un gran corro formando por el resto de los miembros del grupo. El objetivo es que cada uno encuentre a su respectiva pareja, y se den un gran abrazo lleno de cariño. Cuando el adulto da una señal, los 4 jugadores con sus ojos bien vendados salen de su lugar y se dirigen a buscar su pareja, mientras tanto el resto del grupo les va dando claves con las palabras: frío (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, recibirán un fuerte aplauso por parte del público, entonces se sentarán en el círculo y saldrán otras dos parejas. Y así sucesivamente hasta que hayan salido todas las parejas.

Debate

¿Cómo os habéis sentido al encontrar al compañero? ¿Y cuando no lo encontrabais? ¿Y al ayudar a otros a encontrarse? ¿Ha sido divertido este juego? ¿Qué habéis sentido cuando ibais ciegos buscando a vuestra pareja? ¿Os ha gustado dar abrazos? ¿Soléis dar muchos abrazos? ¿A quién?

Materiales

4 vendas para los ojos (confeccionar con un trozo de tela oscura de forma rectangular a los extremos de la cual se cose una goma elástica).

Tiempo

30 minutos

Estructura grupal

PR-GG

7 MODELANDO LA GRANJA

Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Ayuda. Empatía. Expresión emocional.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto-concepto. • Placer de destruir sin culpa: descarga de tensiones al golpearla, cortarla... • Descarga de tensiones: relajación. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para llegar a la meta del juego. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: hacer una composición con figuras de plastilina y barro. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción táctil.

Descripción de la actividad

En esta actividad se divide el grupo en equipos de cinco jugadores. 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 ser de distinto color. En primer lugar, con la técnica torbellino de ideas, los miembros de cada equipo deben comentar al resto de sus compañeros sus sugerencias para modelar una granja (animales, objetos, figuras humanas: gallinas, fuente, lago, patos, vaca, cerdo, granjera, casa...). debaten y evalúan las ideas aportadas, y finalmente deciden con el acuerdo de todos lo que van a modelar. Después de decidir qué van a hacer, distribuyen la tarea, y de forma cooperativa e integrando el material disponible por cada jugador, se modelan los objetos, animales o figuras decididas, que se van componiendo sobre una cartulina de base y con el soporte de una caja de palillos que se entrega a cada equipo. Aunque la base de las figuras debe ser el barro y la plastilina, no obstante, 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 complementario para la composición. En la última fase se realiza una exposición con las granjas realizadas por todos los equipos.

Debate

¿Ha habido muchas ideas en los equipos para modelar? ¿Todos habéis contribuido aportando ideas? ¿Cómo habéis tomado la decisión sobre las figuras que ibais a realizar? ¿Ha sido divertido amasar el barro o la plastilina? ¿Todos habéis contribuido a la realización de figuras? ¿Qué os parecen las composiciones que han salido? ¿Los equipos han hecho figuras parecidas o diferentes? ¿Qué composiciones os gustan más? ¿Cuáles os sorprenden más?

Materiales

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. Cámara fotográfica.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

**FICHAS DE JUEGO COOPERATIVO
PROGRAMA JUEGO 6-8 AÑOS**

8. EL CHICLE SALTARÍN

Objetivos: Cohesión grupal. Cooperación.

**Desarrollo
Afectivo**

- Placer en el movimiento, placer de botar, placer en el encuentro con el otro.
- Descarga de tensiones.

**Desarrollo
Social**

- Comunicación no verbal: interacción corporal amistosa.
- Cooperación: formar una gran masa de chicle con los cuerpos de todos.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

**Desarrollo
Intelectual**

- Simbolización.
- Atención.
- Capacidad de síntesis: configuración de un todo mediante la integración de partes.

**Desarrollo
Psicomotriz**

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, equilibrio.

Descripción de la actividad

En este juego, cada jugador representa ser un trozo de chicle pegajoso que bota al ritmo de “ñam-ñam”. Los jugadores saltan, botan con las dos piernas juntas, libremente por el aula, sin música, y diciendo mientras botan “ñam-ñam”. Cuando un trozo de chicle se toca con otro, se quedan pegados, y así van progresivamente enlazándose todos los miembros del grupo hasta que forman una gigantesca masa de chicle botando todos a la vez. Y así sucesivamente se realizan dos o tres rondas.

Debate

¿Ha sido divertido el juego del chicle saltarín? ¿Cómo nos hemos sentido en este juego? ¿Nos gustaba pegarnos con los otros y botar juntos como un gran trozo de chicle o preferimos botar en solitario? ¿Hemos respetado las reglas de juego, es decir, quedarnos pegados cuando nos hemos tocado con algún trozo de chicle?

Materiales

Tiempo

20 minutos

Estructura grupal

GG

9. LOS ABRAZOS MUSICALES	
Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Expresión emocional.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer por el movimiento, por la danza libre que se realiza al integrar la música y el movimiento. • Descarga de tensiones a través de la danza. • Autoconcepto-autoestima: recepción de un mensaje no verbal positivo. • Expresión emocional de sentimientos positivos hacia otra persona.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: interacción corporal, multidireccional, positiva, amistosa. • Cooperación: realizar un gran abrazo, formar un grupo con todos los jugadores que se abrazan al mismo tiempo (variante) • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, percepción auditiva, ritmo.
<p>Descripción de la actividad</p> <p>Mientras suena una música animada, los niños saltan y danzan libremente por el aula. Cuando la música se detiene (es interrumpida por el adulto) cada niño debe dar un abrazo a un compañero de los que están danzando por el aula cerca de él. Cuando todos los niños se han abrazado a algún compañero (en caso de ser impares, se abrazan tres jugadores), la música se activa de nuevo, las parejas se sueltan, los participantes saltan y danzan libremente por el espacio del aula, hasta que la música se vuelve a detener y se abrazan a otro jugador cercano. Y así sucesivamente se realizan ocho o diez rondas. Se sugiere indicar en las instrucciones que deben abrazar al compañero que tienen al lado, ya que el juego consiste en abrazar al mayor número de compañeros del grupo.</p> <p><i>Variante. El gran abrazo:</i> En la primera ronda se abrazan por parejas, en la segunda vuelta en grupos de cuatro, en la siguiente de ocho y así sucesivamente hasta que todos los niños se unen en un gran abrazo.</p>	
<p>Debate</p> <p>¿Ha sido divertido? ¿Cómo nos hemos sentido en este juego? ¿Nos gustaba abrazar? ¿Nos gustaba ser abrazado por otros compañeros? ¿Hemos respetado las reglas del juego, es decir, abrazar al compañero que teníamos al lado, o hemos ido a buscar a nuestros amigos? ¿A cuántos compañeros hemos abrazado?</p>	
<p>Materiales</p> <p>Magnetofón o CD y cinta con música infantil animada.</p>	
Tiempo	Estructura grupal
20 minutos	GG

9. LOS ABRAZOS MUSICALES

Objetivos: Comunicación. Confianza. Cooperación. Empatía. Creatividad dramática.

<p>Desarrollo Afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Placer en el movimiento, placer de ir a ciegas, placer en guiar y ser guiado. • Control de sentimientos de inseguridad o miedo. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego. • Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano. • Autoconcepto-autoestima: ayudar a otro.
<p>Desarrollo Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: desarrollo de hábitos de escucha activa. • Cooperación: formar un tren con los cuerpos de varios. • Confianza en los demás. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<p>Desarrollo Intelectual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: originalidad. • Simbolización. • Atención. • Memoria instruccional. • Capacidad de síntesis: configuración de un todo mediante la integración de partes.
<p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: orientación espacial sin referencia visual, control y dominio del cuerpo, percepción auditiva, percepción táctil, coordinación motriz, esquema corporal, lateralidad...

Descripción de la actividad

Los jugadores se dividen en pequeños grupos de cuatro o cinco jugadores. Cada grupo simboliza un tren que se construye al situarse un jugador detrás de otro, en fila y colocando los brazos del posterior en los hombros del anterior, es decir, cada jugador pondrá los brazos en los hombros del compañero que se sitúa delante. Todos los vagones van ciegos (con los ojos vendados), salvo los maquinistas del tren, que van los últimos en la fila y son videntes. Antes de comenzar el juego, todos los jugadores deben conocer el código que el conductor transmite no verbalmente para conducir el tren: Un golpe suave sobre la cabeza = adelante. Dos golpes sobre la cabeza = atrás. Un golpe en el hombro izquierdo = girar a la izquierda. Un golpe en el hombro derecho = girar a la derecha. Apretar la cintura con las dos manos = parar. Después de haber clarificado los códigos, los trenes se ponen en situación de salida, los vagones se hacen ciegos y el maquinista comienza a transmitir los mensajes que provocan que el tren se desplace por el espacio del aula. El objetivo del maquinista, rol que realizan todos los jugadores rotativamente, es guiar el tren evitando que los trenes se choquen contra algún obstáculo (otros trenes, paredes de aula...).

Debate

¿Ha sido divertido? ¿Cómo nos hemos sentido en este juego? ¿Nos gustaba abrazar? ¿Nos gustaba ser abrazado por otros compañeros? ¿Hemos respetado las reglas del juego, es decir, abrazar al compañero que teníamos al lado, o hemos ido a buscar a nuestros amigos? ¿A cuántos compañeros hemos abrazado?

Materiales

Magnetofón o CD y cinta con música infantil animada.

Tiempo

20 minutos

Estructura grupal

GG

11. UNA HISTORIA COOPERATIVA	
Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar historias, placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Proyección de fantasías, elaboración de experiencias, expresión de deseos... • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: construir una historia creativa. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria auditiva inmediata.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: estructuración temporal.
Descripción de la actividad	
<p>El juego consiste en inventar cooperativamente una historia creativa, espontánea, evitando contar un cuento conocido por todos. Sentados en círculo, el primer jugador comienza a inventar una historia, aportando información inicial sobre la misma (tres o cuatro frases) y luego se detiene. El segundo, conectándose con lo expresado por el anterior, añade nuevas secuencias a la historia y así sucesivamente van construyendo un cuento o relato entre todos los miembros del grupo. Los jugadores deben intentar que el relato tenga continuidad como si hubiera sido contado por una sola persona. De este modo, y en el transcurso de dos o tres rondas, van construyendo una historia con principio, desarrollo y fin. La historia inventada se graba en un magnetofón o un secretario del grupo la escribe en un papel.</p>	
Debate	
<p>¿Tenía continuidad la historia como si hubiera sido contada por una sola persona? ¿Hemos escuchado atentamente la información aportada por nuestros compañeros? ¿Os ha gustado la historia que hemos inventado? ¿Qué partes han sido más divertidas, más sorprendentes? ¿Ha tomado la historia distintas direcciones mientras se aportaba nueva información? ¿Qué otros finales podríamos haberle dado?</p>	
Materiales	
Magnetofón con micrófono y cinta virgen para grabación o papel y lápiz.	
Tiempo	Estructura grupal
30 minutos	GG

12. LOS COMPLEMENTOS

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

Desarrollo Afectivo

- Placer de adivinar y placer en la representación.
- Expresión emocional a través de la dramatización.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

Desarrollo Social

- Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa.
- Cooperación: representar una acción en parejas.
- Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad dramática: fluidez, originalidad, conectividad, expresividad.
- Simbolización.
- Pensamiento asociativo: correspondencias y relaciones entre objetos.
- Atención.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz, esquema corporal...

Descripción de la actividad

Los jugadores se colocan en dos filas unos frente a otros, a unos dos metros de distancia. Los de la fila 1, que representarán ser los personajes, reciben cartas que llevan escrito el nombre de un personaje y su representación gráfica o dibujo. Los de la fila 2, que serán los complementos, reciben cartas con los nombres de los complementos de estos personajes y sus imágenes gráficas. Los jugadores de la fila 1, rotativamente salen al centro y representan mímica y onomatopéyicamente la acción correspondiente a su personaje (motorista = arrancar y conducir la moto...), hasta que el jugador de la fila 2 se dé cuenta de que es su complemento (la moto). Cuando un complemento identifica a su personaje dice en alto, por ejemplo: "Tú eres el motorista y yo soy la moto", sale al centro con su personaje y durante un minuto ambos dramatizan una acción conjuntamente. Luego sale el jugador 2 de la fila 1 y, así sucesivamente hasta que se emparejan todos los personajes con sus complementos. Personajes y Complementos: Torero-Toro, Motorista-Moto, Director de orquesta-Batuta, Sastre-Tijeras, Peluquera-Peine, Madre-Bebé, Pintor-Brocha, Maestra-Libro, Bombero-Fuego, Domador-León, Ciclista-Bicicleta, Futbolista-Balón, Pastor-Oveja, Tarzán-Mono, Secretaria-Ordenador, Arquero-Diana, Conductor-Volante, Obrero-Carretilla, Agricultor-Azada, Vaquero-Caballo, Pescador-Pez, Hindú-Serpiente, Granjero-Gallinas, Médico-Enfermo-Ambulancia...

