

UNIDOS POR LAS DESIGUALDADES

2º Ciclo Primaria



UNIDAD: EL RESPETO 2º Ciclo de Primaria

Objetivos:

- ✓ Descubrir y entender el significado del respeto.
- ✓ Entender los daños que provoca la falta de respeto.
- ✓ Desarrollar comportamientos de respeto hacia el medio ambiente.
- ✓ Desarrollar el respeto e interés por otras culturas.
- ✓ Desarrollar el respeto hacia las personas del entorno.
- ✓ Comprometerse a mantener una actitud respetuosa.

ACTIVIDAD DE INICIO

- 3r EP. DINÁMICA REPRESENTACIÓN DEL RESPETO.

Hacemos varios grupos. Cada grupo tendrá que representar o dramatizar una de las siguientes situaciones:

1. Insultar a sus compañeros.
2. Marginar a un niño en el patio.
3. Mandar o imponer la opinión o voluntad sobre el otro.

Tras las representaciones se comentan las faltas de respeto y se trabaja “EL CONCEPTO DE RESPETO”.

- 4º EP. VIDEO-FORUM.

Elegimos un video que relaciona el respeto con la convivencia.

Video YouTube, respeto-convivencia <http://www.youtube.com/watch?v=u5651tdwyXo&NR=1>

En la página de YouTube, podemos encontrar muchos videos que trabajan este concepto.

Después de ver el video lo analizamos. Observamos y realizamos las siguientes preguntas;

- ¿Cuáles son los personajes?
- ¿Cómo se sienten?
- ¿Alguna vez nos hemos sentido así?
- ¿Cuál es la escena que más nos gusta?
- ¿Que conclusión podemos sacar del video?
- ¿Actuaríamos así ante esta situación?

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

SOSTENIBILIDAD: TALLER DE RECICLAJE

En esta actividad proponemos la elaboración de papel. Utilizamos materiales ya usados para poder obtener y utilizar otros nuevos. (Ver Anexo 1)

CODESARRROLLO

Conoceremos diferentes danzas de culturas NORTE-SUR, para identificar, conocer y respetar las costumbres de otros países.

Proponemos las siguientes danzas:

Danzas del sur:

LA PEQUEÑA VENDEDORA (Yemen). Es una danza sud-africana muy sencilla, con solo tres pasos básicos. Solo hay que seguir el ritmo de la música.

<http://danzasdelmundo.wordpress.com/category/47-la-pequena-vendedora-yemen/>

AFINDRAFINDRAO (Madagascar). Muy parecida a la anterior da lugar a pasos más rápidos y lentos, que gustaran mucho a los niños.



<http://danzasdelmundo.wordpress.com/category/67-afindrafindrao-madagascar/>

Danzas del norte:

HASSAPIKOS (Grecia): Es un baile en el que se enlazan los brazos y mueves las piernas siempre de la misma manera.

<http://danzasdelmundo.wordpress.com/category/55-hassapikos-nostalgico-grecia/>

TROIKA (Rusia): Este tal vez es el más complicado, pero a la vez más divertido. Todos van cambiando de pareja todos bailan con todos.

<http://danzasdelmundo.wordpress.com/category/30-troika-rusia/>

HÁBITOS SALUDABLES

Elaboramos comidas típicas de diferentes países. Intentaremos que participen alumnos/as de otros países que siempre encontramos en el aula, y aprovecharemos que ellos conocen más que nosotros su gastronomía. Proponemos unas recetas que aparecen en la Anexo 2

RELACIÓN CON EL ENTORNO

Proponemos una batería de juegos donde afianzar la relación del uno con el otro, del igual a nosotros y del diferente.

Los juegos cooperativos siempre han sido llevados a cabo con éxito y ayudan a conocer más al otro y a relacionarse correctamente, para poder llevar a cabo la actividad.

Los juegos cooperativos aparecen en el Anexo 3

ACTIVIDAD DE CONCLUSIÓN

Para finalizar utilizamos una técnica de conclusión y análisis de aquello que hemos trabajado durante todas las sesiones.

