



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

El juego cooperativo como instrumento para
superar las desigualdades de género en segundo
ciclo de educación infantil

Autor/es

Alba Rodellar Raluy

Director/es

María Pilar Otal

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Universidad de Zaragoza. Campus de Huesca.

Grado de Magisterio en Educación Infantil.

Curso académico 2018/2019

ÍNDICE

1. Información básica, resumen y palabras clave	4
2. Introducción y justificación	5
3. Marco teórico	6
3.1. Desigualdad de género.	6
3.1.1. Observación de las diferencias de género en el juego durante el recreo	9
3.1.2. La necesidad de cooperar en el patio de recreo cuando se observan manifestaciones de exclusión por razones de género	14
3.2. La coeducación en los patios de recreo	19
3.3. El juego para la paz	20
3.4. El juego	23
3.5. El juego cooperativo	24
3.5.1. Teorías y características del juego cooperativo	27
3.5.2. Las emociones en los juegos cooperativos	29
3.5.3. Tipos de juegos cooperativos	30
3.5.4. Ventajas y desventajas del juego cooperativo para las relaciones entre iguales	32
4. Propuesta de intervención	35
4.1. Presentación del proyecto	35
4.2. Destinatarios	36
4.3. Objetivos	36

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

4.4. Metodología	37
4.5. Competencias básicas	39
4.6. Actividades	39
• A partir de 3 años	41
• A partir de 4 años	45
• A partir de 5 años	49
• A partir de 6 años	56
4.7. Evaluación	61
5. Conclusiones	62
6. Bibliografía	64
7. Anexos	71

1 INFORMACIÓN BÁSICA, RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Título del TFG: El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Title (in English): Cooperative games as a resource to overcome gender inequalities in preschool

- Elaborado por Alba Rodellar Raluy.
- Dirigido por María Pilar Otal.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de diciembre del año 2019.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 15.943

Resumen

El Trabajo de Fin de Grado sobre “El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil” propone la realización de juegos cooperativos en el patio de recreo, donde conviven niños/as de diferentes edades, género, cultura y religión. Esta propuesta pretende ofrecer respuestas educativas que mejoren la convivencia y reduzcan conflictos en contextos educativos. Tradicionalmente la disposición de los patios no es equitativa en género. Por ello apuesto por una distribución equitativa y colaborativa para este espacio lúdico, para configurar competencias relacionales y personales de nuestro alumnado, de forma que aprendan a respetarse y convivir en comunidad.

La primera parte ofrece un marco teórico que incluye una revisión sobre cuestiones de género, especialmente sobre la falta de equidad en educación y otra sobre el juego y los juegos cooperativos en Infantil, para observar beneficios, durante el juego, en las conductas y comportamientos del alumnado y cómo contribuyen a una mayor equidad de género en los recreos. La segunda parte contempla un proyecto de 50 juegos cooperativos seleccionados para que niños/as de segundo ciclo de infantil interactúen entre sí y disminuyan la desigualdad de género al fomentar relaciones sociales más equitativas.

Palabras clave: juego cooperativo, convivencia, igualdad de género, educación para la paz, co-educación, educación infantil.

Abstract

The final thesis about "Cooperative games as a resource to overcome gender inequalities in preschool" proposes the creation of cooperative games in the playground, where children of different ages, gender, culture and religion are mixed together. This proposal expects to offer educative responses that improve living together and reduce conflicts in educational contexts. Traditionally, playgrounds' distribution is not fair regarding gender. For this reason, I support an equal and collaborative distribution in that recreational area. The aim is to develop students' relational and personal competences, in a way that will help them learn to respect each other and coexist.

The first part provides a theoretical framework which includes a revision on gender issues. In particular, those issues concerning the lack of equity in education, as well as the ones that regard the game and, more specifically, cooperative games in preschool education. This has the aim of observing improvements in students' conducts and behaviour during the game, and how those contribute to gender equality in playgrounds.

The second part contemplates a project with 50 cooperative games selected to make preschoolers interact with each other and reduce gender inequality as a result of encouraging more equitable social relationships.

Keywords: cooperative game, coexist, gender equality, education for peace, coeducation, preschool education.

2 INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La elección del tema, se entronca con la diversidad de nuestra sociedad. Una sociedad en la que conviven personas diversas por razones de etnia, género, cultura u otras características, lo cual deriva a la importancia y necesidad de aprender a saber vivir en comunidad donde en vez de ver las diferencias como un obstáculo consigamos verlas como una oportunidad para aprender.

Desde edades tempranas, podemos observar estas diferencias en cuanto a igualdad de género. Los/las más pequeños/as aprenden de su entorno cercano y comienzan a discriminar e interiorizar determinadas tareas como “de chicos” o “de chicas” así como aquellos juguetes que “son de chicos o de chicas”. Esto es una realidad vigente en la actualidad, pero no tiene una base justificada para que ello sea de tal manera, por ello hay que romper barreras, estereotipos, ya que tanto chicos como chicas estamos capacitados para realizar las mismas tareas y jugar a las mismas cosas.

Considero que se pueden, a edades tempranas, realizar propuestas que faciliten la inclusión por género en los diferentes espacios educativos. Un espacio en el que actualmente hay un reparto no equitativo es el patio de recreo. La mayor parte de éste es ocupada por niños que juegan a algún deporte, principalmente fútbol. Es muy reducido el espacio que queda para otros juegos y actividades que puedan realizar niños y niñas. El juego cooperativo puede ser una metodología útil ya que en estos juegos el género es indiferente y lo importante es que las personas están dispuestas a participar con sus compañeros e intentar alcanzar un objetivo común.

Si desde pequeños ya vamos forjando, desde la escuela, en los niños/as valores de respeto a los compañeros y de igualdad, podemos transmitir dichos valores a las familias y al entorno más cercano del menor, con lo que podemos trabajar de forma coordinada y complementaria para conseguir dar la mejor educación al alumno/a así como para crear una sociedad más libre y en la que se ofrezca igualdad de oportunidades reales a hombres y a mujeres.

3 MARCO TEÓRICO

3.1 Desigualdad de género

La Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas, el 10 de diciembre de 1948, aprobó la declaración histórica en la que reafirmaban que “Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos” y que “toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, [...] nacimiento o cualquier otra condición”.

Gracias a la fuerza que el movimiento feminista tuvo durante los años 70, “la Asamblea General de las Naciones Unidas declaró 1975 como el Año internacional de la Mujer y organizó la primera Conferencia Mundial sobre la Mujer”, que se celebró en México. Posteriormente, en Copenhague se constituyó el Decenio de las Naciones Unidas para la Mujer, cuyo lema principal fue la Igualdad, el desarrollo y la paz; considerando como ejes prioritarios la salud, la educación y el empleo.

En 1979, la Asamblea General aprobó la “Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer (CEDAW)”, entendida como una Carta Internacional de Derechos Humanos para las mujeres. En los años 2010, se ha votado de manera unánime para acelerar el progreso sobre la igualdad de género y el empoderamiento de la mujer.

Según la UNESCO (2014), la educación puede empoderar a los estudiantes de cualquier edad y dotarlos con valores, conocimientos y capacidades basadas en infundir respeto a la democracia, los derechos humanos, la justicia social, la diversidad cultural, la igualdad de género y la sostenibilidad ambiental.

La igualdad de género para la UNESCO es una prioridad mundial. Persigue promocionar el derecho a la educación y lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) capaces de satisfacer las necesidades actuales. El Marco de Acción Educación 2030, tiene como objetivo de desarrollo nº4 “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos” y el nº5 “lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las niñas y las mujeres”. Esta última meta tiene como puntos principales los siguientes:

- La educación como un pasaporte para conseguir que las mujeres formen parte de la población activa.
- La educación visibiliza a las mujeres dejando oír su voz.
- La educación de las mujeres ayuda a evitar el matrimonio infantil.
- La educación ofrece a las mujeres mayor capacidad de decisión sobre el momento adecuado para ser madre.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

- La educación ofrece a las mujeres confianza y mejora su opinión en cuanto a su propia libertad.
- La educación interviene en las decisiones de las mujeres respecto de la dimensión de la familia.

En cuanto a la igualdad de género en los niños y niñas queda un largo trabajo ya que a pesar de llevar muchos años implantando políticas activas de género que intentan garantizar la búsqueda de la igualdad entre mujeres y hombres, en la realidad se puede observar que todavía existe discriminación contra la mujer/niña, la cual evidenciamos a través de los estereotipos por razones de género, las normas y prácticas sociales. Un ejemplo de discriminación a las niñas y mujeres, es el lenguaje, el cual unifica en una palabra masculina a los dos géneros (niños = niños y niñas), por ello, desde la Escuela Infantil, las maestras y maestros tienen que utilizar un lenguaje inclusivo que no discrimine a un sexo, género social o identidad de género y que no cree estereotipos de género. El lenguaje les ayuda a definir quiénes son y cómo deben relacionarse.

El 11 de octubre es el Día Internacional de la Niña (el que haya un Día Internacional de la Niña de momento es necesario pues ayuda a visibilizar las diferencias de género pero es un indicador de que aún no hay equidad en cuestiones de género. En el momento que no sea necesario dedicar internacionalmente un día a las niñas tendremos un signo evidente de que en la realidad cotidiana ya se habrá conseguido la equiparación e igualdad por razón de sexo).

Pablo García de Vicuña, redacta un artículo de prensa en *El diario* (2018), cuyo título es “La desigualdad de género en la educación”, donde analiza la desigualdad de género en la educación y propone la siguiente reflexión: los niños y niñas en la etapa de infantil tienen mayor probabilidad de tener una maestra y no un maestro, haciendo referencia al papel materno-femenino sobre el cuidado. Según *Educaweb*, portal especializado en educación y formación, el sector de la educación está muy feminizado, ya que en Educación Infantil el 95% de los profesionales son mujeres maestras y en Primaria el 70%; mientras que cuando estos/as niños/as pasen a cursos superiores y aprendan cosas “más importantes” aumentará el número de maestros varones, mostrándonos como valioso lo masculino. La escolarización deja ver como una etapa

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

está predominada por mujeres y otra mayoritariamente por hombres, lo cual refuerza el estereotipo sexista que insiste en el diferente reparto de roles sociales según el sexo.

Otro aspecto que se observa en las clases, es cuando se estudian a personas relevantes, éstas en su mayoría son hombres, ahí es donde el papel de la educación formal cobra mayor importancia pues tiene que contemplar la posibilidad de dar visibilidad a las mujeres de nuestra historia que han realizado aportaciones interesantes para la humanidad.

El Proyecto Orienta (Federaciones de Industria y Enseñanza de CCOO. Diciembre, 2017) recomienda que las niñas jueguen desde Infantil con elementos industriales como son los mecanos, los robots y las fresadoras para intentar erradicar la discriminación de género en la industria.

3.1.1 Observación de las diferencias de género en el juego durante el recreo

- Proyecto “Recreos Cooperativos e Inclusivos” de Huesca.

Durante los años 2011-2012, se creó un proyecto piloto sobre recreos cooperativos. Fue promovido por el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica de Huesca y la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca. Se implementó por primera vez en el CEIP Pedro J Rubio de Huesca y progresivamente se han ido sumando otros CEIPs de Huesca capital y, en ocasiones, algunos centros rurales de la zona influencia del EOEIP. En la actualidad, el proyecto se denomina “Recreos Cooperativos e Inclusivos” y participan todos los centros públicos de Educación Infantil y Primaria de Huesca a excepción de uno.

Con este proyecto se ha ofrecido un servicio a la comunidad educativa mejorando las interacciones que surgen en los recreos y disminuyendo el riesgo de exclusión social en los mismos, especialmente en los momentos de tiempo libre del recreo. También ha contribuido al desarrollo integral de los alumnos/as reforzando el aprendizaje en valores (de convivencia, respeto, igualdad de sexo, no discriminación por razón de condición física o psicológica, raza,...), los derechos humanos y la responsabilidad social.

Consiste en un proyecto interdisciplinar en el cual se llevan a cabo juegos cooperativos durante el recreo y se relaciona con diversas áreas.

Dicho proyecto, surgió al observar que existía una gran cantidad de alumnos/as que evitaban la hora del recreo, que generaban uniones “por exclusión” (juegan con otros niños/as que se encuentran en la misma situación de rechazo), que eran excluidos aquellos a los que no les gustaba el fútbol, ya que se consideraba una de las actividades principales, etc.

Los sentimientos que un niño/a puede sentir cuando es excluido, pueden agravar una situación de conflicto consigo mismo (autoconcepto) como con los demás, por lo tanto, es necesario buscar soluciones para evitar la exclusión e inadaptación de alumnos/as que tienen dificultad en relacionarse, son de diferente etnia, género o simplemente por el hecho de que no les atraen aquellas actividades consideradas principales. Con este proyecto, podemos ofrecerles una amplia gama de juegos con los que divertirse.