Debate

¿Ha sido divertido jugar a los personajes y sus complementos? ¿Resultaba difícil representar el personaje o el complemento? ¿Qué personajes han sorprendido más? ¿Cómo nos hemos sentido representando? ¿Ha sido difícil encontrar a la pareja? ¿Y representar con ella?

Materiales

Cartas con los dibujos de los personajes y los complementos.

Tiempo

30 minutos

Estructura grupal

GG

13. DIBUJA UNA CANCIÓN CON TUS AMIGOS

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto-concepto. • Expresión emocional, de experiencias y de fantasías a través del dibujo y la pintura. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: hacer un dibujo integrando lo que sugiere la música. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: originalidad. • Pensamiento asociativo: sonido - imagen. • Simbolización. • Atención. • Lenguaje: expresión y comprensión.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción auditiva.

Descripción de la actividad

El juego consiste en realizar un dibujo de forma cooperativa por parejas con lo que les sugiere una pieza musical que escuchan previamente. Primero escuchan la música de forma relajada, y después de un tiempo de audición la música se detiene. Cada pareja recibe una cartulina, dos lapiceros y una caja de pinturas. En este momento las parejas comentan lo que la música les sugiere, acordando el tema que van a representar gráficamente, los objetos que se plasmarán y el modo de organizar la producción para realizarla con la colaboración de ambos. Cuando se encuentran realizando este proceso, la música puede conectarse de nuevo y quedar como telón de fondo, sin que se imponga a la comunicación que se da entre los miembros del grupo. Posteriormente se realiza una exposición y todos los miembros del grupo observan los cuadros realizados por sus compañeros, comentando qué dibujo han hecho y cómo han decidido lo que iban a hacer.

Debate

¿Qué imágenes y sentimientos os sugería la música que hemos escuchado? ¿Se han tenido en cuenta las sugerencias de los dos miembros de la pareja a la hora de decidir lo que se iba a dibujar? ¿Todos habéis contribuido a la realización de los dibujos? ¿Os ha costado mucho poneros de acuerdo sobre lo que ibais a realizar? ¿Cómo lo habéis hecho? ¿Qué dibujos os gustan más, os parecen más sorprendentes, originales? ¿Por qué? ¿Se han realizado dibujos parecidos o muy distintos?

Materiales

Magnetofón o CD y cinta musical. Una cartulina, dos lapiceros y una caja de pinturas manley por pareja. Cámara fotográfica.

Tiempo 45 minutos

Estructura grupal PR-GG

14. LA FÁBRICA DE INSTRUMENTOS MUSICALES

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad plástico-constructiva.

Desarrollo Afectivo

- Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto.
- Expresión emocional y de la personalidad a través de la música.
- Sensibilidad artístico-musical.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

Desarrollo Social

- Comunicación no verbal a partir del lenguaje musical.
- Cooperación: construir instrumentos y formar una orquesta musical.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad plástico-constructiva y sonoro-musical: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad.
- Capacidad de transformación del medio.
- Capacidad de síntesis: configuración de un todo mediante la integración de partes.
- Simbolización.
- Atención.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción auditiva.

Descripción de la actividad

Este juego tiene dos fases: 1) La fábrica: construcción de instrumentos musicales, y 2) La orquesta: puesta en escena de diferentes situaciones utilizando el material creado. Primera fase: La fábrica. Se divide la clase en 4 grupos cada uno de los cuales construye un instrumento musical. Ver el proceso de construcción de los instrumentos. Segunda fase: Después de construir los instrumentos, cada grupo se sitúa en una esquina del aula, disponiendo de un tiempo para experimentar los diferentes sonidos que pueden realizar con su instrumento. Posteriormente, se pone una pieza musical de fondo muy suave, la música empieza y el primer grupo ofrece una melodía con su instrumento, cuando el adulto dice cambio, empezarán a sonar los instrumentos del segundo grupo, posteriormente los del tercero y cuarto sucesivamente. En un tercer momento, tocan todos juntos pero cuando la música deje de sonar, irán a cambiar su instrumento por otro diferente. Se repite esta acción cuatro veces, con el objetivo de que todos los jugadores experimenten el sonido de los diferentes instrumentos.

Debate

¿Ha sido divertido construir instrumentos musicales? ¿Cómo os habéis sentido al construir un instrumento? ¿Habéis ayudado a otras personas para construir su instrumento? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué instrumentos os han gustado más, porque os parecen que suenan mejor? ¿Ha sido bonita la música que hemos tocado juntos con nuestros instrumentos? ¿Os ha gustado convertirlos en músicos?

Materiales

Maracas: Botellas de plástico de cuello largo (botellas de Ketchup o mostaza), arroz, alubias, macarrones, cinta aislante, tijeras. **Arpas:** Gomas de plástico, cajas de zapatos, cajas de pinturas. **Perchas sonoras:** Una percha, hilo grueso, varios botones grandes. **Tambores:** Cubos de detergente, papel de charol o seda para forrar el cubo, celo o cinta adhesiva, palos de zapatos, cucharillas de metal y plástico. Magnetofón o CD y cinta musical con una melodía suave.

Tiempo 60 minutos (construcción y juego libre) 80 minutos (construcción, juego libre y estructurado)

Estructura grupal I-PG-GG

**FICHAS DE JUEGO COOPERATIVO
PROGRAMA JUEGO 8-10 AÑOS**

15. ABRAZADOS

Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Ayuda.

**Desarrollo
Afectivo**

- Placer en el contacto físico, en el movimiento.
- Placer de evitar ser dado y de arriesgarse.
- Descarga de tensiones: relajación.

**Desarrollo
Social**

- Comunicación no verbal: interacción multidireccional amistosa.
- Relaciones de ayuda: abrazarse para evitar ser dado por el perseguidor.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Desarrollo moral: acatamiento de normas.

**Desarrollo
Intelectual**

- Simbolización.
- Atención.

**Desarrollo
Psicomotriz**

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global.

Descripción de la actividad

Dos jugadores son designados “perseguidores” mientras que el resto de los miembros del grupo se dispersan por el aula en todas las direcciones. Después de contar hasta 10, los perseguidores persiguen a sus compañeros que están a salvo de ser dados sólo cuando se abrazan a otro. Cuando un jugador es dado se transforma en ayudante de los perseguidores. Resulta conveniente poner algún distintivo a los perseguidores, por ejemplo, un brazalete rojo... Indicar a los jugadores que no pueden permanecer mucho tiempo abrazados al mismo compañero. El juego se detiene después de jugar unos 10-15 minutos o cuando se observa que los jugadores se hallan fatigados o excitados.

Debate

¿Ha sido divertido? ¿Cómo nos hemos sentido al escapar del perseguidor? ¿Cómo nos sentimos al ser perseguidores? ¿Cómo nos sentimos al abrazar y al ser abrazados por otra persona? ¿Han tardado mucho en atrápanos los perseguidores?

Materiales

Brazaletes rojos distintivos para los perseguidores.

Tiempo

30 minutos

Estructura grupal

GG

16. MENSAJES MISTERIOSOS

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal.

Desarrollo Afectivo

- Placer de inventar mensajes ingeniosos.
- Placer de descubrir los mensajes y conseguir la meta.
- Sentido del humor.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para llegar a la meta del juego.

Desarrollo Social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones por consenso.
- Cooperación: construir el juego y descubrir los mensajes.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad verbal: flexibilidad, originalidad.
- Capacidad de análisis y síntesis: relaciones entre el todo y las partes.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

El juego tiene dos fases. Primero, se construye el material concreto de juego y para ello los jugadores inventan mensajes humorísticos, divertidos, sorprendentes, que los compañeros de otros equipos deberán descubrir más tarde. En primer lugar, se forman grupos de cinco jugadores, a los cuales se les entrega 1 folio donde escribir los mensajes, un trozo de cartulina blanca, 1 rotulador negro, 1 tijera para recortar las palabras y 5 sobres blancos. En la primera fase del juego, la de construcción, cada equipo cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, deben inventar 5 mensajes intentando que sean ingeniosos, divertidos. El número total de palabras contenidas en los 5 mensajes o frases no debe ser superior a 25, pero pueden hacer una frase con 3 palabras y otra con 7, no necesariamente los mensajes deben tener el mismo número de palabras. Posteriormente, los mensajes son escritos en letras mayúsculas de igual tamaño sobre la cartulina y se recortan todas las palabras contenidas en los 5 mensajes. Más tarde se introducen 5 palabras respectivamente en cada uno de los 5 sobres. Cada sobre contendrá palabras de frases o mensajes diferentes. Cuando los equipos construyen el juego, intercambiarán su juego con otro equipo. En la segunda fase, la de descubrimiento, cada equipo recibe 5 sobres del juego elaborado por otro equipo. Cada jugador coge un sobre que contiene 5 palabras sueltas con las cuales no puede construir una frase. Con las palabras que tienen en los 5 sobres deben construir los 5 mensajes que otro equipo ha inventado. Cada jugador debe construir un mensaje, pero para hacerlo tiene que dar palabras a sus compañeros y recibir palabras de ellos, es decir, cooperar con los otros jugadores para contribuir a un fin común, descubrir los 5 mensajes sin que les sobre ninguna palabra. Pueden hablar entre ellos, pero no pueden pedir palabras a otro compañero, debiendo esperar a que éste reconozca que tiene una palabra que le va bien y se la ceda.

Debate

¿Habéis contribuido todos en la invención de los mensajes? ¿Se han recogido las aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Ha sido difícil inventar primero y descubrir después? ¿Os gustan los mensajes que se han inventado? ¿Cuáles han sido más sorprendentes, divertidos, originales...?

Materiales

1 folio, 1 trozo de cartulina blanca, 1 rotulador negro, 1 tijera y 5 sobres blancos pequeños por equipo.

Tiempo 45 minutos

Estructura grupal PG-GG

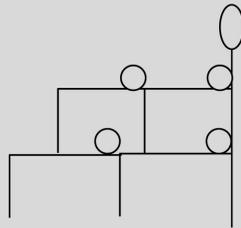
17. LOS CAMELLOS

Objetivos: Cohesión grupal. Cooperación. Creatividad dramática.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de conseguir la meta. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación: coordinar el movimiento con el movimiento de los demás para representar a un camello que se desplaza por el espacio hacia una meta. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: conectividad. • Simbolización.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: equilibrio, fuerza muscular, coordinación dinámica global.

Descripción de la actividad

Los participantes se agrupan en equipos de cinco jugadores, con igualdad de fuerzas. El primero está de pie. El segundo flexiona el tronco y coge por detrás las caderas del primero. El tercero, también detrás, toma la misma posición y sujeta las caderas del segundo, poniendo la cabeza de lado. El cuarto monta a caballo del segundo y se agarra a los hombros del primero. El quinto monta a caballo del tercero y se sujeta a los hombros del jinete que tiene delante (o sea el cuarto). El juego consiste en llegar a una meta señalada sin que se caigan los jinetes. Si el camello se rompe antes de llegar a la meta, deberá retroceder a la línea de salida, y volverá a intentar realizar el recorrido sin romperse, coordinando el movimiento cooperativamente.



Debate

¿Ha resultado muy difícil coordinar nuestro movimiento con el movimiento de los demás para representar a un camello que se desplaza a una meta? ¿Nos hemos roto antes de llegar a la meta en muchas ocasiones? ¿Cómo nos sentíamos cuando esto ha sucedido? ¿Ha sido divertido hacer este juego? ¿Qué ha sido lo que más ha gustado? ¿Nos hemos sentido satisfechos cuando hemos conseguido la meta del juego?