El puzzle de Aronson es una dinámica que ayuda a afianzar todo lo aprendido a través del compañero. Mi compañero es ahora el maestro.

PUZZLE DE ARONSON:

La idea central de esta propuesta consiste en subdividir a la clase en equipos de trabajo denominados grupos puzzle.

A cada uno de los componentes del equipo elige y se hace responsable de una parte diferente de la tarea a realizar, con lo que se constituye un nuevo equipo integrado denominado grupo de investigación, compuesto por cada una de las personas de los grupos puzzles que han elegido ese mismo subtema.

Una vez elaborado el subtema, los miembros del grupo de investigación vuelven a su grupo puzzle para exponerlo y recibir la información del resto de sus compañeros y compañeras, de manera que la totalidad del trabajo estará condicionado por la mutua cooperación y responsabilidad entre los miembros de los grupos puzzle.

Finalmente el grupo tiene que adquirir un compromiso, resaltando “EL RESPETO”



Anexo 1

RECICLAJE DE PAPEL

MATERIAL NECESARIO:

- Hojas de papel utilizadas (también sirven diarios viejos)
- Un cubo con agua
- Una cubeta con agua
- Una jarra
- Una cuchara de madera
- Una batidora eléctrica (opcional)
- Un colador fino
- Un marco con rejilla
- Trozos de tela
- 2 tablas de madera o metálicas

DESARROLLO

1. Primeramente cortamos las hojas de papel y los diarios a trocitos pequeños.

Echamos todos los trocitos dentro del cubo de agua y lo dejamos en remojo medio día.

Para facilitar que los trozos de papel se vayan deshaciendo removemos el agua con la cuchara de vez en cuando.

2. Utilizando el colador vamos cogiendo la pasta de papel y la vertemos en la jarra.

Una vez hemos separado la mezcla pastosa de papel del agua sucia y la hemos vertido en la jarra, cogemos la cuchara o una batidora eléctrica y deshacemos aún más la mezcla.

Cuando más fina sea la mezcla obtendremos un papel de menor grano y más fácil será escribir en él.

3. Ahora vertemos todo el contenido de la jarra en la cubeta con agua.

Ya estamos preparados para crear papel.

Sumerge el marco en el interior de la cubeta y súbelo otra vez distribuyendo uniformemente la mezcla de papel sobre la rejilla.

Ve removiendo de vez en cuando el interior de la cubeta con la cuchara para homogeneizar el líquido.

4. Escurrida toda el agua de la pasta del marco volcamos la rejilla sobre un trozo de tela.

Cubrimos la película de pasta de papel que hemos situado sobre el trozo de tela con otro trozo de tela.

Volvemos a sumergir el marco en la cubeta y volcamos su contenido escurrido sobre el trozo de tela anterior. Al acabar cubrimos la pila con otro trozo de tela.

Repetimos estos pasos hasta obtener una pila de 10 o 12 láminas de mezcla de papel.

5. Situamos entre las dos tablas de madera la pila anterior y la comprimimos aplicando peso sobre la nueva pila- podemos situar unos cuantos libros gordos encima de la tabla.

Cuando se ha haya escurrido todo el agua de la pila quitamos la primera tabla y separamos las láminas de mezcla de papel de los trozos de tela con mucho cuidado.

6. Dejamos secar las láminas en un lugar seco y caluroso durante un día completo.

Tendremos nuestras hojas de papel reciclado listas para ser dibujadas nuevamente.

Crea una gran variedad de tipos de papel utilizando diferentes hojas viejas, mezclando la pasta con colorantes, añadiendo semillas o restos de flores.

¡El límite está en tu imaginación!

Anexo 2

Maskina: Postre típico árabe

Ingredientes:

- 2 vasos de harina
- 1 1/2 vaso de azúcar en polvo
- 1 vaso de nata
- Frutos secos machacados

Modo de Preparación:

1- Mezclar la harina con el azúcar y la nata.