Eva Morales Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, educadora y miembro del colectivo Pedagogías Invisibles, considera muy importante educar en igualdad de género en las escuelas de Educación Infantil. Ella especifica que es necesario crear una educación igualitaria para todos, ya que en la actualidad, vivimos en una sociedad donde existe discriminación por género, entendiéndolo como las víctimas más perjudicadas, a las personas transexuales y mujeres; consultado en página web con título *Educaweb*.

Como señala Morales (2018), durante las primeras etapas educativas, los más pequeños comienzan a formar la identidad de género, con ello aparecen los roles, estereotipos y expresiones de género, por estas razones, es necesario ofrecer a la infancia un imaginario rico y variado que les ayude a constituirse en igualdad y libertad.

Los recursos útiles para educar en igualdad son:

- Realizar actividades donde se hable de mujeres relevantes en los diferentes ámbitos (el arte, el deporte, la historia,...) para empoderar y dar visibilidad a las mujeres.
- Ofrecer una lectura infantil donde los protagonistas rompan con roles y estereotipos de género, entre ellos, podemos observar héroes chicas, niños que muestran sus sentimientos, chicas jugando a fútbol,...

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

- Enseñar y realizar juegos que no tengan un sesgo de género o romper con ellos, por ejemplo: las niñas pueden jugar a las construcciones así como los chicos a las cocinitas, etc. Tanto niños como niñas pueden jugar con los mismos juguetes y a lo mismo.
- Permitir que los niños y las niñas jueguen a disfrazarse de lo que ellos quieran sin tener en cuenta el género, que un niño pueda ser una princesa y una niña una guerrera.

Según Morales (2018), existen dos aspectos a destacar que debemos trabajar en la escuela en cuanto a igualdad de género:

- En la sociedad, existe la necesidad de cuidar unos/as a otros/as, lo que significa que “el cuidado” es de todos y de todas sin exclusión de género.
- Estamos en una sociedad androcéntrica, no neutral, es decir, dependiendo del género que se nos asigna al nacer tendremos mayor o menor número de oportunidades.

Desde la escuela, perpetuamos la visión masculina, cuando nos referimos a todos los géneros con la utilización de palabras del género masculino. Otra manera, es cuando se enseñan las profesiones clasificándolas en género, cuando la realidad es que hombres y mujeres estamos capacitados para llevar a cabo los mismos oficios y tareas. También es muy importante que en la educación de los alumnos/as se trabaje la diversidad de familias ya que todas son igual de válidas (familias homoparentales, monoparentales, nuclear, entre otras).

Necesitamos ofrecer soluciones y buscar aquella metodología que intente educar desde la primera infancia en igualdad de género, para ello, existen unos aspectos revisables en las escuelas para educar en igualdad de género:

1. Ofrecer contenidos inclusivos, mostrar el mismo número de referentes masculinos y femeninos, incluir todo tipo de personas, evitar reforzar roles o estereotipos,...

2. Trabajar de manera horizontal, donde todos los alumnos/as sean libres de expresarse, dar voz a aquellos que no la tienen, hacer partícipes tanto a niños como niñas.
 3. Observar la relación maestro-alumno/a, y alumno/a con sus iguales, promoviendo el compañerismo, la cooperación, el respeto mutuo, ...
 4. Evitar la unificación del recreo por parte de los chicos en el campo de fútbol, es decir, ampliar este espacio para todos los demás compañeros que no quieran jugar a ese deporte, trabajar en equipo, sentar a los niños de manera que puedan mirarse unos a otros,...
- Los juguetes infantiles

Desde pequeños, las personas comienzan a crecer en una sociedad en la que existen unos valores y una cultura determinante en cada zona. Los juegos están influenciados y definidos por el entorno social y la cultura que les rodea, están clasificados según quién o cómo pueden usarse según el género de los niños y niñas.

En la revista *Ciencia ergo sum*, M^a del Carmen Martínez y Manuel Vélez (2009), exponen las ideas de unos autores que realizaron unos estudios sobre los estereotipos de género, los cuales se adquieren durante la infancia por aspectos biológicos (Buss, 1995), por factores sociales (Berger et al., 1980), por procesos psicológicos (Kohlberg, 1966) o bien por la unión de cada uno de estos aspectos cuya unión viene a explicar la Teoría Social-Cognitiva del Desarrollo de Género y la Diferenciación (Bussey y Bandura, 1999).

A veces, los estereotipos, se aprenden de generación en generación, se transmiten de unas personas a otras por medio de la observación y la experiencia directa e indirecta.

La familia constituye el entorno más cercano del menor, por ello desde este ámbito, se debe intentar evitar etiquetar y diferenciar las cosas por género, así como prescindir de los prejuicios y estereotipos, ya que los menores imitan los comportamientos de sus modelos. Recibir valores negativos, como los anteriormente citados, resulta perjudicial para la sociedad en la que vivimos, donde todos los niños y niñas deberían poder jugar y ejercer de manera igualitaria y con libre elección. Un ejemplo de segregación por sexo

es cuando las familias reproducen los estereotipos tradicionales premiando a los menores cuando realizan actividades consideradas como propias de su sexo y corrigiendo y redirigiendo cuando juegan con juguetes del sexo contrario.

A continuación una serie de juguetes o juegos que se clasifican de manera estereotipada en género femenino y masculino, cuando en realidad tanto chicas como chicos pueden jugar juntos en armonía aportando cada uno/a variedad de habilidades y capacidades útiles para el juego.

GÉNERO FEMENINO	GÉNERO MASCULINO
<ul style="list-style-type: none">- Muñecas, casitas,...- Cocinitas- Juegos simbólicos: jugar a mamás y papás, a médicos, a tiendas,...	<ul style="list-style-type: none">- Juegos de deporte: fútbol, baloncesto- Construcciones- Videojuegos

Ejemplo: Los niños “no pueden jugar a las cocinitas porque es un juego de chicas” cuantas veces hemos oído esto, pero si en una casa se deja que el niño sea quien elija, muchas veces éste al observar en su casa como su mamá o papá o ambos cocinan, va a querer ser como ellos, de hecho en nuestra sociedad existen una gran cantidad de cocineros excelentes, así como cocineras.

Las niñas “no pueden jugar al fútbol, no saben o no les gusta el fútbol” otra frase muy típica en nuestra sociedad. ¿Quién o quiénes rigen que a una chica no le puede gustar el fútbol? A pesar de que en los medios de comunicación habitualmente no suelen mostrar a chicas jugando a fútbol, existen grandes equipos de chicas con grandes futbolistas, porque sí, ellas juegan igual de bien e incluso a veces mejor que otros chicos.

Como conclusión y tras leer varios artículos, puedo decir que existe una necesidad de romper con roles y estereotipos que lo único que hacen es limitar la creatividad e imaginación de los más pequeños; para ello, hay que estar atento con lo que ven los niños/as, los medios de comunicación, algunas familias, el entorno social, catálogos de juguetes,... Muchos de ellos, generan sesgos de identidad de género, así que hay que evitarlos o seleccionar los adecuados, para poder construir una sociedad de cambio hacia una vida llena de personas que puedan elegir que quieren hacer o como quieren ser.

3.1.2 La necesidad de cooperar en el patio de recreo cuando se observan manifestaciones de exclusión por razones de género

En *Healthy Children*, una revista en línea publicada por la Academia Estadounidense de Pediatría, hay un artículo redactado por el Doctor Jason Rafferty (2019) que expone los siguientes aspectos evolutivos que tienen los pequeños/as a una determinada edad. Los niños y las niñas sobre los dos años, comienzan a tomar conciencia de las diferencias físicas entre los hombres y las mujeres; antes de los tres años, ya pueden identificarse como chico o chica; alrededor de los cuatro años, la mayoría de niños/as ya tienen un sentido estable sobre su identidad de género. En el transcurso de estos años, los más pequeños aprenden y diferencian las conductas a seguir según su género. En un artículo del *País*, Raquel Carretero (2017), profesional de “mamicenter” una comunidad de padres y profesionales destinada a dar respuestas para la salud de los niños/as, expone que, cuando llegan a los 6 años son capaces de reconocer que el género se mantiene independientemente de los roles que representen las personas, así como de la vestimenta que lleve cada uno.

En el libro *Psicología y Educación: Presente y Futuro*, en el capítulo *Ideología de género en el alumnado de Educación Infantil*, se hace referencia a la siguiente cita de los autores Matud, Rodríguez, Marraro y Carballeira (2002): “Prácticamente desde que nacemos, el género va a ser una fuente de diferencias [...], desde muy pequeños niños y niñas son tratados de forma distinta por los adultos y aprenden que existen una serie de expectativas diferentes según su sexo [...] (p.74).

Por ello, debemos educar de manera coeducativa, entendida como una educación no sexista, es decir, educando en un ambiente de igualdad entre niños y niñas para que puedan crecer y ser personas libres sin discriminación de sexo o género, debido a ideas preconcebidas, ya que ambos deben tener los mismos derechos y oportunidades. Esta coeducación, necesita la ayuda de toda una sociedad. (Gutiérrez, 2010)

Es posible, observar a niños que no quieren jugar con muñecas, cocinitas,... y son ellos mismos los que te explican que no juegan porque son juguetes de chicas, lo mismo pasa con las niñas que no quieren jugar con coches, motos, herramientas,... por atribuir que pertenecen a otro género de personas. Todo ello, en mayor o menor medida, influirá en etapas posteriores en diversas situaciones. Por ejemplo, en la adolescencia cuando tienen que decidir qué estudiar o bien a qué se quieren dedicar, vuelven a repetir los mismos patrones y la mayoría elige aquello que supuestamente en la conciencia colectiva de su grupo social “correspondería” a su rol.

En la actualidad, existen más movimientos que se han empoderado y que pretenden conseguir derruir los estereotipos, los roles de género, entre otros valores negativos, para que toda persona, indiferentemente del sexo, pueda ejercer y hacer lo que quiera, lo que le guste.

Durante los primeros siete años de la vida de un niño/a, el juego desempeña un papel de aprendizaje muy importante. A través de éste, los chicos/as consiguen representar lo que están viviendo en su entorno cercano como es la casa, el parque, con sus amigos, familias,... Es natural y bueno que tanto niños como niñas, utilicen las muñecas para proyectar sus vivencias; que realicen juego simbólico y que puedan jugar a ser la persona que quieran, con ello podemos observar sus comportamientos y cómo actúan las personas de su alrededor. Gracias al juego simbólico aprenden a ponerse en el lugar del otro, a estructurar su visión del mundo, además desarrollan habilidades sociales, crean y respetan normas, prueban situaciones similares a las que viven habitualmente, etc. Es importante que jueguen a todo aquello que les llama la atención, que sean libres a la hora de jugar. Gracias a diferentes momentos lúdicos, de diversión, ellos/as proyectan y procesan su realidad.

La realidad es que aunque un niño o niña utilice un juguete que se considere del otro género, no influye en la formación de su identidad sexual. Sin embargo, algo que influye en cómo se relacionará con los miembros del mismo sexo, con otro sexo y con su propia sexualidad, es la actitud que los padres y las madres, o maestros/as les transmiten.

Los niños y niñas nacen en una sociedad instaurada con una serie de ideas y creencias construidas sobre todos los aspectos de la vida, y son ellos los que a medida que van creciendo van asumiendo estas ideas. Los estereotipos de rol de género, son aprendidos por los menores, porque a lo largo de la historia se han ido transmitiendo distintas posiciones y desigualdades sobre el hombre y la mujer.

Perla Michell López Zúñiga (2017) recoge la siguiente idea de Berger y Lucman (1994): Las ideas y creencias de un niño, se constituyen dentro de un marco social donde las normas sociales, la cultura y las distintas maneras de pensar van mediando en el niño/a sus propios conceptos y valores en torno al mundo que le rodea.

En contextos educativos el lenguaje de los docentes cobra gran importancia en relación a la desigualdad de género, pues forma parte de situaciones cotidianas y puede repetirse en muchas ocasiones a lo largo de la escolaridad. Mayte Rius (2013) periodista de *La Vanguardia* recoge una anécdota de Marina Subirats, catedrática emérita del departamento de Sociología de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), y nos propone el siguiente ejemplo centrado en el contenido del mensaje verbal de la profesora para dar a conocer situaciones cotidianas de desigualdad de género que existen en las escuelas, a pesar de la existencia de una enseñanza mixta: “ los niños de primero A tenéis que salir por delante y los de primero B por la puerta del patio, anuncia la profesora ¿Y las niñas?, dice Marta, de seis años, desde la segunda fila del salón de actos”.