Materiales

Un objeto que represente la meta.

Tiempo 30 minutos

Estructura grupal PG-GG

18. DESCUBRE LA EMOCIÓN

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

Desarrollo Afectivo

- Identificar y expresar emociones a través de la representación mímica.
- Placer en la representación.
- Placer de adivinar la emoción expresada.
- Capacidad de empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

Desarrollo Social

- Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: representar la escena en la que se expresa la emoción.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad dramática y social: originalidad, expresividad.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Simbolización.
- Atención.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz, esquema corporal.

Descripción de la actividad

El grupo se divide en equipos de seis o siete jugadores a cada uno de los cuales el adulto adjudica una emoción. Por ejemplo, tristeza, amor, odio, alegría, envidia, miedo... Los jugadores de cada equipo deben disponer de 15-20 minutos para ponerse de acuerdo en la forma de representar la situación mímicamente, de tal modo que la representación de esa escena permita al resto de los jugadores adivinar la emoción o el sentimiento implícito. Por ejemplo, pueden expresar la emoción de tristeza dramatizando una escena triste como un funeral. Durante este tiempo de elaboración, los miembros del equipo clarifican el modo de representar de forma clara la emoción, se disfrazan y elaboran algún material accesorio soporte para la representación. Posteriormente, cada equipo realiza la representación por turnos, y el resto de los equipos deben adivinar la emoción expresada y comunicarlo al grupo en voz alta, por turnos y a la indicación del adulto. Si no se adivina la emoción, el adulto puede ayudar comentando o preguntando sobre lo observado para facilitar la adivinación o puede ofrecer sugerencias al equipo que representa sobre la estrategia de representación.

Debate

¿Ha sido difícil ponerse de acuerdo sobre el modo en el que ibais a representar mímicamente la emoción que os ha tocado? ¿Todos los miembros de los equipos han participado aportando ideas? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo? ¿Ha resultado divertido hacer la representación? ¿Era divertido adivinar el sentimiento que se estaba expresando? ¿Qué causas o situaciones provocan estas emociones? ¿Cómo se pueden afrontar y resolver sentimientos negativos como la tristeza, el odio, la envidia...?

Materiales

Cajón de juego dramático y cajón de material para la construcción de objetos.

Tiempo 45 minutos

Estructura grupal PG-GG

19. CAJAS DE FANTASÍA	
Objetivos: Cohesión grupal. Expresión emocional. Creatividad dramática.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer en la dramatización de roles. • Expresión emocional a través de la dramatización (apertura). • Autocontrol y relajación (cierre).
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad, fantasía. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión psicomotriz, equilibrio.
Descripción de la actividad	
<p>Los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. El director de juego (adulto que dirige la intervención) dice: “Se abre la caja y de ella salen... por ejemplo, toros”. En este momento todos los jugadores se incorporan e imitan el animal mencionado. Cuando se dice: “Se cierra la caja”, todos vuelven a la posición inicial. De nuevo se abre la caja y ahora salen “gallos, mariposas, perros, caballos salvajes, canguros, ranas, cerdos, patos...”. También pueden salir de la caja de fantasía objetos o elementos de la naturaleza tales como tijeras o fuertes vientos...</p>	
Debate	
<p>¿Ha sido divertido el juego? ¿Qué roles han gustado más representar, y por qué? ¿Qué roles nos han gustado menos y por qué? ¿De las cosas que han salido de las cajas cuál ha sido más fácil y más difícil de representar? ¿Por qué?</p>	
Materiales	
Brazaletes rojos distintivos para los perseguidores.	
Tiempo	Estructura grupal
30 minutos	GG

20. SI YO DIBUJO... ¿TÚ QUÉ DIBUJARÍAS?

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el auto-concepto. • Expresión emocional y de fantasías a través de la pintura. • Espontaneidad. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: componer un dibujo siguiendo la secuencia gráfica previa. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía. • Creatividad verbal: elaboración imaginativa de la historia que se construye espontáneamente. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, organización perceptiva.

Descripción de la actividad

Es un juego en gran grupo que se va desarrollando de forma espontánea, aunque todos los miembros del grupo deben participar al menos en una ocasión. Los jugadores se colocan en semicírculo mirando hacia la pared, donde se colocará el papel grande de embalar que se adhiere a la pared, varios rotuladores de colores de punta gruesa y pinturas de cera. El juego comienza cuando un jugador del grupo se sitúa frente al papel, realiza un dibujo, por ejemplo, dibuja el sol y les dice al resto de los compañeros: "si yo dibujo un sol, ¿tú qué dibujarías?", y se sienta de nuevo en el círculo. Cuando el jugador 1 termina, otro participante sale, dibuja un árbol con un pajarito y dice: "yo dibujaría un árbol con un pajarito que toma el sol sobre una rama del árbol", y añade: "si yo dibujo un árbol con un pajarito que toma el sol, ¿tú qué dibujarías?". De forma espontánea, el tercer jugador dibuja un niño que va en un tren y mira al árbol, y dice: "si tú dibujas un árbol con un pajarito que toma el sol, yo dibujaría un niño que va en el tren y mira al árbol y al pajarito", y así sucesivamente, yo dibujaría un campo de girasoles que está frente al árbol, yo dibujaría una persona leyendo un libro a la sombra del árbol... De este modo se van incorporando diferentes dibujos propuestos por diversos miembros del grupo realizando una imaginativa composición gráfica con el conjunto de ideas. Así, mientras van realizando cooperativamente el dibujo, van elaborando una historia verbalmente para conectar unos dibujos con otros. Cuando se agoten todas las ideas se sustituye la composición realizada por otro pliego de papel en blanco que se adhiere a la pared y se comienza una segunda composición.

Debate

¿Os ha resultado divertido el juego? ¿Qué dibujos os han parecido los más originales? ¿Hemos participado dibujando todos los compañeros? ¿Hemos respetado a los demás mientras estaban realizando su dibujo? ¿Ha sido difícil enlazar unos dibujos con otros? ¿Os han gustado las composiciones finales? ¿Qué composición ha sido la más original?

Materiales

Varios metros de papel de embalar de color blanco, varios rotuladores de colores de punta gruesa y pinturas de cera. Cámara fotográfica.

Tiempo 45 minutos

Estructura grupal GG

21. FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad plástico-constructiva.

<p>Desarrollo Afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Desarrollo Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones por consenso. • Cooperación: componer una figura o cuadro. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
<p>Desarrollo Intelectual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, transformación. • Simbolización • Capacidad de análisis y síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión.
<p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción táctil.

Descripción de la actividad

Después de organizar el grupo en equipos de cinco jugadores, cada uno de ellos recibe un paquete con 75 piezas, de las cuales distribuyen 15 por jugador. Estas piezas son figuras geométricas de diversas formas (círculos, cuadrados, rectángulos, trapecios, triángulos rectángulos...), tamaños y colores. Además, cada equipo recibe un trozo amplio de papel de embalar que sirve de base al ensamblaje de las piezas para el diseño de la figura en cooperación. Deben pensar, en primer lugar, qué composición van a tratar de realizar con las piezas que reciben, de forma consensuada, es decir, con la aprobación de todos, y en segundo lugar, deben buscar el modo de organizarse para la realización de la figura (tirada por turnos, arbitrariamente...). Posteriormente, inician el proceso en el que cada jugador va aportando sus piezas a la composición grupal. Al final se realiza una exposición en la que todos los jugadores observan los productos de los equipos.

Debate

¿Todos habéis aportado ideas para crear las composiciones y habéis contribuido a su construcción? ¿Ha habido dificultades para ponerse de acuerdo con los compañeros sobre qué hacer y cómo hacerlo? ¿Cómo se han resuelto? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos? ¿Os gustan las figuras que habéis realizado? ¿Cuáles os parecen las más originales, más sorprendentes?

Materiales

Un pliego de papel de embalar y un sobre con 75 figuras geométricas de cartulina con variadas formas y colores por equipo. Cámara fotográfica.

Tiempo 45 minutos

Estructura grupal PG-GG

FICHAS DE JUEGO COOPERATIVO

PROGRAMA JUEGO 10-12 AÑOS

22. PASOS DE BAILE PARA UNA MÚSICA

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

Desarrollo Afectivo

- Expresión emocional a través de la música y el movimiento.
- Descarga de tensiones y relajación: sentimientos de bienestar psicológico.
- Desinhibición, espontaneidad.
- Placer de inventar y placer en la representación.
- Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.

Desarrollo Social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: inventar pasos de baile para una pieza musical.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad multidimensional (dramática, sonoro-musical): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Atención.
- Memoria.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión psicomotriz, esquema corporal, percepción auditiva, ritmo.

Descripción de la actividad

En una primera fase, los miembros del grupo se colocan en posición circular y escuchan una pieza musical. Posteriormente, se dividen en tres o cuatro equipos, cada uno de los cuales debe inventar unos pasos de baile para esa pieza musical, organizando después una demostración del baile inventado. Primero los miembros de los equipos se comunican entre sí, sugiriendo ideas y organizando los pasos que tendrá el baile que van a crear para acompañar la pieza musical escuchada. Para ello emplean un tiempo aproximado de 20 minutos. Posteriormente, se conecta la música y cada equipo muestra a los demás el baile creado. En el proceso de preparación y ensayo de los bailes se pone la pieza musical de fondo ambiental, con un volumen bajo de tal modo que permita a los miembros del equipo ensayar la coreografía del baile con la música de fondo, al mismo tiempo que comunicarse entre ellos para organizarla. Sugerir a los equipos que el baile esté bien elaborado y que la demostración que harán para el resto de los miembros del grupo dure algunos minutos. Pueden elaborar disfraces y construir objetos que enriquezcan la representación. La selección de la música condicionará la actividad, sugiriéndose una pieza musical animada, con ritmo, por ejemplo, rap, salsa.

Debate

¿Todos habéis colaborado en la creación del baile, de la coreografía? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los componentes del equipo? ¿Qué bailes han gustado más, han sorprendido más? ¿Cómo os sentís después de inventar un baile y de realizar una demostración al grupo? ¿Qué baile os ha parecido más original para la música que hemos escuchado?

Materiales

Magnetofón o CD y pieza musical. Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos.

Tiempo 60 minutos

Estructura grupal PG-GG

23. NUEVOS FINALES PARA VIEJOS CUENTOS	
Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de fantasear, placer de inventar, y placer en la representación. • Expresión emocional a través de la dramatización. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar un nuevo final para un cuento conocido. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. • Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, y otras funciones dependiendo de la representación y de la construcción de materiales que implique.
<p>Descripción de la actividad</p> <p>Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. El adulto coloca en el centro del aula una bolsa que contiene papeletas en cada una de las cuales aparece el título de un cuento diferente. Cada equipo elige una papeleta al azar y comentan el cuento que les ha tocado. El juego consiste en inventar un nuevo desenlace para el cuento que les ha tocado al azar, desenlace que debe estar ampliamente elaborado y debe realizarse de forma cooperativa, es decir, con la contribución de todos. Se pide a los equipos que los finales sean imaginativos, originales, divertidos, capaces de sorprender a todos sus compañeros y bastante diferentes al final clásico. Cuando los equipos tienen el final, construyen los materiales necesarios para la representación (murales, objetos, disfraces...), se reúnen en círculo en el centro del aula y, por turnos, cada equipo representa el cuento entero, con el principio que todos conocen y el nuevo final que han inventado. El principio y desarrollo del cuento debe ser representado de forma breve, mientras que la representación del nuevo final debe estar más elaborada. Sugerencia de cuentos posibles: La cenicienta, Blancanieves y los 7 enanitos, Caperucita roja, Peter Pan, Hansel y Gretel, Bambi, Alicia en el país de las maravillas, el sastrecillo valiente, los tres cerditos, la ratita presumida, el gato con botas, Pulgarcito.</p>	
<p>Debate</p> <p>¿Os ha gustado inventar nuevos finales? ¿Todos habéis aportado ideas para los nuevos finales? ¿Se ha elegido por consenso el final representado o había opiniones diferentes? ¿Han surgido conflictos para decidir el nuevo final? ¿Cuáles? ¿Cómo se han resuelto? ¿Qué cuento os ha sorprendido más con su final? ¿Cuál ha sido el más original? ¿Cuál ha quedado más divertido con el nuevo final que con el antiguo? ¿Preferís los finales tradicionales o los que habéis inventado? ¿Por qué? ¿Ha sido divertido representar el cuento?</p>	
<p>Materiales</p> <p>Una bolsa con papeletas con nombres de cuentos clásicos. Un folio y un bolígrafo por equipo. Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos.</p>	
<p>Tiempo 60-75 minutos Estructura grupal PG-GG</p>	

24. PUBLICIDAD

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de fantasear, placer de inventar, y placer en la representación. • Expresión emocional a través de la dramatización. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar un nuevo final para un cuento conocido. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. • Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, y otras funciones dependiendo de la representación y de la construcción de materiales que implique.