2- Untar el molde con aceite, poner la mezcla igualando la superficie, untarla con aceite y esparcir los frutos secos.

3- Meter en horno a temperatura mediana.

4- Servir fría.

Consejos:

Calentar el horno 10 minutos antes de meter el molde.

Sarmale: Receta típica de la cocina de Rumanía

Ingredientes:

- 1 kilo carne picada de cerdo (pavo)
- 100 gr de arroz
- 1 Cebolla
- Hojas de col verde (previamente cocidas 2-3 minutos en agua)

Modo de preparación:

La Cebolla se corta en trocitos pequeños y se pone a freír. Se añade el arroz y se sigue friendo a fuego lento durante unos minutos. Se retira del fuego y se mezcla con la carne picada. Añadimos una cuchara de Tomate, sal y pimienta negra molida.

Cada hoja de col se rellena con la carne preparada, haciéndose como una caracola bien cerrada, para que la carne no salga fuera. En una olla se pone hojas de col para cubrir el fondo de la olla y se ponen los Sarmale, una al lado de otra. Se pone agua para cubrir, unas cucharas de tomate frito, laurel, pimienta negra en grano y se hierve a fuego lento, durante una hora y media, o bien al horno durante una hora.

Anexo 3

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Materiales: Aros, tiza.

Espacio de juego: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Jugadores: más de diez.

Desarrollo: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae, se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Variantes:

1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

Materiales: Sillas (tantas como jugadores menos una), un magnetófono y cinta de música.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de diez.

Desarrollo: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido.

Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

Variantes:

1. Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

GLOBO ARRIBA

Materiales: Un globo.

Espacio de juego: Interior.

Jugadores: Entre diez y treinta.

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Variantes:

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.

2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

LA ISLA

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.



Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón. A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea el que lance.
2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

ALEJAR EL PLATILLO

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de las participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo. A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador. A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeros continúen lanzando. Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.

Variantes:

1. Si el disco atraviesa la línea de recepción se obtiene una partida extra.

2. Se colocan varios discos. La puntuación total del grupo es la suma de los puntos obtenidos con cada uno de ellos.

3. Los balones no se pueden devolver lanzándolos, hay que entregarlos en mano. Para hacerlo, tampoco se puede pisar en el interior del rectángulo de juego.

ORDEN EN LAS SILLAS

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes:

1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.

2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

FIGURAS

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre doce y cuarenta.



Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura... ¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

HUELLAS

Objetivo: Conocerse.

Desarrollo: Con las manos y los pies descalzos manchados en tempera, las estampamos sobre el gran papel, en el que hay otras huellas de los compañeros y diferentes objetos. Hablamos sobre las formas, tamaños, sobre la importancia de las manos y de los pies en nuestra vida. La importancia de las manos y de los pies. La unión por el tacto, tocarse, el roce. Los gestos, los miles de gestos que se transmiten con las manos y los pies. Gestos de paz.

HISTORIA DE MIS FOTOS

Objetivo: Conocerse.

Desarrollo: Traemos fotografías de cuando éramos pequeños, y de nuestra familia. Nos las enseñamos y contamos la historia sobre ellas. Las fotos de la familia y hablar de la familia de cada niño, es la primera transmisión de paz. Hacemos un mural con fotos de todas las personas de la clase. Cada cual pone su foto de tamaño carnet en una hoja y completa el cuerpo dibujándose. El niño se integra mejor en el grupo si tiene una historia que contar de su familia.

CESTA REVUELTA

Objetivo: Conocerse y energizarse.

Desarrollo: Todas las personas se sientan en círculo en una silla. Alguien dice una frase, por ejemplo: Que se pongan de pie y se cambien de silla quienes tengan algo rojo en la ropa. Entonces todos los que tienen algo rojo se cambian de silla.

Podemos decir: que se cambie de sitio quien tenga sueño. Y se cambian de silla los que tengan sueño.