Durante el juego en el patio de recreo de Infantil también nos podemos encontrar situaciones de desigualdad de género, por ejemplo: cuando una niña de 4 años les dice a su padre y a su madre que “los niños no la dejaban bajar por el tobogán porque ellos estaban jugando ahí a coches y ellos mandan más”.

A veces, vemos como las niñas no quieren jugar a deportes de equipo como el fútbol o el baloncesto y esto se debe, en su mayoría, a que en los equipos mixtos, a medida que se van haciendo mayores, dejan de sentirse cómodas. Además a veces, cuando una niña quiere formar un equipo de fútbol, en ocasiones, en su ciudad no llega a crearse un equipo femenino porque no suelen ser suficientes.

Mayte Rius (2013) periodista de *La Vanguardia*, retoma la idea de Elena Simón (n.d.), quien considera que la perpetuación de las desigualdades de género ha derivado de la no preparación a la realidad que los niños y niñas se van a encontrar en un futuro. Cuando a un niño se le pregunta que quiere ser de mayor, nunca dice papá, puede ser debido a que no lo ha visto en casa; en cambio, hay niñas que responden “ser mamás”. Aquí podemos observar cómo está instaurada la idea de que el cuidado es tarea de mujeres.

El Col·lectiu Punt 6, (una entidad sin ánimo de lucro aprobada en 2004, que asesora en temas de género a escuelas, institutos y centros educativos de 0-3 años), hace referencia al análisis que Blanca Valdivia (n.d.), hace sobre el espacio del patio, el cual está reducido a un 20% para las niñas, mientras que en el 80% restante se encuentra el espacio dirigido al fútbol al cual juegan predominantemente niños. Los patios escolares son machistas, los chicos tienen el espacio más grande situado en el centro, acaparando mayor protagonismo mientras que en los rincones se encuentran las niñas. A excepción de algunos chicos que no les gusta este tipo de deporte o aquellas minorías de chicas que lo practican, el grupo que domina el patio de recreo está constituido mayoritariamente por niños. Dicha distribución del patio de recreo deja ver una jerarquía de sexo y edad.

El Col·lectiu Punt 6 lleva a cabo desde 2012 una serie de proyectos de intervención en los patios de centros educativos de Cataluña y de Madrid con la intención de conseguir la equidad de género en el uso del espacio urbano y de los equipamientos, transformando el espacio en un ambiente participativo, inclusivo y sostenible.

Entre el año 2015 y el 2016, llevó a cabo un Proyecto educativo, realizado para la escuela Lluís Vives de Castelldefels, llamado: “Juntos por la transformación coeducativa del patio” con el fin de eliminar toda conducta sexista entre los niños/as.

Este proyecto ha visibilizado la necesidad de tomar conciencia de aquello que sucede en el patio. Su objetivo se centró en transformar la hora del patio potenciando estructuras y usos para favorecer la igualdad de oportunidades, el respeto en los juegos, la autonomía y la diversidad.

Durante el transcurso de estos años, en El CEIP Montserrat, Sant Salvador de Guardiola, en Barcelona, también se llevó a cabo otro Proyecto de “Actividades participativas para el Co-diseño de los patios de la escuela con la comunidad educativa”. Han creado lo que ellos llaman “un verdadero espacio de recreo educativo”, a través de nuevos espacios y nuevas instalaciones en el patio de recreo, los niños han ido tomando conciencia de la importancia que tiene cuidarse a uno mismo, a los demás y al entorno. El tiempo que niños y niñas invierten en jugar en el recreo es amplio, por ello es muy necesario que aprovechen ese tiempo y que varíen los juegos para vivir diversas experiencias dejando a un lado recreos copados siempre por la misma actividad como es el caso del fútbol.

Los patios de recreo están diseñados en base al “Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria” la cual obliga, en educación primaria, secundaria y bachillerato, a la creación de una pista, de 900 metros cuadrados como mínimo y parcialmente cubierta, susceptible de ser utilizada como pista polideportiva, la cual suele estar dirigida para el baloncesto y el fútbol, que en general, ocupa mayores extensiones lo cual limita la formación de otro tipo de mobiliarios que necesitan zonas blandas para evitar daños en los niños/as. Mientras que para la educación infantil, se rige la creación de una sala polivalente de 30 metros cuadrados y un patio de juegos cuya superficie sea de 150 metros cuadrados como mínimo para cada seis unidades y el cual se adapte al número de puestos escolares autorizados. El colegio de Montserrat, ve estas limitaciones como una falta de oportunidades para que los chicos y chicas estén en contacto directo con la naturaleza creando un lugar de diversión y aprendizaje.

Todo ello, les motivó a crear el proyecto que transformara física y socialmente el patio de recreo para que niños y niñas pudieran reconocer sus potencialidades, independientemente de su sexo y pudieran ser educados desde la igualdad, viendo las

diferencias de manera positiva para el aprendizaje. Todo ello, derivaría en la eliminación de la discriminación según la identidad sexual, la clase social, el género, la edad, etc.

En este colegio, han creado una gran estructura de madera, que les ofrece a los niños situaciones en las que deben relacionarse con los compañeros, deben colaborar entre ellos, lo cual les lleva a aumentar su autoestima, pueden crear, imaginar, entre otras muchas habilidades o actitudes que surgen a medida que juegan. En Infantil, han colocado en el patio: cerros, troncos de equilibrio y la caseta teatro. A continuación, se pueden ver algunas experiencias, dadas en la estructura, que han observado los maestros de la escuela Montserrat (29 de enero de 2016): “Espontáneamente han ayudado a sus compañeros/as a pasar por lugares que les daban miedo, otros que con una mirada nuestra han podido superar el miedo y después estaban alegres al haberlo conseguido, otros han disfrutado mucho del juego de disequilibrios, motriz,…” “También había niños con gran liderazgo y muy movidos que han escogido un juego más tranquilo en la arena, construir minas, cuevas, castillos, circuitos, montañas,…”

Gracias a ello, han percibido como la formación de esta estructura de madera supone alternativas para aquellos niños y niñas que se quedaban en un rincón del recreo sin jugar.

3.2 La coeducación en los patios de recreo

La coeducación consiste en la aplicación e implantación de la perspectiva de género en el ámbito educativo, con el objetivo de conseguir la plena igualdad de los derechos entre mujeres y hombres desde su niñez.

Los patios coeducativos, además de mejorar el patio de recreo físicamente como un espacio de juego y encuentro, tienen como principal meta transformar las relaciones de género que se crean en nuestra sociedad y se hacen manifiestas desde la infancia. La coeducación permite otorgar los mismos valores tanto a los niños como a las niñas. Todo ello, permite valorar las diferencias y evitar discriminaciones por razones de género, sexo, edad, etnia, etc.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Para la creación de relaciones entre ambos géneros, entre niños y niñas de diferentes edades y entre alumnos/as de diferentes nacionalidades, los patios coeducativos forman espacios que aporten un clima relajado y diversifican las actividades de movimiento, para favorecer la autonomía, el respeto y la ayuda mutua. Además de introducir elementos naturales para enseñar valores como la importancia de reciclar, reutilizar, etc.

Para la creación de patios coeducativos, se necesita la colaboración de entidades que trabajan la perspectiva de género y las administraciones públicas interesadas en aplicar dichos cambios; así como también se necesita de la implicación del equipo educativo, todo el alumnado, los maestros/as y las familias.

El patio de recreo es un lugar para el disfrute de los niños/as, un espacio donde relacionarse con sus compañeros, explorar, cuidar la naturaleza,... Por ello, la distribución, los materiales y su diseño condiciona el uso que hacen los chicos/as, las relaciones humanas y la convivencia. Además, en el recreo se pueden observar cómo se reproducen los roles de género, así como la existencia de discriminaciones diversas.

La creación de recreos coeducativos, se ve restringida con la normativa que establece como deben ser los patios de recreo según “Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria”, que consideran la creación de una parcela susceptible de utilizarse como una pista donde se puedan recrear juegos deportivos.

3.3 El juego para la paz

El tchoukball es un juego deportivo, creado en 1970 por el biólogo suizo Hermann Brandt. Es un deporte donde predomina el respeto hacia el equipo contrario sin haber contacto físico y por lo tanto, promueve una actividad honesta donde incluso los participantes pueden corregir al árbitro sin reprimendas. Al suscitar la eliminación de prejuicios y tratar de unir a todos los niños y niñas sin sesgo de género, cultura o religión, hace 44 años, fue declarado como el Deporte por la Paz por la UNESCO.

Los dos equipos, pretenden ser mejores, sin tener que privar a los demás de conseguir serlo también, se trabajan valores positivos como el respeto, la solidaridad, el

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

compañerismo, la tolerancia, ente otros, lo cual contribuye a la creación de una sociedad sin estereotipos donde predomina la armonía entre personas.

En este mismo año, Tchoukball fue presentado internacionalmente, con el “Premio Thulin” de la Federación Internacional de Educación Física (FIEP), galardón avalado por la UNESCO.

La FIEP tiene una serie de misiones y objetivos como son:

- Conseguir que todo el mundo conozca y practique el tchoukball.
- Promover el tchoukball como un deporte saludable y ético.
- Utilizar el tchoukball como un recurso para crear vínculos en todo el mundo.
- Potenciar valores de respeto mutuo y disfrute entre personas que participen.

Según Robles (2009) este juego deportivo tiene una serie de características que benefician la implantación en el ámbito educativo, citado en Víctor Manuel Gozalo (2017):

- Es un deporte alternativo donde los alumnos parten de cero, ya que tienen el mismo nivel, ello aumenta la participación al no existir diferencias de habilidad en un comienzo.
- Es primordial el ataque, donde no existe una amenaza defensiva.
- Se trabajan valores como el respeto, el diálogo, el trabajo en equipo.

Gozalo (2017) retoma de Eberly, Yohn y Girardin (2005) los siguientes aspectos que también considera relevantes:

- El juego promueve la participación a la vez de personas con distinto nivel de habilidad.
- Se desarrollan herramientas para la solución de conflictos durante el juego. Es muy importante trabajar en equipo y crear estrategias.

A continuación expongo algunos casos reales donde se ha implantado el Tchoukball:

Existen casos como el de Bogotá, donde en 2014 existían pandillas violentas en los colegios y en los barrios de la ciudad. Ello derivó a la implementación de este juego en las zonas más vulnerables. En *Pacifista tv* (2015), un proyecto enfocado en contenidos sobre los derechos humanos y la construcción de paz en Colombia, se recoge la opinión de Ericson Rojas profesor de filosofía en el colegio de la localidad Tunjuelito, el cual considera que gracias al Tchoukball la convivencia y los comportamientos de los chicos/as violentos así como los resultados académicos del alumnado ha ido mejorando.

En el colegio Santa Ana de Huesca, en los cursos de tercero y cuarto de primaria, se ha puesto en práctica dicho juego, el cual a pesar de sus preocupaciones sobre la aceptación y adaptación de las normas por parte de los alumnos, ha obtenido un resultado positivo ya que todos participaron aportando lo mejor de sí mismos en un ambiente de compromiso con el equipo y respeto por los demás participantes.

TCHOUKBALL		
El juego consiste en realizar pases y lanzamientos que impacten en un arco de rebote o minitramp y conseguir que el balón salga en dirección al campo de juego, sin que los participantes del otro equipo puedan cogerlo.		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Respetar a las personas. 2. Trabajar en equipo. 3. Resolver conflictos mediante el diálogo. 4. Tomar decisiones conjuntas para crear estrategias. 5. Disfrutar del juego.	- El respeto - El trabajo en equipo. - El diálogo. - El compañerismo. - La igualdad. - La toma de decisiones.	- ¿Han respetado a sus compañeros? - ¿Han conseguido trabajar bien en equipo? - ¿Han tenido conflictos? ¿Los han resuelto mediante el diálogo? ¿Han tomado decisiones conjuntas? ¿Han creado

		estrategias? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: para niños y niñas de primaria, mayores de 9 años.		
Agrupamiento: 2 equipos de 7 jugadores.		
Temporalización: indefinido.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: dos minitramp y un balón de tchoukball o de balonmano.		
Observaciones/Variaciones: posibilidad de jugar en interior o exterior.		

3.4 El juego

El concepto de juego hace reseña a la actividad o acción lúdica y placentera que se lleva a cabo por una o varias personas cuyo objetivo es divertirse. La Real Academia Española de la lengua ofrece, entre otras, la siguiente definición “el juego es el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (RAE, 2018). Esta última definición nos presenta una idea restrictiva de lo que pretende mostrar el juego en el ámbito educativo, donde lo que realmente pretende éste es ser un recurso para aprender a relacionarse y vivenciar el mundo que nos rodea.