Descripción de la actividad

El juego consiste en inventar anuncios de publicidad para el producto o servicio que los miembros de cada equipo elijan, para lo que se divide el grupo en equipos de seis o siete jugadores. El producto o servicio puede ser algo que existe o también inventado, creado imaginativamente por los participantes. En la primera fase del juego, cada equipo debe presentar el mayor número de ideas posibles sobre el producto o servicio que van a tratar de vender con un anuncio de publicidad. Más tarde evalúan las ideas presentadas y seleccionan por consenso el producto o servicio que consideren de mayor interés. Elegido el producto deben estructurar un anuncio de publicidad con él, indicando sus ventajas, características o lo que ellos consideren oportuno. El anuncio debe ser realizado cooperativamente, es decir, con la contribución de todos los miembros del equipo. Para la representación pueden seleccionar materiales del cajón de juego dramático o construir algún objeto necesario para la misma. En una segunda fase, después de que los equipos hayan preparado el anuncio, lo representan por turnos, y al final, en el transcurso del debate se elige el anuncio más original.

Debate

¿Cuántas ideas de productos o servicios han salido en cada equipo? ¿Se han tenido en cuenta las sugerencias y aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Se ha seleccionado por consenso el producto o servicio a anunciar? ¿Todos habéis colaborado para inventar el anuncio? ¿Cómo se ha ido inventando el anuncio en cada equipo? ¿Ha sido divertido representarlo? ¿Qué anuncio os parece el más original y por qué?

Materiales

Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos. Folios y rotuladores por equipo.

Tiempo

60-75 minutos

Estructura grupal

PG-GG

25. FOTO-PUZZLE EN DRAMATIZACIÓN

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad dramática.

<p>Desarrollo Afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones a través de la dramatización. • Placer de crear y placer en la representación. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
<p>Desarrollo Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar y representar un anuncio publicitario. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. • Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.
<p>Desarrollo Intelectual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, originalidad, expresividad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
<p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal y otras funciones dependiendo de la representación y de la construcción de materiales que implique.

Descripción de la actividad

En primer lugar, el grupo se divide en equipos de seis jugadores. En la primera fase del juego, cada equipo recibe seis sobres con cuatro piezas en cada sobre, los cuales se distribuyen entre los miembros del equipo. La primera parte del juego consiste en reconstruir la foto, integrando, uniendo las veinticuatro piezas disponibles por los miembros de cada equipo. La reconstrucción debe ser cooperativa, cada miembro del equipo va incluyendo sus piezas en el conjunto de la fotografía que se va estructurando. Nadie puede coger las piezas de otro, aunque si pueden ayudarse, por ejemplo, sugiriéndose donde pueden ir adecuadamente ubicadas. En la segunda fase, observan la fotografía que han configurado uniendo las piezas y, a partir de lo que les sugiere la fotografía, deben inventar cooperativamente una historia original creativa con principio, desarrollo y fin, que representarán posteriormente. La historia debe ser elaborada con la contribución de todos los miembros del equipo. Después de elaborar la historia, distribuyen los roles, construyen materiales para la representación y se disfrazan. En la tercera fase, por turnos cada equipo realiza su representación.

Debate

¿Habéis sido cooperativos en la construcción de la fotografía y en la invención de la historia? ¿Se han respetado las reglas para reconstruir la fotografía? ¿Eran sugerentes las fotografías? ¿Cómo se ha inventado la historia en cada equipo? ¿Qué historias y representaciones han sido más originales, creativas, os han sorprendido más? ¿Ha sido divertido? ¿Que parte del juego ha gustado más: construir la foto, inventar la historia o representarla?

Materiales

Cinco fotografías se convierten en cinco puzzles de veinticuatro piezas cada uno. Las piezas de cada fotografía se distribuyen en seis sobres, es decir, cuatro piezas en cada sobre. Un folio y un bolígrafo por equipo. Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos.

Tiempo 90 minutos

Estructura grupal PG-GG

26. LA IMPRENTA DE OBJETOS

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: componer un cuadro en el que se imprimen objetos cotidianos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, destreza digital, percepción viso-espacial, percepción táctil.

Descripción de la actividad

El grupo se distribuye en equipos de cuatro o cinco jugadores, a cada uno de los cuales se entrega un amplio conjunto de material. El objetivo del juego consiste en componer cooperativamente un mural sobre el pliego de papel entregado a cada equipo. Los miembros del equipo dedican un tiempo a dialogar sobre el mural que van a realizar, posteriormente, disponen las bandejas o platos de plástico con pintura de dedos de diferentes colores en las que untarán los objetos disponibles. Seleccionan objetos, impregnan una de sus caras de pintura y posteriormente imprimen su forma en el mural que progresivamente va conteniendo variedad de formas de objetos de diferente color. Se puede sugerir que unan con cinta adhesiva un objeto a una cuerda fina de tal modo que puedan imprimir todos los lados del objeto en el papel (mostrar visualmente esta posibilidad como ejemplo). En último lugar se realiza una exposición de los murales, los miembros de los equipos comentan lo que han hecho y cómo lo han hecho, y se juega a reconocer qué objetos han sido impresos en los murales elaborados. Como variante se puede plantear realizar el mural de forma espontánea, con la contribución de todos los miembros del equipo pero sin acuerdos previos sobre los objetos que desean imprimir.

Debate

¿Cómo habéis decidido lo que ibais a hacer? ¿Se ha tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros de cada equipo? ¿Ha sido divertido? ¿Os gusta el mural que habéis realizado? ¿Y los murales de vuestros compañeros? ¿Cuál os gusta más y por qué? ¿Habéis respetado las formas impresas por vuestros compañeros, habéis complementado vuestras formas con las formas de otros, o habéis puesto vuestras formas sobre las de otros tapando las de estos?

Materiales

Cada equipo: Un pliego de papel de embalar grande, varios botes de pintura de dedos de distintos colores, varios platos o bandejas de plástico para mezclar colores, servilletas, cinta adhesiva, objetos pequeños variados como rollos de papel higiénico, redondeles del celo o de cinta adhesiva, palitos de madera o plástico, tacos de madera de distintos tamaños y formas, trozos de cuerda, cajas de cartón pequeñas, por ejemplo, de cerillas, disquetes de ordenador desechables, figuras geométricas como círculos, cuadrados en cartulina, cuerda fina para adherir a los objetos e imprimirlos con más facilidad... (sugerir que los niños traigan objetos desechables de distintos tamaños y formas). Cámara fotográfica.

Tiempo 60 minutos

Estructura grupal PG-GG

27. DIBUJO COOPERATIVO DRAMATIZADO	
Objetivos: Comunicación. Cooperación. Expresión emocional. Creatividad gráfico-figurativa.	
Desarrollo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer en la representación. • Expresión emocional a través de la dramatización. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.
Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal (dibujo). • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa (historia y dramatización). • Cooperación: realizar un dibujo, inventar una historia y representarla. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): flexibilidad, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Razonamiento hipotético-deductivo: deducir lo realizado por otros. • Descentración cognitiva: capacidad para modificar la idea inicial, ajustándola a la del resto de los miembros del equipo. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción viso-espacial y otras funciones implicadas en la representación...
Descripción de la actividad	
<p>El grupo se divide en equipos de seis jugadores. Cada equipo recibe seis pinturas de distinto color, una para cada jugador y una cartulina. La primera fase del juego consiste en realizar un dibujo creativo de forma cooperativa y no verbal. Un miembro del equipo comienza el dibujo y realiza cuatro o cinco trazos, el siguiente tomando como referencia lo realizado por su compañero anterior añade cuatro o cinco trazos más, y así sucesivamente los miembros del equipo van dando forma a un dibujo creativo en un proceso de cooperación no verbal. Aproximadamente, a los 10 minutos se solicita que vayan concluyendo los dibujos y se inicia la segunda fase del juego. Ahora cada equipo debe observar el dibujo que ha realizado, y a partir de lo que les sugiera su dibujo, a partir de lo que el dibujo transmita o represente, deben inventar cooperativamente una historia con principio, desarrollo y fin. Esbozada la historia, que un secretario de cada equipo transcribe en un folio, distribuyen los papeles, preparan materiales de apoyo para la representación de la historia y posteriormente dramatizan por turnos.</p>	
Debate	
<p>¿Ha sido difícil realizar el dibujo cooperativamente y sin poder hablar? ¿Han sido coherentes los dibujos como si los hubiera realizado una sola persona? ¿Cuáles os parecen más coherentes, más cooperativos? ¿Cuáles os parecen más originales, sorprendentes, creativos? ¿Habéis contribuido todos a la realización de la historia? ¿Ha sido divertido representarla? ¿Habéis representado bien la idea que transmitía el dibujo?</p>	
Materiales	
Una cartulina blanca, seis pinturas de colores, un folio y un lapicero por equipo. Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	
Tiempo	Estructura grupal
90 minutos	PG-GG

28. LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES

Objetivos: Comunicación. Cooperación. Creatividad plástico-constructiva.

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 Social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: inventar un nuevo animal con material gráfico.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía.
- Capacidad de transformación del medio.
- Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Simbolización.
- Atención.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, destreza digital...

Descripción de la actividad

Se divide al grupo en equipos de cinco o seis miembros. A cada equipo se le da el siguiente material: diverso material gráfico de distintos animales (fotos o dibujos) un pliego de papel DIN-A3 blanco, unas tijeras por cada miembro del equipo y pegamento. El juego consiste en inventar cooperativamente una nueva especie animal. Para ello, los miembros de cada equipo deben seleccionar fotos de animales, y después, recortarlas separando las diferentes partes anatómicas del cuerpo del nuevo animal: orejas, ojos, patas... Cuando tienen ya suficientes recortes de distintas partes del cuerpo de diferentes animales comienzan a pegarlas en el papel, configurando un nuevo animal inventado y formado con partes de otros animales ya existentes. Cuando el equipo acaba su creación, debe inventar también un nombre para su animal, haciendo una breve descripción de él, por ejemplo, clase de animal: terrestre, marítimo, aéreo..., qué come, dónde vive... Después, se reúnen todos en gran grupo, los animales creados se adhieren a la pared, y cada equipo presenta al resto del grupo su animal, comentando la descripción que han hecho del mismo.

Debate

¿Ha sido divertido inventar un nuevo animal? ¿Todos habéis aportado ideas para ir completándolo? ¿Cómo os habéis organizado? ¿Cómo habéis elegido el nombre? ¿Sabíais lo que queríais hacer desde el principio o ibais improvisando sobre la marcha? ¿Cuál de todos elegiríais como mascota? ¿Cuál da más miedo? ¿Qué animales son los más originales?

Materiales

Diverso material gráfico sobre diferentes especies animales (fotos o dibujos), una hoja DIN-A3, y una barra de pegamento por equipo. Una tijera por participante. Cámara fotográfica.