Seguimos así, buscando preferentemente las que nos sirvan para conocer más a los compañeros.

Variaciones para este juego: Se puede empezar con una frase divertida, por ejemplo: El sol brilla para todas las personas que...han desayunado.

Podemos realizar el ejercicio partiendo de una postura inicial que no es sentada sino de pie sobre ella. Cambiaremos de silla, no para sentarnos, sino para estar de pie encima de ellas.

Que cambien de silla los niños que estén enfadados, tristes, que se sientan solos ese día, que hayan reñido con otros, que intenten explicar por qué y que intenten encontrar una postura sobre la silla que les ayude a identificar su estado de ánimo y cuando todos hayan hecho lo mismo digan si todavía se sienten enfadados o a disgusto.

LAS PRENDAS

Objetivo: Distensión y estima.

Desarrollo: Todos dejamos un objeto personal en un montón junto con todo el grupo. Decidimos en grupo qué actividad agradable (saltar, bailar con alguien, dar un beso, un abrazo...) van a realizar las personas cuyos objetos salgan elegidos.

Alguien con los ojos cerrados elige dos objetos al azar. Los niños propietarios de esos objetos realizarán la actividad que se había decidido previamente.

Repetimos la misma actividad varias veces. En esta ocasión cada una de los niños que habían hecho el ejercicio son los encargados de elegir un objeto con los ojos cerrados. Cada vez habrá menos objetos en el montón.

POBRE GATITA LINDA

Objetivo: Distensión.



Desarrollo: Nos ponemos muy serios en círculo, de rodillas en el suelo. Una niña en el centro hace de gatita que va a cuatro patas. Da vueltas alrededor del corro cerca de la gente. Cuando se para delante de otra niña, esta ha de decir:

Pobre gatita linda, sin reírse y acariciando a la gatita que dirá: miau, miau...Y haciendo gestos ha de conseguir que quien está en el corro se ría. Si no lo consigue sigue andando y se planta delante del otro niño. Quien se ría se convierte en gatita.

TODO EL MUNDO EN ESTA FIESTA

Objetivo: Energizar, contacto.

Desarrollo: Todas y todos saltan y bailan por la sala sin sillas ni mesas mientras cantan:

“Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir,

Lo que haga lo que diga lo tenéis que repetir”.

Alguien canta: “A bailar, a bailar, todo el mundo a bailar”.

Todos repiten el estribillo y van haciendo lo que dice la letra. Otros posibles estribillos son:

A reír, a reír, todo el mundo a reír.

A soplar, a soplar, todo el mundo a soplar.

A volar, a volar, todo el mundo a volar.

A saltar, a saltar, todo el mundo a saltar.

Variaciones para este juego: Cuando queremos inducir alguna orden o norma colectiva, lo decimos cantando con la entonación de esta canción: A recoger, a recoger, todo el mundo a recoger.

ORUGA GIGANTE

Objetivo: Confianza, cooperación.

Desarrollo: Se agarran por la cintura o los hombros unos detrás de otros, todos en fila con los ojos cerrados, Solo lleva los ojos abiertos quien vaya en cabeza. Así son las orugas gigantes.

Pariendo de esta posición se les hace un recorrido por la clase o por el patio haciéndoles pasar por situaciones varias: subir escaleras, pasar por debajo de un árbol, dar curvas...

Les costará tener los ojos cerrados pero se les indica que si los abren los vuelvan a cerrar. Cuando hay más de veinte personas surgen problemas de funcionamiento por lo que es conveniente hacer más de un grupo.

LA AVISPA

Objetivo: Estima. Alguien que te quiere te da un beso, te cura y te sientes bien.