El juego consiste en la producción de una realidad diferente de aquella de la vida cotidiana, por ello es importante saber que nos encontramos ante una pluralidad cultural donde convivimos en un mismo espacio personas diferentes (etnias, género, capacidades, intereses, grupos sociales, etc) pero todas integrantes de derecho del mismo grupo de convivencia.

Se caracteriza por tener una identidad particular, es decir, la identidad del contexto cultural en la que la acción lúdica se da; lo cual no significa que sea una acción cerrada sino que está comprendida por gran cantidad de culturas.

La cultura lúdica se adapta al contexto en el que se encuentra, lo cual quiere decir, que la cultura lúdica no es semejante en un país u otro, sino que cambia según el entorno en el que se encuentra.

En la actualidad el juego de los niños y niñas, se ve condicionado por los valores que sigue teniendo nuestra sociedad. Por ello hay que romper estas barreras, para conseguir que la acción lúdica de los más pequeños se desarrolle en un espacio donde puedan expresar su imaginación, creatividad, autonomía, etc con toda la libertad y seguridad necesaria, evitando restricciones por razones de género, cultura,...

Como conclusión se puede aportar que el juego es una acción lúdica que es necesaria para el ser humano ya que en sí mismo ayuda al desarrollo cognitivo, social, emocional y motor. Por ello es importante considerarlo en las actividades escolares como un medio natural e idóneo para facilitar cambios de mirada y perspectiva en busca de un contexto inclusivo de aprendizaje.

3.5 El juego cooperativo

En septiembre del año 2001 en Ginebra, se llevó a cabo la 46ª Conferencia Internacional de Educación donde se trató sobre la importancia que tiene la Educación para todos, y se enfatizó sobre la importancia que tiene el aprender a vivir juntos. Según Jacques Delors (UNESCO, 1996) existen unos pilares fundamentales para educar para la paz. El cuarto pilar “aprender a vivir juntos” nos plantea algo que en la actualidad puede resultar complicado, ya que hoy en día, existen gran cantidad de conflictos. Por ello es importante actuar para conseguir ese objetivo y para ello, se debe empezar desde abajo, dándoles a los menores la educación oportuna para que obtengan habilidades cognitivas, personales y sociales para poder vivir en sociedad.

Según Parlebas (1999), el dominio de acción motriz, es el “campo en el cual todas las prácticas corporales que lo integran son consideradas homogéneas bajo la mirada de criterios de acción motriz”. Habla de seis dominios de acción motriz. De ellos, el dominio: “Acciones de cooperación en entorno físico estable” trata los juegos cooperativos. En estos juegos lo que importa es que haya entendimiento por parte de los participantes, así como conductas de solidaridad donde todos los participantes sean protagonistas; citado en Alfredo Larraz Urgelés (2008).

Según Urgelés (2008), el dominio 3, tiene como propuesta una actividad conjunta en la que todos los participantes se sienten protagonistas para conseguir el mismo objetivo, originan conductas de solidaridad y un incremento de relaciones positivas.

Para conseguir esta meta, ya desde Educación Infantil, se propone incluir juegos cooperativos, donde todos participan y colaboran conjuntamente para conseguir un logro común.

El juego cooperativo en la educación tiene como objetivo originar la paz y buscar la participación de todos sin excluir a nadie por razones de clase social, religión, género, entre otros, desde un entorno propicio para crear un clima placentero, feliz y calmado donde tanto los docentes como el alumnado formen uno, uniendo sus propias habilidades y competencias individuales generando resultados beneficiosos para todo el conjunto de personas que han participado. Para obtener los beneficios comunes, es necesario que todos los participantes se dispongan a conseguir un objetivo común, donde lo importante sea la participación.

Por lo tanto, el interés se centra en el proceso, necesario para conseguir el objetivo propuesto; el proceso deja percibir los aspectos individuales y colectivos útiles para la consecución de las metas alcanzadas obtenidas por todo un colectivo.

Los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas en los diferentes aspectos: “el desarrollo cognitivo mejora la inteligencia, la atención y creatividad; el desarrollo afectivo-social incrementa la autonomía y autoestima mejorando relaciones personales con otros; el desarrollo psicomotriz, desarrolla las capacidades físicas básicas, el equilibrio y otros aspectos de coordinación”. (Sánchez, P., 2017)

Los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas, además según Pujólas (2001) el aprendizaje cooperativo crea un ambiente de respeto, donde aumenta la motivación y autoestima de los alumnos/as haciendo que a su vez, puedan aprender, citado en Cristina Cuesta, Alejandro Prieto, Isabel María Gómez, María Ximena y Pedro Gil (2016).

Cristina Cuesta, Alejandro Prieto, Isabel María Gómez, María Ximena y Pedro Gil (2016) retoman el estudio de Orlick, Mender y Kerr,(1982) donde evaluaban la influencia de los juegos cooperativos en las conductas motrices y la cooperación entre alumnos de 7 años. El resultado obtenido fue el incremento de cooperación entre iguales, los cuales habían sido observados durante el experimento.

Según Almeida (2004), “El juego cooperativo construye puentes y aproxima a los hombres. El juego competitivo construye paredes y separa a los hombres”.

Según Terry Orlick (1990), uno de los referentes de educación en el ámbito de la cooperación, el juego cooperativo consiste en “jugar con otros mejor que contra otros, superar desafíos; no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”, citado en Pablo Gil (2016).

Según Brotto (1995) el juego cooperativo “dinamiza procesos de interacción social que resultan en una dimensión ampliada de la convivencia humana”, citado en Almeida (2004). Nos encontramos en una sociedad en la que predomina la competitividad por ser mejor que los demás en todos los aspectos de la vida. Encontrar en la actualidad una metodología que contribuya a cooperar con los demás resulta un desafío para la mayoría de personas. Por ello, es importante que desde pequeños consigamos facilitar la cooperación e ir rompiendo las barreras que lo dificultan.

Los juegos cooperativos pretenden: desarrollar la creatividad, fomentar la competencia motriz, aceptar a los compañeros, potenciar la convivencia intercultural, incrementar la prosocialidad, mejorar la satisfacción de los participantes, reforzar un autoconcepto positivo, generar atribuciones internas saludables y favorecer la comunicación.

A su vez, existen unos factores que dificultan la puesta en práctica y el desarrollo de las actividades de cooperación, entre ellos podemos encontrar: la no adecuación a los aprendizajes previos, el egocentrismo, la categorización grupal y el favoritismo endogrupal, el deseo de obtener resultados de manera inmediata, el interés por competir, no cumplir las reglas de juego y las reacciones tras no alcanzar resultados positivos.

3.5.1 Teorías y características del juego cooperativo

El juego cooperativo necesita que el ambiente donde se lleve a cabo la acción lúdica, cree un clima de respeto y solidaridad por parte de todos los participantes. Gracias a este tipo de juego, los sujetos pueden evaluar, compartir y expresar sobre la relación que se da con uno mismo y con los demás.

En cuanto a la igualdad de género, el juego cooperativo propone que hombres y mujeres consigamos un cambio de sentimientos con el cual podamos entrar en contacto íntimo con nuestras emociones y con ello, potenciar las habilidades humanas básicas, teniendo en cuenta, que expresar nuestros propios sentimientos no nos hace más débiles sino que nos hace persona. Todos tenemos sentimientos y mostrarlos no es algo negativo, no importa si eres chico o chica.

Desde el centro de recursos en juegos cooperativos (2005) ponen en valor la idea de Terry Orlick (1990), por la que determina que la acción lúdica característica de la cooperación, hace que las personas sean libres.

- Libres de competición: Los participantes no sienten la necesidad de superar a los compañeros, ya que todos necesitan de la ayuda mutua para conseguir la meta.
- Libres para crear: Los participantes no se sienten juzgados por sus actos, lo cual les invita a estar más relajados.
- Libres de exclusión: Lo importante no es ganar, sino el proceso de ayuda mutua, por lo que se elimina el error por parte de algún compañero.
- Libres de agresión: Los juegos cooperativos, evitan el enfrentamiento y la competitividad con los demás, lo cual deriva en un clima social positivo donde no existen manifestaciones disruptivas contra los compañeros.

En el libro *Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordados desde las actividades, juegos y métodos de cooperación* se diferencian, según Omeñaca (2001), los juegos cooperativos y los juegos tradicionales en que los primeros, necesitan participantes que unifiquen todos sus

esfuerzos, de manera que exista un diálogo y una confianza, para conseguir de manera grupal, un objetivo común; mientras que en los segundos juegos, los jugadores compiten entre ellos con el objetivo de que haya un ganador en vez de unir fuerzas contra aquellos elementos que no son humanos, para obtener una victoria general.

Omeñaca entiende el juego cooperativo como una armonía entre la paz y la convivencia, promoviendo el hecho de compartir ideas, unir esfuerzos, tener conductas sociales basadas en el respeto hacia el compañero/a, disfrutar en el transcurso del juego,...

Según Omeñaca y Ruiz (2014) el juego cooperativo tiene los siguientes elementos relevantes, citado en Pablo Gil (2016):

- Solicita la colaboración de todos los participantes para lograr un objetivo común.
- Todos los participantes disponen de un rol para realizar una actividad conjunta.
- Implica la coordinación de acciones entre los participantes como solución a las exigencias de los elementos no humanos del juego.
- Favorece la búsqueda de soluciones creativas para dar respuesta a las diferentes situaciones o problemas que se plantean en el juego.
- Resulta importante aquello que genera la acción coordinada de los participantes.
- No fomenta la competición.
- No excluye.
- No discrimina.
- No elimina.

También podemos considerar que el juego cooperativo comparte estas premisas:

- Ser recreativo, entretenido, natural, espontáneo.
- Se da en un entorno ficticio, presentando cierta incertidumbre, pues no se conoce el final.
- Está influenciado por el entorno en que se da.
- Conlleva limitaciones espaciales y temporales.
- Respeto convencionalismos: cumplimiento de normas.
- Es motivador y creativo.
- Es diferente en niños/as y adultos.

3.5.2 Las emociones en los juegos cooperativos

En el apartado anterior referido a “teorías y características de los juegos cooperativos”, se aprecian elementos e indicadores dirigidos a los sentimientos y emociones. Concretamente el juego cooperativo pretende que niños y niñas consigan un cambio de sentimientos con el cual entrar en contacto con nuestras emociones y potenciar las habilidades humanas básicas.

Todo ello, nos lleva a replantearnos el modo en que se enseña a los pequeños/as a expresar sus emociones y ello nos lleva a hacernos la pregunta: ¿los niños y las niñas expresan del mismo modo sus emociones? La respuesta, en mayor medida, sería que no. Vamos a intentar justificarla.

Un artículo de *INED 21* (2016), medio digital de educación y aprendizaje, recoge las siguientes reflexiones en relación a las emociones de los niños y de las niñas. Por un lado, las niñas son educadas para tener un mayor grado de inteligencia emocional respecto al cariño, la alegría, las muestras de afecto, el amor o la tristeza. Se les admite que expresen estas emociones y ello deriva, a que la mayoría desarrollen más empatía, ya que son educadas para ejercer el cuidado a otras personas. A su vez, se considera que una niña no debe mostrar enfado, ira o frustración, por ello, no expresan estas emociones de pequeñas.

Por otro lado, nos encontramos a los niños, a los cuales se les educa para mostrar agresividad, enfado, rabia, genio, entre otras emociones, intentando evitar que muestren dulzura, afecto desmesurado, pasión, tristeza, debilidad, etc.

Para que exista un cambio a la hora de expresar sentimientos, debemos educar a los menores en base a una infancia sana emocionalmente, donde el sexo biológico de cada uno/a, no sea su etiqueta emocional.

Los niños y las niñas, necesitan mostrar sus emociones, tanto si son rabietas como si son alegrías, que muestren si no están conformes con algo, que hablen, que expresen lo que sienten, que muestren que están felices por lo que ha ocurrido, etc. Todos y todas tienen el derecho a sentir emociones y mostrarlas, para ello es muy importante que desde pequeños les ayudemos a conocerlas y a controlarlas.

Nos podemos encontrar situaciones como la de este ejemplo: Un niño quiere contar algo a su papá, pero se pone nervioso, no sabe como decírselo y termina llorando. Su padre, muy frustrado por cómo se comporta su hijo, en vez de calmarlo y ayudarlo a expresar lo que le quiere decir, empieza a gritarle: “¡Deja de llorar como una niña! ¡Las que lloran son las niñas! ¡Di qué es lo que quieres, pero deja de berrear como una nena!”