Tiempo

60 minutos

Estructura grupal

PG-GG

LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES: IMÁGENES DE BASE



LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES: PRODUCTOS DE LA ACTIVIDAD

Nombre y descripciones elaboradas del nuevo animal	Imagen de los nuevos animales
<p align="center">MUNITIS</p> <p>Narración: Come humanos recién horneados o cocidos al baño María. Vive en un planeta desconocido. Usted se encuentra con un Munitis y espera a la fila para ser horneado. Puede pesar hasta 10 kilos y puede engordar 5 kilos. Miden 2 metros de largo. Los Munitis dominan el planeta y no tienen sexo.</p> <p>Observaciones: Descripción elaborada, con un nivel de creatividad alto conteniendo elementos que muestran sentido del humor y trasgresión de la realidad.</p>	
<p align="center">EL TOCKO-TOCKO BAILARÍN</p> <p>Narración: Como se puede ver, tiene unas orejas gigantes, con las que puede volar. Es un insecto. Vive en Madagascar. Van de ventana en ventana bailando por las noches. Envían una débil luz por su moñito, apenas se ve pero les es muy útil para guiarse. Se alimentan de otros insectos. Hay una leyenda que indica que esta criatura tiene un hada madrina y ésta les lleva en unas bolsas al nacer. Este insecto es del tamaño de un lápiz. Suele aparecer en las noches de luna llena y es todo un mito.</p> <p>Observaciones: Historia coherente, elaborada, con un nivel de creatividad medio, ya que incluye elementos de fantasía.</p>	
<p align="center">TXORLITO</p> <p>Narración: Se alimenta de pingüinos marinos, vive en Mongolia, porque es mongolo, tiene 89 vidas, todos los días va a la peluquería para ponerse pelo "punk" y tiene muchos piojos. Su defensa es cortar la cabeza con sus ridículas alitas. Pesa 200 kilos y mide 1,80 cm, y no se puede sumergir.</p> <p>Observaciones: Baja coherencia de la historia, con un nivel de creatividad medio, conteniendo elementos que muestran sentido del humor: va a la peluquería a ponerse el pelo punk..., o elementos de fantasía como disponer de 89 vidas.</p>	

**FICHAS DE JUEGO COOPERATIVO
PROGRAMA JUEGO 12-14 AÑOS**

29. EL FOCO

Objetivos:

- Crear un clima grupal positivo, de confianza.
- Reforzar el propio conocimiento y el conocimiento que tenemos de los demás.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto de los demás.
- Fomentar la comunicación verbal: hábitos de escucha activa.

Descripción de la actividad

Se divide a la clase en grupos de seis participantes y se entrega a cada miembro un folio, un bolígrafo y cinco etiquetas adhesivas de gran tamaño sobre las que podrán escribir. A continuación se dan las siguientes instrucciones: “Vamos a realizar un sencillo juego, el juego del FOCO. Consiste en lo siguiente: Uno cualquiera de los miembros del grupo se ofrece como voluntario para ser FOCO, y se coloca en el centro del grupo. Cada uno de los demás miembros del grupo toma una etiqueta y escribe en ella *todas las cosas positivas que pueda acerca del compañero FOCO*. Sólo se pueden escribir cualidades reales, es decir, que realmente tenga el compañero. Debéis estar convencidos de que lo que escribís es verdad. Antes de empezar reflexionar unos momentos sobre las cualidades de vuestro compañero. Cuando todos hayan terminado, cada uno verbaliza al FOCO las cualidades que ha puesto y le entrega la etiqueta en la que ha escrito estos mensajes. El que está en el centro las recoge y las adhiere a su folio. Luego se ofrece otro voluntario y se repite el ejercicio, hasta que hayan pasado todos los miembros del grupo”. Al finalizar el juego cada miembro del grupo dispondrá de 5 etiquetas con mensajes positivos de los compañeros hacia él. Posteriormente, se colocan todos los folios sobre papel de embalar para que puedan ser observados por todos los miembros del grupo y al final se inicia un debate sobre el ejercicio realizado.

Discusión

¿Cómo ha resultado este ejercicio? ¿Fácil, difícil, agradable, embarazoso...? ¿Habéis descubierto cualidades en vuestros compañeros/as? ¿Habéis descubierto cualidades en vosotros mismos? ¿Os ha costado mucho encontrar cosas positivas que escribir de vuestros compañeros? ¿Por qué? ¿Qué característica enunciada por vuestros compañeros os ha gustado o sorprendido más? ¿Os sentís mejor que antes de hacer el juego? ¿Solemos decir a los demás lo positivo o lo negativo? ¿Alguien ha recibido algún mensaje negativo? ¿Qué tipo de mensajes positivos se han indicado con mayor frecuencia? ¿Cuántos mensajes positivos se han planteado en cada equipo? ¿A qué razones se pueden deber las diferencias entre los equipos?

Materiales

Un folio, un bolígrafo y 5 etiquetas adhesivas de gran tamaño por participante.

Tiempo

60 minutos

Estructuración grupal

PG-GG

30. POLARIZACIÓN ELÉCTRICA

Objetivos:

- Promover la comunicación verbal: Desarrollo de hábitos de escucha activa.
- Reconocer nuestras percepciones de otros grupos socio-culturales (negros, gitanos, marroquíes...) y los valores subyacentes a ellos.
- Poner de manifiesto distintas perspectivas de opinión respecto a diferentes temas.
- Clarificar actitudes de discriminación y racistas hacia otros grupos.
- Estimular la reestructuración cognitiva mediante procesos de comunicación.

Descripción de la actividad

En primer lugar, se delimita dentro del aula una pared que representa el “Sí” y la opuesta que representará el “No”. Los jugadores se colocan en el centro del aula y el adulto que dirige la intervención lee en voz alta una afirmación, da una palmada y todos los miembros del grupo se desplazan y, o bien, se sitúan en la pared del “Sí” si están de acuerdo con la afirmación, o en la pared del “No” si están en contra. Nadie puede quedarse en medio. Todos tienen que posicionarse. No importa que no se esté completamente a favor o en contra. Posteriormente, el adulto pregunta por qué se situaron en los respectivos polos. Primero al grupo minoritario, después a los del mayoritario y a los del minoritario alternativamente. Cuando se han expuesto los principales argumentos se indica: “Aquellos que están de acuerdo con algún argumento dicho por el grupo de enfrente, puede moverse hacia ese lado. Debéis aproximarnos más o menos en función del grado en el que los argumentos del otro grupo os han convencido”. Posteriormente, los que realizan algún desplazamiento explican qué argumento les hizo acercarse a la otra postura. Si hay un cierto grado de acuerdo se puede intentar, entre todos llegar a una frase de consenso en donde todos estarían más o menos de acuerdo.

Ejemplos de frases:

- Solucionaríamos el problema del racismo si las razas vivieran en lugares diferentes.
- Los hombres históricamente han dominado el mundo y así debe seguir siendo.
- Los marroquíes quitan el trabajo a las personas del país.
- En ocasiones emplear el castigo físico resulta necesario.
- Siempre han existido pobres, no hay que hacer un problema hoy de lo que es una realidad que ha existido siempre.
- Un hombre vale si tiene dinero y cultura.
- Los seres humanos son violentos y siempre lo serán...

Discusión

¿Qué te ha aportado la discusión en grupo? ¿Has cambiado tus puntos de vista en base a los argumentos dados por otros compañeros? ¿Qué imagen tenemos de los marroquíes, gitanos...? ¿Por qué tenemos esas imágenes? ¿Qué podemos hacer para modificar las imágenes erróneas que tenemos de la realidad? ¿Qué sentimientos hemos tenido hacia los compañeros del otro grupo, hacia las personas que tenían una opinión diferente a la nuestra?

Materiales

Listado de frases o afirmaciones a plantear al grupo.

Tiempo

60 minutos

Estructuración grupal

GG

31. ABANICO DE SENTIMIENTOS

Objetivos:

- Identificar variados sentimientos a través de la expresión corporal (felicidad, envidia, tristeza...).
- Analizar causas de diversos sentimientos.
- Reflexionar sobre consecuencias e impacto en la conducta de diversos sentimientos.
- Expresar emociones a través de la dramatización.
- Fomentar la comunicación verbal: Hábitos de escucha activa.

Descripción de la actividad

FASE 1. Identificación: Con la contribución de todo el grupo, el adulto que dirige la intervención anota en la pizarra un listado de sentimientos que los miembros enuncian y que él mismo sugiere (Alegria – Felicidad; Sorpresa – Asombro; Desagrado - Asco; Tristeza – Desolación; Celos – Envidia; Vergüenza – Turbación; Indiferencia – Aburrimiento...). Posteriormente, se muestran al grupo diversas láminas o fotografías en las que se observan caras que tienen distintas expresiones emocionales (Felicidad, Tristeza, Envidia, Miedo, Sorpresa...) y los participantes deben identificar los sentimientos que se expresan en las caras. La lámina se presenta al grupo, cada participante escribe el sentimiento expresado, y posteriormente se comenta en alto.

FASE 2. Causas y consecuencias: Se divide el grupo en 4 equipos y se asigna a cada equipo un sentimiento o emoción. Cada equipo, en primer lugar, debe enumerar causas que ocasionan ese sentimiento (no buscar consenso, reflejar todas las respuestas que surjan en cada equipo), y en segundo lugar, consecuencias que se pueden derivar de tener ese sentimiento. Posteriormente, en gran grupo, cada equipo expone sus conclusiones sobre causas y consecuencias del sentimiento analizado, que se anotan en la pizarra, y se abre un debate en base a las ideas expuestas.

FASE 3. Expresión: En esta tercera fase los equipos inventan historias breves con principio, desarrollo y fin, y que incluyan algún personaje que exprese el sentimiento con el que han trabajado. Estas historias se redactan sintéticamente mientras el grupo las elabora. Posteriormente, cada equipo dramatizará las historias inventadas, expresando los sentimientos de los personajes muy exageradamente. La duración de la dramatización oscilará entre 5 y 10 minutos.

Discusión

En la fase 1 identificación y clarificación de las emociones expuestas en diversas expresiones faciales. En la fase 2 debate en torno a causas y consecuencias de los sentimientos trabajados, así como de las situaciones que generan sentimientos positivos y negativos, y del modo de resolver esos sentimientos. En la fase 3 debate sobre las historias inventadas, los sentimientos de sus personajes y sus circunstancias internas y externas.

Materiales

Láminas o fotografías que muestran caras de personas con distintas expresiones emocionales. Materiales para la dramatización. Bolígrafos. Folios. Pizarra.

Tiempo 2 horas. Fase 1 y 2: 45'. Fase 3: 1h. 15'

Estructuración grupal GG/PG/GG

32. LOCALIZACIÓN DE OBJETOS

Objetivos:

- Estimular relaciones de ayuda a través de instrucciones verbales.
- Potenciar la confianza en los demás.
- Promover la comunicación verbal: Desarrollo de hábitos de escucha activa.

Descripción de la actividad

El grupo se divide en parejas, representando uno el rol de ciego y el otro el rol de guía. Se colocan diversos objetos por el aula (varios por participante). El guía deberá dar instrucciones verbales al ciego con la finalidad de que éste recoja el mayor número de objetos dispersos por aula y los vaya introduciendo en una bolsa de basura que agarra con una mano. Después de dos minutos de tiempo, los ciegos abren los ojos, y se invierten los roles, jugando nuevamente durante dos minutos. Con este procedimiento se realizan dos o tres rondas tomando nota del número total de objetos recogidos por cada pareja en los sucesivos juegos.

Variante: La meta: Después de colocar diversos obstáculos por el espacio del aula se distribuye a los participantes en parejas, uno será el guía y el otro el ciego. Los guías se quedan inmóviles en la línea de salida y deben dar instrucciones verbales a sus compañeros ciegos para que se orienten por el espacio. Los ciegos deben atravesar el aula llegando a una meta y evitar los obstáculos dispuestos siguiendo para ello las instrucciones a gritos que dan los respectivos guías. Después cambian los roles.

Discusión

¿Resultaba difícil ayudar al compañero trasmitiéndole instrucciones verbales? ¿Ha sido fácil seguir las instrucciones verbales que nos daban? ¿Cuántos objetos ha recogido cada pareja? ¿Qué factores han influido para que algunas parejas hayan conseguido muchos objetos? ¿Cómo nos sentíamos en el rol de ciego?

Materiales

Varios objetos por participante (tacos de madera, bolígrafos, pelotas, telas, palos, bolos...) y una bolsa de basura por pareja.