Afecto, contacto, cariño = paz

Desarrollo: Nos sentamos en círculo y alguien se pone de pie en el centro. Esta persona hace como que hay una avispa volando por el aire. Hace el ruidito y sigue su camino con la mano elevada. La avispa pica a cada una de las personas en diferentes partes del cuerpo. A continuación cada persona dará un beso a quien tiene a la derecha en el lugar que le picó la avispa que se le cure. Una vez terminado, cada persona da un beso a quien tiene al lado derecho. El beso lo dará en el lugar del cuerpo donde le picó la avispa cuando se posó.

BUENOS DIAS AMIGUITAS

Objetivo: Estima. Juntarse y hablar de la amistad. Los buenos amigos dan paz.

Y si uno recibe también da.

Desarrollo: Todos: Buenos días, (nombre de un niño) ¿Cómo estás?

Niña citada: ¡Muy bien! (levantando los brazos)

Todos: esto es un saludo de amistad.

Niño: ¡Qué bien! (levantando los brazos)

Todos: Haremos lo posible para ser buenas amigas. Buenos días,... ¿cómo estás?

Niño: ¡Muy bien! ¡Qué bien! (levantando los brazos)



Una vez que sabemos la canción, lo repetimos incluyendo nombres de niñas y niños del grupo. Hablaremos de la amistad ¿Qué es? ¿En qué consiste? ¿Qué podemos hacer para ser amigos?

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Objetivo: Trabajar en grupo

Desarrollo: Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores. Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado; los aros son piedras que sobresalen en la superficie del lago; Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

VUELTA Y VUELTA

Objetivo: Trabajar en conjunto por un objetivo.

Desarrollo: Invitamos a los participantes a subir a una alfombra mágica (una manta, mantel u otra parecida) cuando todos los viajeros están dispuestos a salir volando a un viaje imaginario el educador o animador dramatiza la historia de que lamentablemente para poder realizar un viaje todo el grupo que esta subido a la alfombra mágica a tener que darla vuelta “sin bajarse de la misma” ya que de ese lado no funcionara el viaje.

El grupo va a tener que cooperar para poder dar vuelta la cobija, cuidando que ninguno de los compañeros se caiga en ese intento. Con comunicación, cooperación y ayuda se logra y nos disponemos, ahora si a realizar el viaje imaginario. ¿A dónde quieren ir?

COCODRILO

Objetivo: Aprender a trabajar en equipo, colaborar entre sí ayudando a los demás.

Desarrollo: Se colocan en dos líneas paralelas, se puede dividir al grupo en dos o todos los alumnos de un solo lado, consiste en pasar de un lado a otro a la señal del cocodrilo, que será un alumno ubicado en medio de las dos líneas, quien sea atrapado por el cocodrilo se convertirá en cocodrilo y ayudará a atrapar a los demás compañeros.

SILLA MUSICAL COOPERATIVA

Objetivo: Lograr desafíos en conjunto.

Desarrollo: Se disponen sillas en un círculo, igual al número de participantes. Los participantes empiezan en un círculo, cada uno con una silla. Se quita una silla y al compás de una música los participantes empiezan a bailar alrededor del círculo.

Después de un rato se detiene la música y en ese momento, cada uno busca sentarse en una silla. Como falta una silla, alguien tiene que compartir un lado de su silla. Mientras va avanzado el juego, y para la música se va quitando una silla.

El grupo deberá organizarse para poder lograr, por ejemplo, que 10 personas se monten en 4 sillas. Con este juego no hay personas que quedan eliminadas. En cambio, hay un desafío para todo el grupo.

Si el grupo logra montar tantas personas en 4 sillas, el éxito lo comparten todos los del grupo.

EL TENDEDERO DEL GORDITO

Objetivo: Trabajar por una meta en común.

Desarrollo: Formar equipos de 3 a 4 personas. El animador dará las siguientes instrucciones en la medida que se vayan realizando: Los equipos se colocarán detrás de una línea a la cuenta de 3, se quitarán la ropa que puedan y quieran para formar con ella el tendedero más largo, las prendas deben tener contacto unas con otras. Se pondrá toda la ropa del tendedero a un solo integrante del equipo. Luego... Todos deberán tomar sus propias prendas y vestirse nuevamente.