Además de que el niño tardará más en calmarse, porque lo que necesitaba era expresar lo que quería decirle con palabras y no sabía, el niño creará que dar a conocer sus emociones es malo, que expresar las emociones es sólo cosa de chicas y que como él es un chico no tiene que expresarlas. Como he comentado anteriormente, si este niño reprime sus emociones de pequeño, cuando sea mayor no sabrá controlarlas y cabe la posibilidad de que reaccione desmesurada y/o inadecuadamente.

3.5.3 Tipos de juego cooperativo

Los juegos cooperativos desarrollan actividades en grupo donde el objetivo principal es divertirse. Este tipo de juegos, clasificados según la aportación que ofrecen a la evolución de un grupo, se seleccionan una vez que se tienen claros los objetivos que se quieren conseguir, ya que con cada uno se desarrollan y trabajan una serie de aspectos diferentes.

A continuación expongo una clasificación de juegos cooperativos:

TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLOS
<i>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</i>	Favorece la comunicación para que los miembros de un grupo se conozcan. Se crean relaciones de confianza.	- “Pedro llama a Pablo” - “Telaraña”
<i>JUEGOS DE CONOCIMIENTO INTERPERSONAL</i>	Favorece el conocimiento de sí mismo y de los demás.	- “Bolígrafo loco” - “Ardilla a la cueva”
<i>JUEGOS DE DISTENSIÓN</i>	Favorece la liberación de tensiones y la relajación de los miembros del grupo.	- “Masaje cooperativo” - “Ja, ja, ja”
<i>JUEGOS ENERGIZANTES</i>	Favorece la liberación de energías negativas.	- “Soy pelota de ping-pong” - “Todo el mundo en esta fiesta”
<i>JUEGOS DE CONFIANZA</i>	Favorece la confianza en los compañeros y en uno mismo. Crea ambientes de apoyo y ayuda entre los participantes.	- “El lazarillo” - “Trenes dirigidos por la cola”
<i>JUEGOS DE CONTACTO</i>	Favorece las relaciones entre compañeros, así como la confianza.	- “Carrera de elefantes” - “El banco”
<i>JUEGOS DE ESTIMA</i>	Desarrolla un ambiente de afecto	- “El corro del carió”

	entre los compañeros.	- “Pitagorín busca amigos”
<i>JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</i>	Favorece la toma de decisiones y la creación de soluciones conjunta. Desarrolla la capacidad de escucha activa.	- “Sillas musicales cooperativas” - “Ordenamos zapatillas”

3.5.4 Ventajas y desventajas del juego cooperativo para las relaciones entre iguales

El juego cooperativo como otros tipos de juego, tiene una serie de ventajas y desventajas que se pueden observar en las relaciones entre iguales cuando hay varias personas teniendo una experiencia lúdica, cuando se encuentran jugando.

Por un lado, podemos decir que el juego cooperativo tiene como beneficios, intentar reducir las manifestaciones de agresividad en el juego, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Además, facilita las relaciones personales tanto con uno mismo, con los demás como con el entorno que nos rodea en el momento del juego.

La meta que persigue el juego cooperativo es un objetivo común, conjunto con todos los participantes, evitando que éstos, consideren como principal logro su propio beneficio. Los sujetos, juegan unos con otros, colaboran entre sí, obviando la competitividad. La cooperación pretende lograr los desafíos, conflictos y obstáculos que se dan en el juego de manera conjunta, sin la necesidad de ser mejor que el compañero.

Durante el juego cooperativo, se puede observar un clima de afecto, el cual consiste en hacer que las personas se sientan libres, ante la presión que surge en el juego cuando intentas ser mejor que los compañeros o simplemente cuando quieres dar más de lo que puedes dar para que no se te juzgue. Gracias a esa libertad, se elimina la competencia e incluso las burlas por razones de género, habilidad, u otras intentando que todos los participantes aporten lo mejor de sí mismos para conseguir una meta común.

Una de las ventajas más relevantes de los juegos cooperativos, es la transmisión de valores para la creación de una comunidad donde todos y todas podamos respetarnos y ser solidarios unos con otros, entre estos valores se destacan los siguientes:

- El valor de la integración, sin exclusión por diversas razones (etnia, género, cultura, religión,...) Todos somos iguales y capaces para desarrollar la acción lúdica, jugar.
- El valor de la escucha y la comunicación: Gracias a esto, somos capaces de elegir entre varias opciones mediante la negociación y la expresión oral,...
- El valor de la afirmación de sí mismos/as: Reconocimiento tanto de los propios logros como de los logros conseguidos por los demás, así como de las habilidades que desarrollan los compañeros y su entusiasmo para conseguir un mismo objetivo.
- El valor de la creatividad y la imaginación: Flexibilidad para cambiar las reglas del juego, enriquecer al grupo aportando ideas innovadoras,...

Cerdas (2013), Garaigordobil (2007), Valeiras e Iturriaga (2008) realizan unos estudios donde hablan sobre la eficacia que el juego cooperativo tiene para erradicar conductas destructoras, agresivas o inapropiadas. Gracias a esta tipología lúdica, los alumnos adquieren conductas prosociales que mejoran las relaciones entre chicas y chicos; citado en Ana M^a Mega y Cecilia Latorre (2017). Además, se consiguen reconducir aquellas actitudes y comportamientos que muestran las escasas y pobres relaciones sociales, así como los conflictos sociales o la indiferencia entre alumnos de otra etnia.

Los juegos cooperativos son capaces de disolver los prejuicios que existen en la sociedad actual, creando ambientes lúdicos y relajados que buscan estrategias y soluciones conjuntas para romper con las rivalidades entre las personas.

Otras de las ventajas más importantes sobre los juegos cooperativos son las siguientes: estimular habilidades personales; disminuir sentimientos de aislamiento; educación en valores de cooperación; solidaridad y generosidad; la unión entre dos personas que tienen su propio aprendizaje; pueden ampliar información; promover

sentimientos de auto eficiencia (desarrollo profesional y personal), más motivación, mayor compromiso, creatividad, mejora la comunicación y las habilidades sociales, entre otras.

Como conclusión, se puede decir que se da una sinergia en los juegos cooperativos, donde un grupo de personas trabaja unido de manera estructurada, dando un resultado que ha sido alcanzado por el grupo, siendo éste superior a la suma de los resultados individuales. Todo ello consigue producir en las personas mayor confianza y autoestima.

Por otro lado, las desventajas que podemos observar en los juegos cooperativos son:

- Falta de concreción inicial por definir el objetivo que se persigue, debido a los diferentes intereses de los participantes.
- Resulta complicado que todos los participantes se esfuercen de la misma manera en base a su obligación de aportar conocimientos y ayudar para la obtención de una meta.
- Falta de tiempo de preparación.
- Personas que se enfrenten por querer liderar. A veces un líder toma de manera autoritaria su papel en el juego, excluyendo las opiniones de los demás.
- Dificultad durante el proceso, debido a los diferentes estilos de aprendizaje de cada uno/a, ideas contradictorias,...

Como conclusión y observando que existen más ventajas que inconvenientes, podemos citar detalladamente según el libro *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*, cuyos autores son Maite Garaigordobil y José María Fagoaga (2006, p.84), aquellos beneficios que aportan los juegos cooperativos: “Estimulan la conducta prosocial (conductas de ayuda, confianza, cooperación...) de las personas, el desarrollo de la creatividad, la comunicación, la cohesión, la confianza, así como también subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos”.

4 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Presentación del proyecto

El proyecto que propongo “El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil” parte de un marco teórico cuyo análisis me lleva a diseñar una propuesta educativa dirigida a buscar la mayor igualdad entre los niños y las niñas creando en el recreo un ambiente de juego donde prime la cooperación entre iguales.

La puesta en práctica de estos juegos y por consiguiente, la aplicación de la programación, no está planteada para un colegio en concreto por lo que, con los ajustes oportunos, puede llevarse a cabo en cualquier colegio donde se imparta el segundo ciclo de Educación Infantil.

Los juegos cooperativos pueden realizarse por clases individuales o bien, uniendo algunas (del mismo y/o diferente nivel). Para la creación de los diversos grupos, en la propuesta que planteo se van a llevar a cabo diversas dinámicas que hagan que las personas pasen por varios grupos sin tener un grupo de referencia, es decir, los participantes de los equipos irán cambiando para que todos jueguen con todos y no se creen vínculos solo con las personas de un grupo.

El objetivo principal de todos los juegos planteados es afianzar las relaciones interpersonales entre los compañeros de varias clases (de una misma edad o no dependiendo de la edad para la que esté dirigido el juego), ya que se lleva a cabo en el patio de recreo donde conviven las diferentes aulas de Infantil; así como para evitar la segregación de géneros y dar una oportunidad igualitaria a todos los alumnos y alumnas del Centro ya sean de diferentes étnias o tengan distinto sexo, religión, etc. Los niños y niñas deben tener muy presente que todos somos personas con diversidad de habilidades y que lo que a una persona se le da bien puede que a otra no, pero ésta siempre tendrá otras tantas habilidades que mostrar. Todos somos capaces de aprender y conseguir aquello que nos proponemos.

4.2 Destinatarios

Los destinatarios para los que ha sido elaborada la siguiente programación de actividades son niños y niñas que tienen edades comprendidas entre los 3 y los 6 años.

El alumnado va a ser invitado a participar en todo momento en cada uno de los juegos cooperativos realizados en el recreo del colegio donde se implante. Las maestras y los maestros deben observar quienes cooperan en mayor o menor medida y contarán con una plantilla con una serie de ítems que cumplimentarán durante las diferentes sesiones de juego, para conseguir evaluar el grado de la consecución de objetivos.

Los tutores dispondrán de una plantilla de registro para anotar el comportamiento de los alumnos y poder valorar si existe algún cambio en la conducta de éstos en relación a la relación interpersonal entre compañeros/as así como en ayuda mutua.

4.3 Objetivos

La propuesta sobre un diseño de actividades y la posterior puesta en práctica en los colegios tiene como objetivo primordial unir a los alumnos y alumnas ofreciéndoles una serie de valores donde prime la igualdad y el respeto por las personas de diferente género en las respectivas relaciones, así como generar nuevas amistades sin tener en cuenta el género, la raza, la religión u otros ideales.

De manera más explícita, expongo una serie de objetivos que van a ser trabajados durante la consecución de los juegos propuestos.

- Ofrecer herramientas para solucionar conflictos mediante el diálogo.
- Favorecer las relaciones entre niños/as de diferente sexo.
- Evitar la segregación por género y las actitudes de rechazo por pertenecer a otras culturas o por apoyar diferentes ideales.
- Promover el respeto ante todos los compañeros independientemente del género, raza, religión,...
- Cooperar y ayudar a todos los compañeros y compañeras.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

- Perseguir un objetivo común.
- Conseguir una meta cooperando con los demás.

4.4 Metodología

La etapa de Educación Infantil, es un período donde se están sentando las bases del desarrollo del niño, en todos los ámbitos o áreas de desarrollo (ámbito afectivo, social, cognitivo, intrapersonal, etc). La Orden del 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, recoge los siguientes principios metodológicos a considerar en esta etapa educativa.

Los principios metodológicos por los que se rige la etapa de Educación Infantil son los siguientes:

- Aprendizaje activo y participativo.
- Aprendizaje significativo.
- Socialización.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje globalizado.

Los aprendizajes les proporcionan una autonomía creciente con la cual se constituye un aprendizaje significativo y activo donde el alumnado muestra interés por el tema a trabajar y se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje.

El principio de globalización supone que aprender requiere establecer múltiples conexiones entre lo nuevo y lo sabido, experimentado o vivido. En este sentido, los proyectos de trabajo se perfilan como un enfoque idóneo para abordar los aprendizajes de una manera funcional y significativa.

La metodología a utilizar, se selecciona en función de las necesidades de las diferentes situaciones y actividades, de la diversidad del alumnado, de los recursos

personales y materiales,... pero siempre va dirigida a sentar las bases para la adquisición de las competencias básicas y el logro de los objetivos de la etapa.

El maestro tiene un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de todo el alumnado, ya que tiene que mostrar confianza en las capacidades del alumno, así como cumplir las expectativas que en ellos se depositan. La acción tutorial, tanto individual como colectiva, es una herramienta imprescindible como espacio de reflexión sobre el propio aprendizaje, de construcción de la propia identidad, de organización de la vida del aula, de resolución de conflictos, entre otras muchas tareas.