Tiempo

60 minutos

Estructuración grupal

PR-GG

33. SOPA DE LETRAS

Objetivos:

- Estimular relaciones de ayuda y la cooperación intragrupo con competición intergrupos.
- Potenciar el sentimiento de aceptación ya que la participación de todos es necesaria para la realización de la actividad.
- Fomentar la cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en dos equipos, cada uno de los cuales tiene distribuido un juego de tarjetas con todas las letras del alfabeto (cada tarjeta una letra alfabética. Dependiendo del número de participantes que configuren el equipo cada participante recibirá una o dos tarjetas). Cada equipo se sitúa a un lado del adulto que dirige la intervención. Éste indicará palabras en voz alta, y cada equipo, a la mayor velocidad, debe formar la palabra ordenándose los jugadores que portan las tarjetas con las letras que las componen. Deben construir la palabra y situarse frente a los compañeros de su equipo. El equipo que antes forme la palabra enunciada gana cinco puntos. El juego se concluye cuando todos los participantes han salido al menos una vez al centro para construir alguna palabra.

Lista de Palabras:

Hombre. Perdiz. Reloj. Virus. Muñeca. Mano. Afino. Portal. Lluvia. Queso. Gamo. Joya. Oxidar. Whisky. Don (estas palabras permiten que todos los participantes colaboren en algún momento, ya que incluyen todas las letras del abecedario).

Otras palabras para seguir jugando: Escribano. Patrón. Pulsera. Listo. Íntegro. Hambre. Mezclar. Mixto. Jamón. Lejano. Pintura. Platón. Casero. Besar. Nadie. Genaro.

Discusión

¿Ha resultado divertido? ¿Ha sido fácil cooperar con los del propio equipo? ¿Daba motivación al juego el hecho de competir con otro equipo? ¿Qué sentimientos se tienen cuando se gana y cuando se pierde?

Materiales

2 juegos de tarjetas con las letras del abecedario respectivamente.

Tiempo

60 minutos

Estructuración grupal

PG-GG

34. EL MISTERIO DEL SECUESTRO

Objetivos:

- Estimular relaciones de ayuda y cooperación.
- Favorecer la comunicación verbal: Desarrollo de hábitos de escucha activa y toma de decisiones por consenso.
- Potenciar la integración grupal: Animar a la contribución de todos.
- Estructurar situaciones que implican responsabilidad grupal.
- Promover el sentimiento de aceptación ya que todos los miembros del grupo tienen un papel lleno de significado y necesario para llegar a la meta del juego.
- Estimular la cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
- Fomentar el razonamiento lógico verbal.

Descripción de la actividad

En el juego se dan las siguientes instrucciones de juego: "Un avión que volaba de París a Bilbao fue secuestrado. El juego consiste en encontrar entre los sospechosos quién es con mayor probabilidad el secuestrador". Para ello, cada jugador del grupo recibe una nota informativa (una tarjeta con información parcial) que puede o no ser útil para descubrir al secuestrador del avión. El juego consiste en analizar la información recibida y llegar juntos a la respuesta correcta. Los jugadores pueden discutir la información recibida pero no pueden enseñar o entregar la tarjeta a los compañeros del grupo. No ver la tarjeta del otro es una norma importante a seguir en este juego. Cada participante debe dar la información verbalmente cuando lo desee o cuando se lo soliciten los demás. El grupo puede elegir distintas formas de organizarse, puede solicitar que un compañero haga de secretario/a para anotar las conclusiones del grupo y sus razonamientos, pero en ningún caso se puede dar la tarjeta informativa a otro compañero. Cada participante deberá tener una parte de la información referida a este misterio que deben descubrir cooperativamente, compartiendo la información. El juego concluye cuando todos los miembros del grupo acuerdan por consenso la respuesta al misterio planteado. El juego se compone de 13 pistas informativas, distribuyéndose 1 o 2 tarjetas por jugador según el tamaño del grupo.

Pistas: El avión fue conducido a las islas Canarias donde el secuestrador se tiró en paracaídas durante la noche. Juana y su secretaria llegaron a la isla, por barco. Marta llegó por primera vez a la isla el 16 de Agosto. El secuestrador tiene cabello marrón claro y ojos azules. Marisa es una arqueóloga que realiza excavaciones en la isla. Ana demuestra un gran interés por los festivales religiosos de las islas Canarias. La policía encontró a Marisa desenredando un paracaídas de un árbol. Marta es la secretaria de Juana. A Juana se le busca en Inglaterra por la venta de Marihuana. El avión fue secuestrado el 14 de Agosto. Dos días después del secuestro la policía de Canarias arrestó a 4 mujeres que respondían a la descripción hecha del secuestrador. La arqueóloga tiene cabello negro y ojos marrones. El secuestrador escapó de un Hospital Mental en Francia.

Discusión

¿Cómo se ha organizado el grupo? ¿Cuál ha sido la capacidad de escucha de los miembros del grupo? ¿Cómo se evitó que hablaran todos a un tiempo? ¿Surgió algún líder? ¿Hubo problemas porque alguien no participó en las pistas? ¿Se ignoraron pistas de alguien? ¿Se dieron soluciones erróneas porque no se tuvieron en cuenta todas las pistas? ¿Algún miembro del grupo ha invitado a hablar a aquellos que participaban poco? ¿Se han atendido las pistas de los demás, o cada uno estaba centrado en las suyas?

Materiales

1 juego de tarjetas cada 13 participantes. Folios y bolígrafos.

Tiempo 60 minutos

Estructuración grupal PG-GG

35. LA AGRESIÓN

Objetivos:

- Confrontarse con una situación en la que uno es injustamente agredido físicamente por otro.
- Estimular la comunicación intragrupo en relación a distintas perspectivas posibles frente a ese conflicto.
- Analizar distintas técnicas de resolución de la situación problemática, distintas formas de responder a la agresión.
- Expresar emociones a través de la dramatización..

Descripción de la actividad

Se plantea al grupo la siguiente historia: “Mikel está jugando en el patio con una pelota y Aitor le empuja, le hace caer al suelo y le quita la pelota. Mikel intenta levantarse del suelo pero Aitor le empuja de nuevo y vuelve a caer. ¿Qué siente en esta situación? ¿Qué podría hacer?”. Después de narrar la historia, el grupo se divide en equipos de siete u ocho participantes. En primer lugar, listan todas las posibles formas de responder a esta situación conflictiva en la que una persona es agredida gratuitamente (fase de torbellino de ideas). Después cada equipo selecciona la forma de responder que considera más adecuada, debatiendo las conductas posibles frente a esa situación que cada equipo ha considerado (fase de evaluación de ideas). Cada equipo debe razonar por qué juzgan esa solución la más adecuada. Si no consiguen seleccionar la mejor solución por consenso, la seleccionan por mayoría (votación). En tercer lugar, cada equipo dramatiza una escena en la que se pone de relieve la solución que ha considerado más adecuada. La dramatización debe mostrar brevemente la situación de la historia y la solución seleccionada por cada equipo. Al terminar la dramatización se inicia el debate.

Discusión

Después de la dramatización, se comentan, en primer lugar, las soluciones que han representado los equipos, y cada equipo informa del razonamiento por el que han considerado esa solución como la más eficaz, al tiempo que se analizan las respuestas seleccionadas (diferenciar respuestas pasivas, agresivas, asertivas). Posteriormente, se leen las otras soluciones propuestas en cada equipo, clarificándose si son respuestas asertivas (dice lo que piensa y siente sin herir ni humillar al otro), agresivas (dice lo que piensa y siente pero humillando e hiriendo al otro) o pasivas (no dice lo que siente o piensa, se somete al punto de vista de otro). Si las respuestas de los equipos son agresivas o pasivas, el adulto que dirige la intervención, al finalizar el debate debe señalar formas positivas de responder a la agresión del otro como interrogarle sobre su conducta, señalarle el impacto de su conducta sobre los demás y las consecuencias que se pueden derivar de la misma para sus relaciones interpersonales, solicitarle reparación del daño, por ejemplo, “hablar con él y preguntarle por qué lo ha hecho”, “solicitarle que le devuelva la pelota”, “decirle que debe disculparse por su conducta”, “decirle que así no tendrá amigos”...).

Materiales

Folios y bolígrafos. Materiales para dramatización.

Tiempo

1h 30'

Estructuración grupal

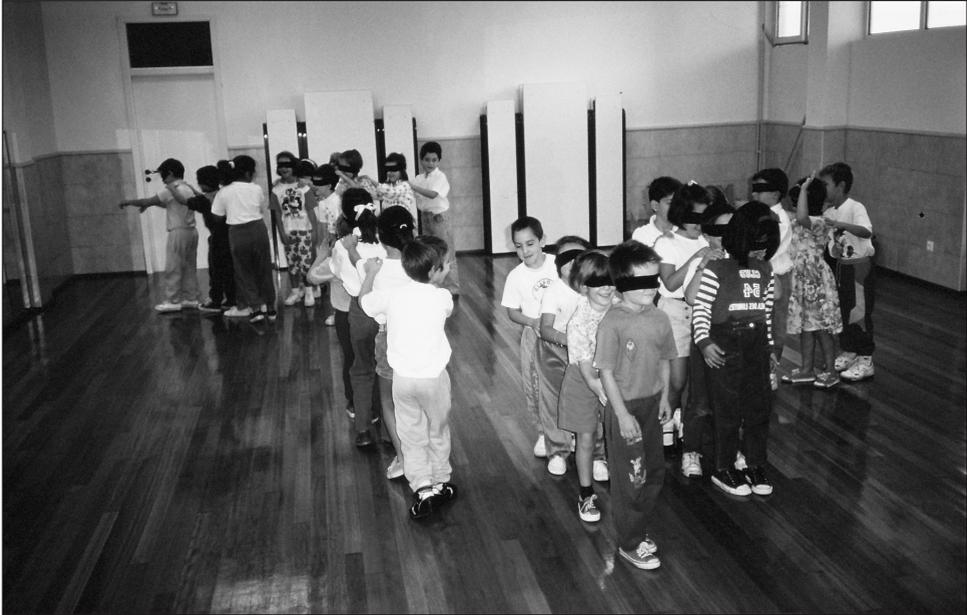
PG-GG

FOTOS DE LOS PROGRAMAS DE JUEGO

EL CHICLE SALTARÍN



VIAJE EN TREN



DIBUJA UNA CANCIÓN CON TUS AMIGOS



ABRAZADOS



LOS CAMELLOS



CAJAS DE FANTASÍA



FIGURAS GEOMÉTRICAS



PASOS DE BAILE PARA UNA MÚSICA



FOTO-PUZZLE EN DRAMATIZACIÓN



6. METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN

6.1. Instrumentos de evaluación pretest-postest

Con la finalidad de evaluar los efectos de estas intervenciones en el desarrollo infantil y juvenil, antes y después de aplicar cada programa (septiembre-junio), en los sucesivos cursos académicos en los que se validaron los programas se administró una batería de instrumentos de evaluación. Esta evaluación tuvo como finalidad medir el impacto de estas experiencias, tras su aplicación durante un curso escolar, en las variables dependientes sobre las que se hipotetizaba que los programas iban a tener un efecto. Los instrumentos de evaluación aplicados y las variables medidas en los 5 programas pueden observarse en los cuadros 8, 9, 10, 11 y 12. Todos los instrumentos de evaluación detallados en estos cuadros únicamente se utilizaron en la primera administración de cada programa, cuando se aplicó con fines de investigación, con fines de validación. Usualmente, en los centros escolares, en cada curso académico seleccionan uno o dos instrumentos pretest-postest para medir el efecto del programa en ese grupo específico en uno o dos factores del desarrollo que se estimulan con estas experiencias.