El educador o animador deberá dar énfasis al trabajo en conjunto para el logro del objetivo, dentro de un clima de distensión y alegría.

CUADROS A TROZOS

Objetivo: Realizar alianzas en el grupo para conseguir un objetivo.

Desarrollo: Se dispone de fotos o ilustraciones, tantas como participantes haya (o equipos pequeños). Si los jugadores se agrupan de cinco en cinco, por ejemplo, se cortan cinco fotos en cinco partes, y se meten en un sobre, un trozo de cada foto. A la señal, y sin poder hablar hasta que finalice el juego, se sacan los trozos, y mirando a sus compañeros, deberán proponerle el intercambio de trozos, para poder realizar cada uno un cuadro.

TRONCO RODANTE

Objetivo: Organización colectiva

Desarrollo: Ya en un tronco (tela o cobija enrollada) donde entran todos los participantes en fila, el animador les dice que para poder avanzar a tierra firme con el tronco tendrán que ordenarse por fecha (mes) de nacimiento, y para ello ninguno puede bajarse del tronco porque en el pantano hay pirañas y lagartos y corre peligro la vida de todos, por eso hay que cuidar que ningún compañero se caiga porque lo perdemos, entonces nos organizamos para lograrlo y poder llegar a tierra firme en conjunto.

VOLEIBOL COOPERATIVO

Objetivo: Trabajar en conjunto y disciplinadamente

Desarrollo: Este juego puede jugarse con un grupo de cualquier tamaño, pero lo mejor es hacerlo con un grupo de 3 o 5 jugadores. Comience inflando un gran globo. Los jugadores deben mantener el globo en el aire la mayor cantidad de tiempo posible, pero nadie puede golpearlo hasta que todos lo hayan golpeado una vez. ¡El equipo debería tratar de romper su propio record!

LAS PAREJAS CHILLONAS

Objetivo: Conocerse mejor y divertirse en conjunto

Desarrollo: El educador tiene preparados unos papelitos con nombres de animales: perro, gato, caballo, carnero, vaca. Cerdo, etc. Cada animal tiene que estar repetido en dos papeles diferentes. El educador reparte un papel a cada jugador, que deberá imitar el sonido del animal que le a tocado cuando escuche la palabra "JUNGLA". Cada participante deberá encontrar a su pareja entre los diversos ruidos de la sala. Al encontrarse, dejan de imitar el sonido de su animal y se sientan en el suelo.

Cuando todas las parejas se hayan encontrado, una a una, deberá imitar de nuevo el sonido de su animal y el resto del grupo tendrá que adivinar a que animal están imitando.

LEVANTAR AL COMPAÑERO

Objetivo: favorecer el control y la coordinación de movimientos. Integrar la noción de ayuda y cuidado del otro.

Desarrollo: Un compañero se sienta frente a otro, con las piernas y los pies apoyados en el suelo y las puntas en contacto. Inclinandose hacia delante y doblando las rodillas, se agarran las manos y tiran uno del otro para levantarse juntos.

Después intentan volver a la posición de sentados. El educador resaltaré la importancia de la unión para un fin común, la necesidad de la cooperación y lo mucho que sirve las cualidades de cada uno para alcanzar un objetivo...

LOS SAQUITOS DE...

Objetivo: el favorecer la coordinación de movimientos y el equilibrio corporal.

Introducir el factor "ayuda" al compañero como valor.

Desarrollo: Los participantes se colocan un saquito de legumbres (arena, semillas etc.) sobre la cabeza; van a su ritmo determinado y cambiante, o que vayan de espaldas, salten...si la bolsa cae al suelo , la persona que la llevaba queda congelada” y otro participante tiene que volvérsela a colocar para descongelarla” evitando que caiga la suya. El educador después puede preguntar cuántas veces has ayudado a otro, y como te sentiste cuando ayudaste y cuando te ayudaron.