El principal recurso metodológico que rige el diseño de la programación de juegos cooperativos, es el juego, una actividad común de todos los niños, con la cual se aprende de manera lúdica. A través de la observación, durante el juego, se extraen datos relevantes sobre las conductas de los niños, sus relaciones con sus iguales, su lenguaje, preferencias, estados de ánimo, situaciones familiares, etc.

Se prima la utilización de materiales diversos que favorecen la cooperación entre compañeros y compañeras fuera del aula, en el recreo, un espacio idóneo para crear vínculos. Los agrupamientos entre los participantes serán diversos y flexibles y se irán modificando constantemente, para no crear dependencias entre los niños/as y ayudarles a abrir un gran abanico de amistades.

El trabajo en equipo del profesorado es indispensable para asegurar una coherencia y continuidad en la acción docente, ya que es muy importante que los valores transmitidos durante los juegos, también se trabajen en el día a día para asentarlos y ponerlos en práctica. Finalmente, y para observar la consecución de los objetivos, el profesorado-tutor de infantil dispondrá de una plantilla de una escala de estimación de frecuencia con una serie de ítems que deberán rellenar, para ver si gracias a la participación en los juegos cooperativos se consigue que los alumnos y alumnas se respeten, se relacionen y se ayuden, etc. (*Anexo 1*)

También contarán con una lista donde los que quieran participar se apuntarán, lo cual les servirá a los maestros y a las maestras para así poder prestar atención a sus conductas en clase a partir de la participación en estos juegos. (*Anexo 2*) También existe, para cada juego, una serie de preguntas que evalúan la consecución de los

objetivos, lo cual sirve para analizar si se debe cambiar algo o por lo contrario, al conseguirse el objetivo principal no es necesario modificar nada. Además, si el centro lo cree conveniente, una buena opción es elaborar un anecdotario donde las maestras y maestros escriban detalladamente aquello que les haya parecido relevante de un alumno/a lo cual les servirá para obtener posteriores datos sobre su comportamiento, actitudes, etc. (*Anexo 3*)

4.5 Competencias básicas

La programación de actividades de juegos cooperativos propuesta, va a contribuir a la adquisición de las siguientes competencias básicas del segundo ciclo de Educación Infantil:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

Dichas competencias aparecen recogidas en la ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4.6 Actividades

Las actividades tienen como objetivo principal la convivencia pacífica y saludable de los alumnos/as independientemente de su género, raza, etnia,..., así como el respeto hacia todas las personas, lo cual posibilita nuevas amistades regidas por la igualdad.

Las actividades expuestas a continuación, sirven como guía para padres, madres, familia o cualquier centro educativo que quiera ponerlo en práctica.

Las sesiones, están diseñadas de una manera flexible, están creadas para llevarse a cabo en el patio del recreo, además, de estar planteadas para ponerlas en práctica a una edad específica y con unos materiales determinados. Todas estas variables, pueden ser modificadas y adaptadas según el contexto, la edad, el número de niños/as y los materiales que se disponen, para ello aquellas entidades o personas que utilicen esta guía, deberán variar aquello que les interese para que su realización sea satisfactoria. Lo único que debe cumplirse para conseguir que exista igualdad entre los niños y las niñas, es que las agrupaciones sean mixtas, ya que todos pueden realizar aportaciones interesantes.

Cuando los juegos se tienen que desarrollar por parejas, éstas serán creadas por la maestra o el maestro, para intentar ampliar las relaciones sociales y que ningún niño/a dependa de otro/a en todo momento. Para ello, se pueden seleccionar de diferentes maneras utilizando diversas técnicas.

A continuación expongo una serie de juegos cooperativos que pueden resultar beneficiosos para las relaciones entre niños y niñas, así como para la cohesión, en general, del grupo de alumnos/as. Están clasificados en cuatro grupos, cada uno corresponde a una edad determinada (3, 4, 5 y 6 años), ya que a estas edades se notan mucho las diferencias y los avances que llevan a cabo en cada edad. (*Anexo 4*). Además, esta organización también está hecha para que exista un orden de clasificación, pero al ser juegos flexibles, el docente al conocer a sus alumnos/as, puede adaptar y modificar los juegos para que puedan ser llevados a cabo en otra edad diferente a la propuesta.

- **A partir de 3 años**

EL TREN CHUCU, CHUCU, CHUCU

Desarrollo:

Crear un tren poniendo las manos en los hombros del niño/a de delante y hacer todos juntos los movimientos que la canción indica (salto hacia delante y hacia detrás).

Objetivo:

Coordinar los movimientos con los compañeros/as.

ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS

Desarrollo:

Bailar por el espacio y dar abrazos a las personas cuando para la música. Los abrazos se dan primero a una persona, luego un abrazo de tres personas y así se va aumentando las personas que se den abrazos hasta acabar todos unidos por un único abrazo.

Objetivo:

Unificar al grupo creando equipos mixtos basados en el respeto.

EL LAVACOCHE

Desarrollo:

Crear dos filas enfrentadas simulando un túnel de lavado, por donde deben pasar uno por uno los niños/as como si fueran coches y una vez lavados se tienen que volver a colocar en la fila.

Objetivo:

Respetar y aceptar el contacto físico de todos los compañeros/as indiferentemente del género.

FAMILIAS DE ANIMALES

Desarrollo:

Recorrer el espacio con los ojos cerrados, haciendo el sonido que emite el animal que le ha tocado y conseguir ir encontrando a los compañeros que son de la misma especie.

Objetivo:

Formar grupos mixtos.

CARRERAS DE EQUILIBRIO

Desarrollo:

Llevar, por parejas, una pelota colocada entre una parte de sus cuerpos como puede ser la cabeza, la tripa,..., haciendo un recorrido sin que se les caiga.

Objetivo:

Cooperar para evitar que la pelota se caiga y aceptar el contacto físico.

FIESTA EN LA ALDEA

Desarrollo:

Bailar por “la aldea” (el recreo), hasta que se para la música y comienza a “llover”, entonces tienen que meterse en un aro, los cuales van a ir disminuyendo, así que tendrán que refugiarse en un mismo aro varias personas.

Objetivo:

Crear grupos mixtos en los que se coopere para evitar que nadie se moje.

LA TORRE

Desarrollo:

Crear una torre en la que todos tienen que colocar un objeto encima para su formación conjunta.

Objetivo:

Confiar en las posibilidades de los demás.

CANCIONES DE CORRO CON PARACAÍDAS

Desarrollo:

Mover el paracaídas a la vez que se crean unos pasos de baile.

Objetivo:

Cooperar con los compañeros/as y coordinar los movimientos con ellos/as.

MASAJE COOPERATIVO

Desarrollo:

Dar un masaje al compañero/a que está enfrente, mientras se cuenta una historia de animales. Realizar movimientos acorde a los animales de la historia. La maestra/o da las indicaciones, como por ejemplo: dar palmaditas como un elefante.

Objetivo:

Fomentar el compañerismo en un ambiente cálido y tranquilo.

ZAPATOS VIAJEROS

Desarrollo:

Dejar, todos los participantes, un zapato de un pie en un saco. Uno a uno deben sacar los zapatos y entregárselos al dueño.

Objetivo:

Fomentar y mejorar las relaciones y la cooperación entre los alumnos/as.

- **A partir de 4 años**

CRUZANDO EL RÍO

Desarrollo:

Cruzar un “río” por parejas, donde primero uno de los dos pisa un aro y después su compañero/a debe colocarle el segundo aro delante para que pueda dar otro paso y así sucesivamente hasta cruzar todo el río (los aros) sin pisar fuera.

Objetivo:

Cooperar con el/la compañero/a de manera que se respeten los ritmos de cada uno.

CONSTRUIR FORMAS

Desarrollo:

Crear formas geométricas uniendo los cuerpos de todos los participantes.

Objetivo:

Lograr comunicarse y organizarse para que cooperando creen figuras geométricas.

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Desarrollo:

Cruzar, de aro en aro, el lago encantado sin tocar fuera de éstos, si no el corazón se congela y sólo puede salvarlo el abrazo de un compañero/a.

Objetivo:

Ayudar a los compañeros/as.

LA GRAN TORTUGA

Desarrollo:

Mover, por grupos y a cuatro patas, “el caparazón” (colchoneta) colocado en las espaldas de estos, por un recorrido específico sin que se caiga la tortuga.

Objetivo:

Favorecer el trabajo en equipo y su organización para conseguir coordinar los movimientos con los compañeros.

SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS

Desarrollo:

Bailar alrededor de las sillas, cuando se para la música buscar una silla y sentarse, a medida que se van quitando las sillas, los niños/as deben compartir su sitio para que no

se quede ninguno sin asiento.

Objetivo:

Crear uniones mixtas donde todos compartan y participen.

LAS LANCHAS

Desarrollo:

Las lanchas salvan del hundimiento de un barco, por ello, hay que colocarse en estas teniendo en cuenta el número de participantes que indica el maestro/a.

Objetivo:

Crear grupos mixtos donde se acepte el contacto físico.

PASAR BOLAR

Desarrollo:

Pasar, sin mirar, al compañero/a de detrás una bola, la cual pasa por varios jugadores de la misma manera, hasta llegar al último que la tiene que meter en un cubo.

Objetivo:

Respetar el ritmo de los compañeros/as así como cooperar y coordinar los movimientos.

EL TÚNEL

Desarrollo:

Crear una fila donde los niños/as se coloquen con las piernas abiertas. El último tiene que pasar por debajo y colocarse en primera posición y así con todos los participantes, hasta llegar a la meta.

Objetivo:

Ayudar a los compañeros respetando sus ritmos y posibilidades.

ORDENAMOS ZAPATILLAS

Desarrollo:

Crear dos montones con zapatillas y cuando se dé la salida, todos los alumnos/as tienen que ponerse de acuerdo para organizarlas en fila.

Objetivo:

Resolver conflictos en equipo, en situaciones estresantes, intentando organizarse.

ENCESTAR LA RUEDA

Desarrollo:

Colocar una cubierta de neumático debajo del agujero del paracaídas. Introducir pelotas en la tela e intentar meterlas dentro de la rueda.

Objetivo:

Cooperar con todos los miembros del equipo para conseguir un objetivo común.

- **A partir de 5 años**

EL PARACAÍDAS

Desarrollo:

Mover la pelota por encima del paracaídas sin que se caiga, pasando por todos los componentes del grupo.

Objetivo:

Favorecer la colaboración mutua.

LA SOGA

Desarrollo:

Dos equipos tienen que sujetar la cuerda por los dos extremos y tirar hacia su lado coordinando los movimientos, para conseguir llevar la cuerda a su campo.

Objetivo:

Coordinar los movimientos con los compañeros/as.

DE PIE

Desarrollo:

Sentados de espalda y cogidos de la mano, los participantes sin soltarse tienen que conseguir levantarse.

Objetivo:

Coordinar la fuerza y los movimientos respetando la existencia de contacto físico.

GLOBO ARRIBA

Desarrollo:

Lanzar un globo al aire, evitando que toque el suelo. Cada vez que un participante lo toque, tiene que sentarse y así hasta conseguir que todos estén sentados antes de que el globo toque el suelo.

Objetivo:

Cooperar para pasar el balón a los compañeros/as.

ENANITOS Y DUENDES

Desarrollo:

Crear dos grupos, los enanitos tienen que elegir el color de vestuario y los duendes se tienen que poner de acuerdo y acertarlo, cuando lo consiguen, deben pillar a los

enanitos antes que se resguarden en su “casa”.

Objetivo:

Tomar decisiones en grupo, respetando todas las aportaciones.

LA CADENA HUMANA

Desarrollo:

Una persona se encarga de pillar a uno, cuando lo atrapa, tienen que ir a pillar a otros más y así, conseguir hacer la “cuerda” más grande hasta que todos están de la mano.

Objetivo:

Desarrollar la colaboración entre compañeros/as y observar la importancia de trabajar en equipo.

TRENES DIRIGIDOS POR LA COLA

Desarrollo:

Crear un tren para ir en busca de un objeto escondido. La peculiaridad es que el primero/a en la cola tiene los ojos cerrados y son los demás los que deben guiarle.

Objetivo:

Confiar y respetar la toma de decisiones de los compañeros/as.

JUEGO DEL ANILLO

Desarrollo:

Desplazarse todos los participantes, por un recorrido, dentro de un aro grande sin tocarlo con las manos.

Objetivo:

Coordinar los movimientos con los compañeros/as y respetar el contacto con ellos/as.

JUEGO DEL MURO

Desarrollo:

Construir un muro con bloques de colores semejante al de la imagen que se les muestra.

Objetivo:

Confiar y respetar las posibilidades de los compañeros/as.

LOS YOGURES

Desarrollo:

Desplazar de un extremo a otro, un yogur colocado en la cabeza. Si se le cae a un

compañero/a colocárselo sin que se caiga el propio.