CUADRO 8

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRETEST-POSTEST DEL PROGRAMA JUEGO EDUCACIÓN INFANTIL (GARAIGORDOBIL, EN ELABORACIÓN)

Variables evaluadas		Instrumentos de evaluación
<i>Factores del desarrollo social</i>	Habilidad cognitiva de resolución prosocial de problemas interpersonales	TREPI Test de resolución de problemas interpersonales. Adaptación del test de García y Magaz (1998)
	Altruismo: Compartir con iguales y con adultos	EA Evaluación del altruismo Leighton (1992)
<i>Factores intelectuales y madurativos</i>	Inteligencia: Verbal. No-verbal. Total.	K-BIT Test breve de inteligencia. Kaufman y Kaufman (1994/1997)
	Madurez neuropsicológica: Lenguaje Comprensivo. Visopercepción. Memoria icónica. Fluidez Verbal. Atención.	CUMANIN Cuestionario de madurez neuropsicológica infantil Portellano et al. (2000)
	Variables del desarrollo: Reacción afectiva. Desarrollo somático. Desarrollo sensorial. Reacción motriz. Coordinación sensomotriz. Contacto y comunicación. Conceptuación. Normatividad.	EOD Escala observacional del desarrollo (padres) Secadas (1988/1992)
<i>Creatividad</i>	Conductas y rasgos de personalidad creadora	EPC Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora (padres y profesores) Garaigordobil y Berrueco (2005)
	Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad.	TPCT Test de Pensamiento Creativo: Batería verbal y gráfica Torrance (1974/1990)
	Creatividad gráfica: Fluidez. Originalidad. Abreacción. Elaboración.	
	Creatividad perceptiva: Atención a detalles. Inconformismo. Encontrar y solucionar problemas.	TCAI Test de pensamiento creativo mediante el análisis de una imagen Garaigordobil y Berrueco (2005)

CUADRO 9 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRETEST-POSTEST DEL PROGRAMA JUEGO 6-8 AÑOS (GARAIGORDOBIL, 2005 B)

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
Factores del desarrollo social y afectivo-emocional	Conductas sociales: Liderazgo. Jovialidad. Sensibilidad social. Respeto-autocontrol. Agresividad-terquedad. Apatía-retraimiento. Ansiedad-timidez. Adaptación social.	BAS 1 Batería de socialización (profesores) Silva y Martorell (1983)
	Imagen de los compañeros del grupo: compañero de juego	CS Cuestionario Sociométrico (compañeros del grupo) Garaigordobil (2005 b)
	Estrategias cognitivas de interacción social: Directas. Indirectas. Agresivas.	EIS Cuestionario de estrategias cognitivas de interacción social Díaz-Aguado (1985)
	Capacidad de cooperación grupal	CG Evaluación de la cooperación grupal: El juego de los cuadrados Garaigordobil (2005 b)
	Autoconcepto	EA Escala de autoconcepto Martinek y Zaichkowsky (1977)
	Estabilidad emocional	DFH El test del dibujo de la figura humana Koppitz (1974)
Factores de la inteligencia y la creatividad	Aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar: Comprensión verbal. Aptitud numérica. Aptitud perceptiva. Madurez global para el aprendizaje.	BAPAE Batería de aptitudes para el aprendizaje escolar De la Cruz (1982)
	Esquema corporal	TEC Test de reconocimiento del esquema corporal Garaigordobil (2005 b)

Nota: La EIS se administró únicamente en la fase posttest.

CUADRO 10 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRETEST-POSTEST DEL PROGRAMA JUEGO 8-10 AÑOS (GARAIGORDOBIL, 2003 B)

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
<i>Factores del desarrollo social y afectivo-emocional</i>	Conducta no altruista	EA Técnica experimental de evaluación de la conducta altruista: El dilema del prisionero Adaptación Garaigordobil (2003 b)
	Conducta social: Asertiva. Pasiva. Agresiva.	CABS Autoinforme sobre el comportamiento social: Escala de comportamiento asertivo para niños Wood, Michelson y Flynn (1978)
	Conducta social: Ayuda	BAS 1 Batería de socialización. Escala de Sensibilidad Social (profesores) Silva y Martorell (1983)
	Comunicación intragrupo: Mensajes positivos-negativos	ECOM Evaluación de la comunicación intragrupo: El juego de las siluetas (compañeros del grupo) Garaigordobil (2003 b)
	Autoconcepto: Corporal. Intelectual. Social. Emocional.	LAEA Listado de Adjetivos para la evaluación del autoconcepto Garaigordobil (2003 b)
<i>Creatividad</i>	Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad.	BG CV Tareas verbales de la Batería de Guilford. Guilford (1951)
	Creatividad gráfica: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad. Conectividad. Abreacción. Fantasía.	BG CG Tareas gráficas de la Batería de Guilford. Guilford (1951)
		TAEC Test de Abreacción para evaluar la creatividad. De la Torre (1991)

CUADRO 11 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRETEST-POSTEST DEL PROGRAMA JUEGO 10-12 AÑOS (GARAIGORDOBIL, 2004 A)

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
Factores del desarrollo social y afectivo-emocional	Conductas sociales: Consideración por los demás Liderazgo. Autocontrol Retraimiento. Ansiedad.	BAS 3 Batería de socialización (autoevaluación) Silva y Martorell (1989)
	Conducta antisocial	AD Cuestionario de conductas antisociales-delictivas. Seisdedos (1988/1995)
	Conducta prosocial	CP Cuestionario de conducta prosocial (profesores y padres) Weir y Duveen (1981)
	Compañeros prosociales y creativos	CS Cuestionario Sociométrico: compañero prosocial y creativo (compañeros del grupo) Garaigordobil (2004 a)
	Conducta social: Asertiva. Agresiva. Pasiva.	CABS Escala de comportamiento asertivo para niños Wood, Michelson y Flynn (1978/1983)
	Autoconcepto: Global. Positivo. Negativo. Creativo.	LAEA Listados de adjetivos para la evaluación del autoconcepto global y creativo Garaigordobil (2004 a)
	Estabilidad emocional	DFH El test del dibujo de la figura humana Koppitz (1974)
Factores de la inteligencia y la creatividad	Inteligencia: Verbal. No verbal. Total.	K-BIT Test breve de inteligencia Kaufman y Kaufman (1994/1997)
	Conductas y rasgos de personalidad Creadora	EPC Escala de Personalidad Creadora (autoevaluación, padres y profesores) Garaigordobil (2004 a)
	Pensamiento asociativo verbal (Creatividad verbal): Fluidez. Originalidad.	TAP Test de asociación de palabras Garaigordobil (2004 a)

CUADRO 11 Continuación

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
<i>Factores de la inteligencia y la creatividad</i>	Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad. Creatividad gráfica: Abstracción. Abreacción. Fluidez. Flexibilidad. Originalidad.	TPCT Test de pensamiento creativo de Torrance Torrance (1974/1990)
	Creatividad gráfica: Originalidad.	CC Creación libre de un cuadro Evaluación interjueces de producto creativo Garaigordobil (2004 a)

CUADRO 12 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRETEST-POSTEST DEL PROGRAMA JUEGO 12-14 AÑOS (GARAIGORDOBIL, 2000 B)

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
<i>Factores del desarrollo social y afectivo-emocional</i>	Conductas sociales: Consideración por los demás Liderazgo. Autocontrol Retraimiento. Ansiedad.	BAS 3 Batería de socialización (autoevaluación y profesores) Silva y Martorell (1989)
	Altruismo	IA Inventario de altruismo Ma y Leung (1991)
	Conducta antisocial	ASB Escala de conducta antisocial Adaptación de Martorell y Silva (1993)
	Asertividad: Conducta asertiva, sumisa y agresiva	EA Escala de asertividad Godoy et al. (1993)
	Autoasertividad. Heteroasertividad	ADCA-1 Autoinforme de conducta asertiva García y Magaz (1994)
	Relaciones intragrupo: Amistad y Prosocialidad	CS Cuestionario Sociométrico (compañeros del grupo) Garaigordobil (2000 b)

CUADRO 12 Continuación

	Variables evaluadas	Instrumentos de evaluación
<i>Factores del desarrollo social y afectivo-emocional</i>	Autoconcepto: Académico. Familiar. Social Emocional, Total. Positivo. Negativo. Global. Autoconcepto Positivo. Negativo. Autoconcepto-Autoestima	AFA Autoconcepto Musitu et al. (1991) LIA Listado de adjetivos para la evaluación del autoconcepto Garaigordobil (2000 b) AC Escala de Autoconcepto Martorell et al. (1993)
	Imagen de los compañeros de grupo: Positiva. Negativa. Global	EC Listado de adjetivos para la evaluación de la imagen de los compañeros del grupo (compañeros del grupo) Garaigordobil (2000 b)
	Estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales	EIS Cuestionario de estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales Garaigordobil (2000 b)
	Capacidad para analizar sentimientos negativos: causas, consecuencias, resolución	CECAS Cuestionario de evaluación de la capacidad de analizar sentimientos Garaigordobil (2000 b)
	Prejuicios Cogniciones positivas, negativas y neutras.	FIEP Frases incompletas para la evaluación de Prejuicios Garaigordobil (2000 b)
	Empatía disposicional	CE Cuestionario de evaluación de la empatía Merhabian y Epstein (1972)
	Ansiedad Estado-Rasgo	STAIC Cuestionario de autoevaluación ansie- dad estado-rasgo en niños Spielberger et al. (1973/1990)
	Problemas de Conducta: Académicos. Conducta antisocial. Timidez-retraimiento. Psicopatológicos. Ansiedad. Psicósomáticos.	EPC Escala de problemas de conducta (padres) Navarro et al. (1993).

6.2. Evaluación continua de los programas de intervención

Además de la evaluación experimental de los programas, ya presentada en el apartado anterior, este modelo de intervención, para fomentar el desarrollo socio-emocional, incluye un sistema de evaluación continua mediante técnicas observacionales. La evaluación continua se opera a través de la elaboración sistemática de un “*Diario de las sesiones*” en el que se describe lo que sucede en el transcurso de las mismas, y al que se adjuntan los “*Productos de las actividades*” realizadas por los miembros del grupo. Habitualmente, un adulto dirige la experiencia de juego y otro adulto realiza funciones de apoyo a la intervención teniendo un rol de observador de las sesiones de juego. Al finalizar la sesión, ambos, el adulto que dirige la intervención y el observador, analizan la sesión y valoran distintos aspectos.

Este mecanismo de evaluación continua de las sesiones tiene como finalidad reflexionar sobre la ejecución de las actividades por parte de los miembros del grupo. El análisis de la información contenida en el “*Diario*”, así como el análisis de los productos de la actividad grupal facilitan la evaluación del proceso que está siguiendo el grupo y de las distintas etapas que atraviesa. Este sistema de evaluación permite valorar la situación del grupo en un momento dado con relación a diversos objetivos del programa y captar cambios de forma longitudinal observando progresos y regresiones en el grupo, lo que posibilita delimitar objetivos concretos de trabajo con el grupo a partir de dificultades observadas en el mismo (por ejemplo, desarrollar hábitos de escucha activa, estimular la cooperación...). Esta metodología de análisis ayuda a formular estrategias de intervención con ese grupo específico, y a formular preguntas que favorezcan el diálogo y el debate sobre los diversos temas que se abordan en el programa.

Los registros narrativos del “*Diario*” son un informe descriptivo sobre lo que ocurre en cada actividad de la sesión, con relación a las situaciones interactivas que se dan, así como a los contenidos que se verbalizan en los debates subsiguientes a las actividades y en la fase de cierre, donde los miembros del grupo reflexionan y comentan lo acontecido en la sesión.

En este tipo de técnica de observación, el observador no tiene una previa estructuración que dirija o articule la recogida de datos, ya que el objetivo es ver hasta qué punto la actividad consigue los objetivos propuestos (comunicación, ayuda, cooperación...), es decir, su unidad de medida se basa en una dimensión

cualitativa. Por ello, resulta conveniente que el observador colabore con el adulto que dirige el programa en la planificación de la sesión, a fin de clarificar qué se espera de cada actividad, para estar atento a ello, y registrar lo que sucede con relación a los factores de desarrollo que cada actividad moviliza.

Desde esta perspectiva, el observador tiene en cuenta lo que puede movilizar la actividad para captar las interacciones observadas, pero en estos registros también se anotan otros elementos dinámicos que aparecen en la sesión, como: 1) El grado de participación; 2) El respeto por las reglas o normas de juego; 3) La rigidez o flexibilidad en las elecciones libres de compañeros de juego, cuando se agrupan en parejas o en pequeños equipos libremente; 4) Los conflictos que aparecen y la forma en que se resuelven; 5) Los procesos de comunicación dentro del grupo; 6) Las emociones que los miembros del grupo expresan; 7) Las formas de organización grupal del juego... En este diario también se recogen anécdotas, o eventos poco frecuentes, como un conflicto particular, o un acercamiento amistoso entre dos niños que habitualmente pelean, y se describen en detalle del siguiente modo: 1) Identificando las acciones básicas de las personas clave y lo que se dice; 2) Incluyendo las acciones y verbalizaciones, siempre que sea posible, con las palabras exactas para conservar el sentido preciso de la conversación; y 3) Conservando la secuencia del episodio (principio, desarrollo y fin).