ZAPATOS VIAJEROS

Objetivo: potenciar la imaginación y la cooperación entre los participantes, sobre todo en los movimientos.

Desarrollo: Cada participante se quita un zapato y lo coloca en un montón.

Después cogen cada uno un zapato al azar a la vez que lo sujetan se toman las manos formando un círculo. Se localiza a la persona a quien pertenece el zapato y todos los participantes intercambian sus zapatos sin romper el círculo.

Cuando todos tienen sus zapatos se puede recomenzar el juego si se desea.

LOS AROS MUSICALES...

Objetivo: introducir la idea de cooperación en niños muy pequeños, mediante la coordinación de movimientos.

Desarrollo: el grupo se divide en parejas y cada una se coloca dentro de un aro de psicomotricidad. Cada participante sujeta una parte del aro y mientras suena la música se detienen los participantes de dos aros diferentes y forman equipo, colocándose juntos en el interior del aro (uno encima del otro funciona como uno solo).

Este proceso continua hasta que tantos participantes como sea posible estén dentro de un único aro.

EL BURRO TERCO

Objetivo: lograr la cooperación del grupo para lograr un objetivo sin usar la agresividad.

Desarrollo: A cada grupo de 4 ó 5 niños les corresponde un burro la misión del grupo es llevar al burro hasta una meta previamente señalada.

Se les llama aparte a los burros y se les dice que ellos avanzarán sólo con palabras y caricias cariñosas. El burro debe avanzar en cuatro patas y los niños tienen cucuruchos de papel para hacer avanzar el burro es a ellos descubrir que hace avanzar al burrito.

PINTURA ALTERNATIVA

Objetivo: lograr una comunicación cooperación para conseguir un trabajo creativo.

Desarrollo: Se distribuyen diferentes pinturas y se les pide que sin hablar, cada niño hace formas en el papel que el otro continuará. Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación

LA CAJA MÁGICA

Objetivo: estimular la imaginación y la capacidad gestual

Desarrollo: Los participantes se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. El animador dice “se abra la caja y de ella salen... (por ejemplo motos). Cuando se dice “se cierra la caja”, todas vuelven a la posición inicial. Se vuelve abrir la caja y ahora salen perros, mariposas, conejos...

Se puede ir dejando que cada participante saque lo que quiere y lo comparta con el grupo.

LOBOS COLECTIVOS

Objetivo: disfrutar y coordinarse a través del movimiento colectivo.

Desarrollo: se trata que un grupo que forma una ronda tomados de la mano mantengan en el aire un globo sin que este caiga al suelo y sobre todo sin soltarse las manos. Entonces se trata de que el grupo en conjunto se mueva para levantar un globo por ejemplo con los brazos, con los hombros, con las piernas, con la cabeza.

EL DRAGÓN

Objetivo: crear un clima relajado y favorecer la coordinación y comunicación en cada grupo.

Desarrollo: Se divide al grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, cada grupo se coloca en fila enlazándose por la cintura. La primera persona hará del dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza tratará de coger las colas de los demás dragones. Y la cola ayudada por todo el grupo, intentara no ser cogida.

Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo) el dragón al que pertenece se unirá al que lo ha cogido, formando así un dragón más largo.

El juego terminara cuando todo el grupo forme un único dragón.

EL MICRÓFONO MÁGICO

Objetivo: animar a comunicarse verbalmente. Favorecer la cooperación en el uso de la palabra

Desarrollo: Se trata de pasar un objeto de mano, únicamente a través del cual se podrá hablar, incluso se puede dar un tema como que animales les gustan y porque o el fin de semana pasó algo bueno, etc.

“La solidaridad debe entenderse: "no como un sentimiento superficial y vago por los males que sufren las personas cercanas y lejanas. Al contrario, es la determinación firme y perseverante de trabajar por el bien común, es decir, por el bien de todos y cada uno, porque todos somos de verdad responsables de todos".

Juan Pablo II, Sollicitudo rei socialis