Objetivo:

Ayudar y cooperar con los compañeros/as.

ATENCIÓN AL OÍDO

Desarrollo:

Hacer las indicaciones correspondientes a unos instrumentos musicales. Ejemplo: “Correr de la mano con una pareja cuando suena el triángulo”.

Objetivo:

Crear grupos mixtos y cohesionar al grupo.

LA ESCULTURA

Desarrollo:

Crear una escultura grupal donde todos los participantes se tienen que quedar inmóviles 10 segundos. La maestra/o puede dar indicaciones sobre cómo realizar las formas.

Objetivo:

Respetar y tomar decisiones en equipo de manera que se cohesionen el grupo.

LLENAMOS CUBOS DE AGUA

Desarrollo:

Llenar con una jeringuilla un cubo de agua, mientras se vacía el otro.

Objetivo:

Cooperar y respetar el turno para obtener un objetivo común.

ESCONDITE COOPERATIVO

Desarrollo:

Un niño/a se esconde mientras los demás lo buscan, él/la que lo encuentre se queda con este/a y así sucesivamente, hasta que él/la último/a encuentra al grupo.

Objetivo:

Cohesionar al grupo de manera que haya tanto chicos como chicas que respeten sus diferencias.

CARRERA DE ELEFANTES

Desarrollo:

Crear una fila donde los niños/as estén uno detrás de otro con las piernas abiertas. Pasar la mano al de detrás y coger la mano del de delante y en esa posición hacer un

recorrido.

Objetivo:

Coordinar los movimientos sin soltarse respetando y unificando los ritmos con los compañeros/as.

LA HORMIGA Y LA CIGARRA

Desarrollo:

Crear un círculo, donde todos son hormigas, excepto el que se encuentra en el centro que es la cigarra. Las hormigas deben pasarse la pelota (semilla) entre todos/as intentando que la cigarra no se las quite.

Objetivo:

Cooperar y trabajar en equipo de manera que coordinen los movimientos.

SALTAR CON EL DADO

Desarrollo:

Hacer una fila, donde un niño/a tiene que tirar el dado y después todos cogidos por los hombros o cadera, tienen que saltar hacia delante (se puede modificar) tantas veces como indique el dado.

Objetivo:

Cooperar con todos los miembros del equipo de manera que coordinen los

movimientos para mantener el equilibrio.

- **A partir de 6 años**

EL BANCO

Desarrollo:

Colocados en aros haciendo una fila, tienen que ordenarse según el criterio establecido: estatura, mes de nacimiento,... para ello nadie debe salir del aro, así que tienen que ayudar a los demás para pasar por los mismo aros.

Objetivo:

Ayudar y respetar a los compañeros/as.

LA PELOTA VIAJERA

Desarrollo:

Pasar de un vaso a otro una pelota de ping pong, utilizando una cuerda, una tijera (de punta redondeada), una goma elástica y con la participación de todos los alumnos/as.

Objetivo:

Tomar decisiones y cooperar con los miembros del equipo.

EL NUDO

Desarrollo:

Crear un nudo cogidos de las manos, pasando éstas por encima y por debajo de los compañeros. Éste tiene que ser deshecho por un participante que no ha visto cómo se enredaban.

Objetivo:

Cohesionar al grupo de manera que se respete y acepte el contacto físico.

SILLA COLECTIVA

Desarrollo:

Crear un círculo, donde los jugadores situados espalda contra espalda, tienen que seguir las indicaciones que les dé el maestro/a: caminar de cuclillas, saltar hacia atrás...

Objetivo:

Cohesionar al grupo de manera que se respete y acepte el contacto físico.

EL BAILE DE LAS MÁSCARAS

Desarrollo:

Por parejas distribuidas en el espacio, realizar las indicaciones del maestro (dar dos

pasos hacia la derecha,...) y cuando este decida, comenzar a buscar a ciegas a la pareja, intentando reconocerla por el tacto.

Objetivo:

Crear parejas mixtas donde se acepte y respete el contacto físico.

LA TELA DE ARAÑA

Desarrollo:

Enredar un ovillo por una parte del cuerpo de cada participante y al finalizar, volver a enrollar la lana, desenrollándolo de sus cuerpos uno por uno.

Objetivo:

Cohesionar al grupo y respetar los ritmos de los compañeros/as.

CONEJOS A SU MADRIGUERA

Desarrollo:

Introducir cuatro balones de diferentes colores en los aros que tienen su mismo color. Para ello, deben participar todos, pero no pueden tocar dos veces seguidas el balón.

Objetivo:

Fomentar la participación de todo el alumnado consiguiendo que se valoren y respeten las posibilidades de cada uno/a.

LAS ESTATUAS

Desarrollo:

El gato tiene que perseguir a los ratones, los cuales tienen que ser salvados por otros ratones que tienen que pasar por debajo de sus piernas.

Objetivo:

Ayudar y cooperar con todos los compañeros/as por igual, sean chicos o chicas.

CESTA ENVUELTA

Desarrollo:

Repartir varios nombres de fruta, colores y animales, asignando el mismo nombre a varios niños/as. Cuando escuchan su palabra, los jugadores tienen que correr en el círculo y volver a su sitio. Después, se agrupan y cuando se nombra la palabra de un componente, su grupo tiene que correr y volver al sitio.

Objetivo:

Crear grupos mixtos basados en la ayuda mutua.

PASA PELOTA

Desarrollo:

Pasar una pelota por debajo de las piernas a los demás compañeros que están en fila,

cuando el último coge la pelota, todos se tienen que sentar y este debe pasar por encima de ellos/as.

Objetivo:

Coordinar los movimientos con los demás y cooperar entre ellos.

SALVARSE POR PAREJAS

Desarrollo:

El cazador tiene que pillar a las presas, mientras que estas pueden ponerse a salvo siguiendo las indicaciones elegidas al principio. Las formas estar salvado pueden ser: hacer parejas que tengan el mismo color de camiseta, hacer tríos.

Objetivo:

Desarrollar en equipos mixtos la capacidad de anticipación.

LA ARAÑA

Desarrollo:

Colocar una persona en una línea, la cual tiene que intentar atrapar a sus compañeros cuando pasen de un extremo a otro del campo. Los jugadores que son pillados se ayudan para atrapar a los demás.

Objetivo:

Cooperar con los compañeros tomando decisiones conjuntas.

JA, JA, JA

Desarrollo:

El primer jugador dice “ja”, el segundo “ja, ja”, el tercero “ja, ja, ja” y así sucesivamente hasta que no sepan cuántos “ja” tienen que decir o se ríen y no puedan seguir. En ese momento, se vuelve a empezar.

Objetivo:

Fomentar las relaciones entre compañeros/as y cohesionar al grupo.

4.7 Evaluación

Los juegos cooperativos, también deben ser evaluados para ver el beneficio que aportan a los alumnos y alumnas que participan.

La evaluación que se va a llevar a cabo durante la consecución de los juegos tiene tres momentos clave:

❖ Evaluación inicial

Lo más importante para poder comenzar a implantar la programación de juegos cooperativos, es conocer las características de los participantes. La implantación de estos juegos, la van a llevar a cabo las maestras/os, los cuales serán en su mayoría tutores, por lo que les resultará fácil y rápido observar el comportamiento de sus alumnos.

Hay que tener en cuenta los espacios en los que se van a dar los juegos cooperativos, en este caso, es el recreo un lugar idóneo para todos ellos. Aunque tiene que existir un aula donde poder realizar algún juego en caso de cambios climáticos.

Los materiales deben estar muy bien detallados. Lo primero que se debe hacer es conocer los recursos de los que disponemos en el centro, para poder determinar qué juegos se pueden hacer con esos materiales o por el contrario, averiguar si existen otros diferentes con los que también se puede llevar a cabo el juego.

❖ Evaluación continua

La evaluación continua consiste en ir recogiendo información sobre el transcurso de los juegos, para observar si se van cumpliendo los objetivos planteados, para ello, se deben responder a las preguntas detalladas en cada ficha de actividad con las cuales observaremos si se han conseguido los objetivos propuestos o no. En caso de percibir que surgen dificultades para llevar a cabo algún juego o que no se cumplen los objetivos, se debería modificar la programación en base a las necesidades del grupo y/o de los recursos (humanos, espaciales, temporales y materiales).

Durante la observación directa, se puede ver necesaria la implantación de otro tipo de actividades que refuercen aquello que se quiere conseguir.

❖ Evaluación final

El transcurso de los diferentes juegos, permite que las maestras y maestros puedan observar de manera directa los comportamientos y actitudes que sus alumnos/as muestran durante los juegos. Tras ello, deben rellenar una escala de estimación de grado donde tienen que contestar unos ítems para que quede constancia del registro y pueda verse si se han cumplido o no los objetivos. En caso de no alcanzar las metas deseadas, el Centro podrá modificar las actividades para futuras veces.

5 CONCLUSIONES

Tras la realización de este trabajo y la consulta en diversas fuentes bibliográficas citadas se observa la importancia de recrear con los niños y niñas juegos cooperativos que favorezcan las relaciones entre personas de diferente género, basadas en el respeto e igualdad. Así como para educar a los niños en un ambiente de armonía donde todos sean capaces de aportar libremente aquello de lo que estén capacitados, para juntos conseguir un objetivo común.

En Educación Infantil, el patio de recreo es un lugar especial ya que permite relaciones mucho más libres y distendidas que otros espacios escolares. Aquí cobra especial relevancia el juego. Es necesario que exista una distribución del espacio con unos materiales específicos, donde se ofrezcan diversas actividades que potencien la cooperación, el descubrimiento de los elementos de la naturaleza, la participación de todos los niños y las niñas sin discriminación, entre otros aspectos.

Los niños y las niñas, nacen en una sociedad donde ya se han forjado e instaurado una serie de valores y creencias, las cuales generan estereotipos. El cambio en la sociedad, debe comenzar desde los primeros años en la educación. Es un proceso largo pero que influye en toda la comunidad, ya que el cambio empieza en los niños/as, pero también afecta positivamente a las creencias de sus familias, las cuales viven en sociedad con otras familias.

A la hora de ver cómo enfocar el trabajo de fin de grado, me planteé unos objetivos tanto de seguimiento y horarios como de información sobre la que quería que se basara mi trabajo, a través de diversas fuentes de búsqueda de información, considero que he obtenido una información coherente al tema propuesto. A lo largo de los días, el trabajo ha ido tomando forma, pudiendo ver una redacción más uniforme y coherente donde iba existiendo una relación entre los diferentes apartados, por ello, puedo decir que los objetivos que me había propuesto en un principio se han ido consolidando a medida que avanzaba en la realización de este trabajo.

La producción de trabajos de este nivel, te ayudan a ser más constante y organizada para así poder obtener un resultado óptimo que en mi caso me va a servir como futura maestra de Educación Infantil.

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adriana. (10 de febrero de 2011). Juegos de cooperación. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://auladeideas.com/blog/tipo/juegos-de-cooperacion/>

Aiteco Consultores Desarrollo y Gestión. Consultado el 24 de julio de 2019. Recuperado de <https://www.aiteco.com/ventajas-del-trabajo-en-equipo/>.

Almeida, M.T.D. (2006). El juego cooperativo y la cultura de la paz en la Educación Infantil. *V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Celebrado en Oleiros (Coruña), 30 de junio al 3 de julio de 2006.

Anónimo (29 de enero de 2016). Hacemos patios: Proyecto colaborativo y de co-educación en el patio de la escuela Montserrat. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://fempatis.blogspot.com/>

Anónimo. (2016). Día escolar de la no violencia y la paz. *Maestra infantil*, 142, 24-25.

Arranz Beltrán, E. (Ed.). (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Madrid: Autoedición.

Ayuntamiento de Castedefels. Consultado el 3 de octubre de 2019. Recuperado de <http://www.castelldefels.org/es/hemeroteca.asp?id=11054&total=2944&pr=1&ul=8&SeIMes=5&SelAny=2016>

Bokova, I.G. (2014). *Estrategia de Educación de la UNESCO*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 1, 1-15.

Centro de Recursos en Juegos Cooperativos. (2005). *Educándonos a través del juego cooperativo. "Sentirse libres para jugar"*. Bilbao: Trukeme.