El “Diario” incorpora las producciones que los miembros del grupo elaboran en las actividades de la sesión. Son productos de la actividad: los dibujos realizados, los listados de ideas o respuestas dadas por los miembros del grupo a las tareas propuestas, las historias inventadas y/o dramatizadas, los cuadros, las esculturas, los murales, los disfraces diseñados... Con relación a los productos que por sus dimensiones físicas no pueden incluirse en el “Diario”, por ejemplo, cuadros, esculturas... se realizan fotografías de los mismos que son incorporadas al “Diario”, lo que permitirá evaluar los cambios que se den en el transcurso del programa de juego. Los productos de la actividad son materiales muy útiles, ya que a través del análisis de sus características se pueden evaluar puntuales objetivos del programa en un momento dado o hacer evaluaciones longitudinales para valorar el cambio en estos objetivos, en distintos momentos de la administración del programa. Así, con estos materiales podemos operar dos tipos de evaluación:

Evaluación de objetivos concretos del programa (comunicación, cooperación, expresión emocional...) en un momento dado de su aplicación. Esta evalua-

ción se realiza analizando con criterios definidos las características de los productos elaborados por los equipos y estableciendo comparaciones entre los equipos, lo que permite clasificar los productos en un nivel bajo-medio-alto en el objetivo que estemos valorando.

Evaluación longitudinal o medición del cambio en algún objetivo del programa. Esta evaluación se lleva a cabo comparando las características de los productos de un grupo en distintos momentos de aplicación del programa, por ejemplo, se puede evaluar la cooperación de un producto como un cuadro en la sesión 1 y en la sesión 25. Se plantea la misma tarea a los equipos, formados por los mismos jugadores en ambas sesiones, y después se comparan los productos elaborados en ambas.

6.3. Cuestionarios de evaluación de los programas de intervención

Tanto en los tres programas de educación primaria como en el programa de secundaria, en la fase postest, se incorporan 2 cuestionarios de evaluación del programa que tienen por finalidad recoger la opinión y la percepción subjetiva que tienen de la experiencia los miembros del grupo que han participado en ella así como los adultos que han estado implicados en su desarrollo (ver anexo 1).

6.3.1. Cuestionario de evaluación de los programas JUEGO

El cuestionario de evaluación del programa es un instrumento elaborado para valorar los 3 programas JUEGO dirigidos a niños de 6 a 12 años (Garaigordobil, 2003b, 2004a, 2005a) y tiene 2 versiones, una para los niños y niñas que han participado en la experiencia (ver anexo 1, cuadro 1) y otro para los adultos implicados en la intervención (ver anexo 1, cuadro 2).

La versión para los niños recoge la opinión de los miembros del grupo después de haber realizado el programa de juego durante un curso escolar. A través de esta técnica básicamente se explora el grado de satisfacción o placer obtenido en la experiencia, así como la percepción que ellos tienen del cambio operado en sí mismos en relación a algunos objetivos del programa como son: mejorar la comunicación, desarrollar vínculos amistosos y conductas de ayuda-cooperación, expresar sentimientos, mejorar la autoimagen e imagen de los demás, respetar las normas, desarrollar la imaginación y la creatividad... La evaluación se lleva a cabo sobre una escala de estimación de 1 a 7, donde 1 indica ningún cambio y 7 significa mucho cambio. Además, el cuestionario solicita infor-

mación cualitativa sobre el programa, por ejemplo, pregunta sobre las actividades más interesantes del programa o las que han implicado mayor dificultad para los participantes, sobre lo que les ha aportado la experiencia, su opinión de los debates, su valoración de los juegos cooperativos frente a los tradicionales... Este autoinforme se realiza colectivamente en la última sesión de juego cooperativo, es decir, después de desarrollar el programa de juego durante un curso escolar. Primero, los miembros del grupo responden el cuestionario individualmente y después se abre un debate en el que comentan sus opiniones. En la corrección del cuestionario se valoran las medias, frecuencias y porcentajes de la percepción del cambio en los objetivos del programa, y además se analiza la información cualitativa que aportan los miembros del grupo sobre la experiencia de juego.

La versión para el adulto de los cuestionarios de evaluación de los programas también se cumplimenta al finalizar el curso escolar, y tiene por finalidad recoger información sobre los efectos de los programas de juego, desde la percepción subjetiva de los adultos que han desarrollado esta experiencia con un grupo. En esta prueba se solicita que el adulto valore en una escala de estimación de 1 a 7 diversos objetivos del programa tales como: interacción amistosa, cohesión grupal, relaciones de ayuda, cooperación, comunicación intragrupo, autoconcepto, expresión de emociones, conductas sociales, creatividad... incluyéndose en el cuestionario algunas preguntas abiertas sobre la fase de cierre, las actividades del programa...

6.3.2. Cuestionario de evaluación del programa para adolescentes

El cuestionario de evaluación del programa para los adolescentes se aplica en la última sesión de intervención, como un mecanismo de cierre de esta experiencia con el grupo con el que se ha llevado a cabo (ver anexo 1, cuadro 3). Tomando como base para el debate las respuestas dadas por los miembros del grupo a las cuestiones planteadas en este cuestionario, se abre una discusión en torno a lo que ha supuesto la experiencia realizada durante el curso escolar. Así mismo, los adultos implicados en el desarrollo del programa al finalizar el curso realizan una evaluación del programa con la versión del cuestionario diseñada con esta finalidad (ver anexo 1, cuadro 4).

El cuestionario para adolescentes explora con una escala de estimación (nada-algo-bastante-mucho), la percepción subjetiva de cambio que los adoles-

centes tienen en relación a diversas variables implicadas en la intervención o programa: amistad, participación, comunicación, relación de ayuda, cooperación, autoimagen, imagen de los demás, expresión emocional, asertividad, rechazo, agresividad, retraimiento, resolución de conflictos... Así mismo se recoge información sobre el grado de placer o bienestar generado por la experiencia, y otras informaciones más cualitativas relacionadas con las actividades que en su opinión han sido más y menos interesantes del programa, con aspectos positivos y negativos de esta experiencia...

El cuestionario de evaluación del programa para los adultos (profesores/as y evaluadores/as), tiene similar estructura y finalidad, ya que representa un instrumento de valoración subjetiva del impacto del trabajo realizado. Con esta herramienta se explora con una escala de estimación de 1 a 10 su nivel de motivación, el grado de satisfacción general con el trabajo, el nivel de dificultad, el grado de interés de la experiencia en su conjunto, así como en qué medida ha ejercido un impacto significativo sobre los miembros de su grupo en diversas variables u objetivos implicados en la intervención: placer, participación, autoimagen, imagen de los demás, comunicación intragrupo asertiva, escucha activa, cohesión grupal, rechazo, expresión emocional, empatía, relaciones de ayuda, cooperación, asertividad, agresividad, estereotipos, resolución de conflictos... y complementariamente se solicita información más cualitativa del programa.



El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

c i d e

Centro de
Investigación y
Documentación Educativa

El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares

**Evaluación de programas de
intervención para la Educación
Infantil, Primaria y Secundaria**

Maite Garaigordobil Landazabal
José María Fagoaga Azumendi



El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

c i d e

Centro de
Investigación y
Documentación Educativa

El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares

**Evaluación de programas de
intervención para la Educación
Infantil, Primaria y Secundaria**

Maite Garaigordobil Landazabal
José María Fagoaga Azumendi

Colección: Investigamos nº 4



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE)

Edita:

©SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Información y Publicaciones

NIPO: 651-06-206-2

ISBN: 84-369-4247-7

Depósito Legal: M-41016-2006

Imagen de cubierta: Cuadro original de Pablo Isidoro, *Arquitecturas 3*

Diseño de cubierta: Gallego & Santos Asociados

Diseño de la maqueta: Charo Villa

Impresión: Estilo Estugraf Impresores, S.L.

Colección: Investigamos nº 4



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE)

Edita:

©SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Información y Publicaciones

NIPO: 651-06-206-2

ISBN: 84-369-4247-7

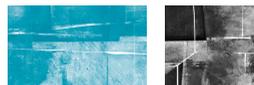
Depósito Legal: M-41016-2006

Imagen de cubierta: Cuadro original de Pablo Isidoro, *Arquitecturas 3*

Diseño de cubierta: Gallego & Santos Asociados

Diseño de la maqueta: Charo Villa

Impresión: Estilo Estugraf Impresores, S.L.



Índice

Índice	3
Introducción	7
Capítulo 1. Fundamentación teórica: contribuciones del juego y de la cooperación al desarrollo en la infancia y la adolescencia . .	13
1. Definición del juego infantil subyacente a los programas de juego cooperativo	15
2. Contribuciones del juego al desarrollo social y afectivo-emocional . .	18
2.1. El juego como instrumento de socialización	19
2.2. El juego como vía de expresión y control emocional.	43
3. Efectos de la cooperación en el desarrollo socio-emocional	64
3.1. Definición de la conducta prosocial	64
3.2. Impacto de la cooperación en el desarrollo socio-emocional . .	65
3.3. Contribuciones del aprendizaje cooperativo al desarrollo	71
Capítulo 2. Descripción de los programas de intervención: objetivos, procedimiento de aplicación y evaluación.	79
1. Objetivos, características y procedimiento de aplicación de los programas JUEGO	82
1.1. Objetivos de los programas de juego cooperativo	82
1.2. Características de los juegos cooperativos	84

1.3.	Configuración de los programas de juego cooperativo	88
1.4.	Procedimiento para la implementación de los programas de juego cooperativo	93
2.	Objetivos, características y procedimiento de aplicación del programa para adolescentes	97
2.1.	Objetivos generales y concretos del programa	97
2.2.	Características y configuración del programa	99
2.3.	Procedimiento para la aplicación del programa con un grupo	103
3.	Técnicas de dinámica de grupos implicadas en los programas	105
4.	Sugerencias para la dirección de los programas de intervención con un grupo	109
5.	Descripción de algunas actividades de los programas: fichas técnicas.	112
6.	Metodología e instrumentos de evaluación de los programas de intervención	160
6.1.	Instrumentos de evaluación pretest-postest	160
6.2.	Evaluación continua de los programas de intervención	167
6.3.	Cuestionarios de evaluación de los programas de intervención	169
Capítulo 3. La investigación de los programas: metodología y resultados de la evaluación		173
1.	Objetivos e hipótesis de los estudios	175
2.	Diseño y procedimiento de las evaluaciones	179
3.	La muestra en los estudios	182
4.	Metodología e instrumentos de evaluación de los programas	183
5.	Resultados de los estudios de evaluación de los programas.	183
5.1.	Efectos significativos pretest-postest en factores del desarrollo infantil y juvenil	184

5.1.1. Efectos del programa JUEGO para Educación Infantil . . .	184
5.1.2. Efectos del programa JUEGO 6-8 años	190
5.1.3. Efectos del programa JUEGO 8-10 años	195
5.1.4. Efectos del programa JUEGO 10-12 años	203
5.1.5. Efectos del programa de intervención para adolescentes . . .	212
5.1.6. Efectos de los programas dependiendo del género y nivel de desarrollo	222
5.2. Resultados de los cuestionarios de evaluación de los programas	222
5.2.1. Resultados en el cuestionario de evaluación de los programas JUEGO	222
5.2.2. Resultados en el cuestionario de evaluación del programa para adolescentes	232
Capítulo 4. Conclusiones y directrices de futuro	235
1. Eficacia de los programas de juego cooperativo y de la dinámica de grupos prosocial en el desarrollo humano	237
2. Algunas directrices para educar en la convivencia y la paz	243
2.1. Una perspectiva psicosocial de lo educativo.	243
2.2. Valores morales para fomentar una educación para la paz y la convivencia	245