Clavijo Vásquez, O.M. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del*

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

colegio Nidia Quintero Turbay. (Trabajo de Grado). Bogotá: Universidad Libre Colombia. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

Col·lectiu Punt 6: Urbanismo feminista para la vida cotidiana. Consultado el 3 de octubre de 2019. Recuperado de <http://www.punt6.org/proyectos-de-punt-6/proyectos-arquitectura-y-planificacion-urbana/>

Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.M., Barrera, M.X., Gil, P. (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de Educación Infantil*. (Trabajo de Grado). Albacete: Universidad Castilla La Mancha. Recuperado de <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>

Doc player. Consultado el 10 de octubre de 2019. Recuperado de <https://docplayer.es/>

Educación física. Recursos didácticos. Consultado el día 14 de octubre de 2019. Recuperado de <http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>

Educación tres puntos cero. Consultado el día 16 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-promover-valores-en-el-patio-de-la-escuela-el-trabajo-en-equipo-y-la-amistad/29351.html>

Educaweb. Consultado el día 31 de julio de 2019. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2018/06/26/trabajar-igualdad-genero-infancia-previene-discriminacion-acoso-18507/>

Efdeportes. Consultado el día 12 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

El desarrollo sostenible comienza por la educación: cómo puede contribuir la educación a los objetivos propuestos para después de 2015. Consultado el 2 de octubre de 2019. Recuperado de https://www.entreculturas.org/sites/default/files/educacion_y_ods.pdf

Fédération internationale de Tchoukball. Consultado el día 21 de octubre de 2019. Recuperado de <http://www.tchoukball.org/index.php>

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Fórum Español para la prevención y la seguridad urbana: por una convivencia urbana posible. Consultado el 4 de octubre de 2019. Recuperado de <http://www.fepsu.es/escuela/patios-coeducativos-abrir-la-escuela-para-transformar-la-ciudad.html>

Garaigordobil, M., Fagoaga, J.M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.* Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE): Ministerio de Educación y Ciencia dirección general de educación, formación profesional e innovación educativa de Madrid.

García, P. (15 de enero de 2018). La desigualdad de género en la educación. *El diario.* Recuperado de https://www.eldiario.es/norte/vientodelnorte/desigualdad-genero-educacion_6_729737035.html

Gil, P. (2016). *El juego cooperativo como medio para eliminar los estereotipos de género en la práctica del fútbol.* (Trabajo de Grado). Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/20587/TFG-G2064.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gozalo, V.M. (2017). *Tchoukball, una alternativa participativa: aplicación del modelo comprensivo de iniciación deportiva a través del deporte alternativo.* (Trabajo de Grado). Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24187/TFG-B.997.pdf?sequence=1>

Guía infantil. Consultado el 8 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>

Gutiérrez, A. B. (2010). Educando en igualdad desde la etapa infantil. *Revista digital: Innovación y experiencias*, 36.

Healthychildren.org. Consultado el día 2 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/gradeschool/Paginas/gender-identity-and-gender-confusion-in-children.aspx>

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Ined 21. Consultado el 6 de octubre de 2019. Recuperado de <https://ined21.com/ninos-ninas-diferente-inteligencia-emocional/>

Instagram. Consultado el 10 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.instagram.com/?hl=es>

Jolas Kooperatiboen Zentroa. Centro de Recursos Cooperativos. Consultado el 19 de julio de 2019. Recuperado de <http://www.trukeme.org/Inicio.aspx>

Juega y aprende: guía de recursos y técnicas para aprender a través del juego. Consultado el 10 de octubre de 2019. Recuperado de <https://sites.google.com/site/juegosyaprendo/>

Juegos para niños. Consultado el 10 de octubre de 2019. Recuperado de <https://juegosdetiempolibre.org/>

Lanzaderas empleo y emprendimiento solidario. Consultado el 12 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.lanzaderasdeempleo.es/dinamica-la-pelota-viajera>

Larraz Urgelés, A. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. *Seminario Internacional de Praxiología Motriz*. Celebrado en Huesca, 22 de Febrero de 2008.

López, P.M. (2017). Desigualdad de género en la educación de los niños en México. *II Congreso sobre Desigualdad Social, Económica y Educativa en el Siglo XXI*. Celebrado en México, noviembre de 2017.

Marinetto, P. (15 de mayo de 2019). Tchoukball, el “deporte de la paz” que se instala en los colegios. *Mundo deportivo*, s.p.

Martínez, M.C. y Vélez, M. (2009). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *CIENCIA ergo sum*, 2, 137-144.

Matud, M. P., Rodríguez, C., Marrero, R. y Carballera, M. (2002). *Psicología del género: implicaciones en la vida cotidiana* (pp. 19-69). Madrid: Biblioteca Nueva.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Mega, A., y Latorre, C. (2017). Los recreos cooperativos: una metodología de y para la socialización. *IV Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad*. Celebrado en Zaragoza, 4-6 de octubre de 2017.

Naciones unidas: construyendo nuestro futuro juntos. Consultado el 2 de octubre de 2019. Recuperado de <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/gender-equality/index.html>

Niños de ahora. Consultado el día 2 de octubre de 2019. Recuperado de <https://ninosdeahora.tv/blog/mi-nino-juega-con-munecas-que-hago/>

Omeñaca, R., Puyuelo, E., Vicente, J. (2001). *Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.

Orden de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón: Boletín Oficial de Aragón (2008)

Orientación Andujar. Consultado el día 8 de octubre de 2019. Recuperado de https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf

Otaegui, A. (28 de febrero de 2018). Proyecto Orienta: Segregación de género en el sector industrial: estrategias educativas y laborales. *Trabajadora*, 63, 15-20.

Pacifista. Consultado el día 21 de octubre de 2019. Recuperado de <https://pacifista.tv/notas/el-tchoukball-es-el-deporte-de-la-paz/>

Pecci, M.C., Herrero, T., López, M., y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Aravaca (Madrid): Mc Graw Hill Education

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Por qué es importante dejar que los niños exploren distintos roles. Consultado el día 3 de octubre de 2019. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2017/01/24/mamas_papas/1485254075_576684.html

Real Academia Española. Consultado el 17 de julio de 2019. Recuperado de <https://dle.rae.es/?w=juego>

Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria, Madrid: Boletín oficial del Estado (2010).

Rius, M. (8 de noviembre de 2013). Desigualdad en las aulas. *La vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20131108/54393123779/desigualdad-en-las-aulas.html>

Robles Rodríguez, J. (2009). *Tchoukball*. Un deporte de equipo novedoso. Propuesta de aplicación en Secundaria. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 16, 75-79.

Sánchez, P. (18 de junio de 2017). Juegos cooperativos en Educación Física. *Mundo entrenamiento el deporte bajo evidencia científica*. Recuperado de <https://mundoentrenamiento.com/juegos-cooperativos-en-educacion-fisica/>

Santa Ana Huesca. Consultado el día 21 de octubre de 2019. Recuperado de <http://www.santaanahuesca.com/2017/03/26/tchoukball-un-deporte-para-crear-la-paz/>

Universidad de Zaragoza. Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal (2019). *Educación física y cultura motriz. Las actividades físicas y los dominios de acción motriz*. Huesca: Universidad de Zaragoza.

Valera, L. y Paterna, C. (2016). Ideología de género en el alumnado de Educación Infantil. En Castejón, J. L. (coord.). *Psicología y Educación: Presente y Futuro* (pp. 2627-2635). Alicante: ACIPE.

Vázquez, S., Liesa, M., Lozano, A. (2015). El recreo: un espacio para la inclusión y convivencia. En S. Vázquez, M. Liesa, A. Lozano (Eds.), *El aprendizaje-servicio: diálogo Universidad y Sociedad* (pp. 96- 107). Universidad de Zaragoza: Creative commons.

Vegas, C. (2018). ¡Los chicos no lloran! O: ¿Cómo estamos criando a los niños? Semana, s.n y s.p.

7 ANEXOS

❖ Anexo 1: plantilla escala de estimación de frecuencia

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE FRECUENCIA	
La observación se lleva a cabo para ver si los juegos cooperativos benefician los comportamientos y conductas de los alumnos/as.	
Aula _____. Alumno: _____	
1.- Los alumnos/as se ayudan y cooperan mutuamente durante la realización de actividades.	
<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A menudo <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca	
2.- Los niños/as crean agrupaciones mixtas.	
<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A menudo <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca	
3.- Los niños/as respetan a sus compañeros independientemente de su cultura, género, religión y otros principios.	
<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A menudo <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca	
4.- El diálogo es un recurso muy utilizado entre los niños/as cuando tienen conflictos.	
<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A menudo <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca	

5.- La participación en los juegos cooperativos beneficia los comportamientos del alumnado de infantil.

Siempre A menudo A veces Nunca

6.- Los objetivos planteados en cuanto a la igualdad de género, se logran gracias a la realización de juegos cooperativos en el recreo.

Siempre A menudo A veces Nunca

❖ Anexo 2: plantilla lista de asistencia

LISTA DE ASISTENCIA	
<i>Juegos cooperativos en el patio de recreo</i>	
Curso: _____	
Fecha: _____	
Nivel de Educación Infantil: _____	
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS
1	
2	
3	
4	

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

5	
6	
7	
8	
9	
10	

❖ Anexo 3: plantilla de anecdotario

ANÉCDOTA	
Curso: _____	
Alumno: _____	
Fecha: _____ Edad: _____ Nivel: Ed.Inf.: _____	
Observador: _____ Hora: _____ Lugar: _____	
ANÉCDOTA:	

❖ Anexo 4: juegos cooperativos

• **A partir de 3 años**

1. El tren chucu, chucu, chucu.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

El juego consiste en crear un tren, para ello todos los niños/as hacen una fila poniendo las manos sobre los hombros de la persona que está delante. Ahí comienza la canción, tendrán que prestar atención para hacer los movimientos que se les piden (saltar hacia delante, saltar hacia detrás todos juntos).

“El tren chucu, chucu, chucu.

El tren chucu, chu cu, chá.

El tren chucu, chucu, chucu.

El tren chucu, chu cu, chá. (Estribillo)

Para adelante, para detrás,

en el tren te montarás.

Para adelante, para detrás,

en el tren te montarás.

[Estribillo]

Para adelante, para detrás,

el billete sacarás.

Para adelante, para detrás,

el billete sacarás.

[Estribillo]

Para adelante, para detrás,

la revisora revisará.

Para adelante, para detrás,

la revisora revisará.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

[Estribillo]

Para adelante, para detrás,

a la estación tú llegarás.

Para adelante, para detrás,

a la estación tú llegarás.

[Estribillo]

Para adelante para detrás,

en Granada ya estás.

Para adelante, para detrás,

en Granada ya estás.

[estribillo]”

EL TREN CHUCU, CHUCU, CHUCU		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar y respetar el contacto físico. 2. Coordinar los movimientos con los compañeros. 3. Prestar atención. 4. Disfrutar del juego.	- La coordinación. - Canción: El tren chucu, chucu. - Orientación espacial: adelante/para detrás. - Escucha activa.	- ¿Han aceptado y respetado la existencia de contacto físico? - ¿Han conseguido coordinar los movimientos con los de los compañeros? - ¿Han prestado atención? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 3 años.		

Agrupamiento: gran grupo.
Temporalización: aproximadamente 5 -10 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.
Observaciones/Variaciones:

2. Abrazos musicales cooperativos

El juego comienza cuando la música empieza a sonar, los alumnos/as tienen que bailar por el recreo (en un espacio delimitado), cuando la música se detiene, cada persona abraza a un compañero/a.

Cuando la música vuelve a sonar, estos siguen bailando, unidos a sus compañeros o por libre, y cuando la música se para, tienen que abrazarse tres personas, así el abrazo se va haciendo cada vez mayor hasta conseguir que todo el grupo quede unido en un único abrazo.

ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Respetar a los compañeros/as. 2. Crear equipos mixtos. 3. Aceptar y respetar el contacto físico. 4. Cohesionar al grupo. 5. Disfrutar del juego.	- El respeto. - La igualdad. - El contacto físico.	- ¿Han respetado a sus compañeros independientemente de las posibles diferencias? - ¿Se han unido a personas de diferente sexo? - ¿Han aceptado la existencia de contacto físico? - ¿Han conseguido unir al equipo sin conflictos?

		- ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		
Agrupamiento: gran grupo. Primero se unen parejas, luego tríos, cuartetos, hasta unirse todos los participantes.		
Temporalización: aproximadamente 15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: música, un ordenador y un altavoz.		
Observaciones/Variaciones: si son impares, un grupo tendrá más compañeros.		

3. El lavacoches

Este juego comienza con la formación de dos filas enfrentadas, mirándose una a otra. Las dos filas se convierten en una parte de la máquina de lavado, así que deberán hacer los movimientos que estas hacen como son: frotar, palmear, restregar, acariciar al “coche” mientras este pasa por el túnel de lavado. Los coches son aquellos niños/as que pasan por en medio de paseíllo, cuando han sido lavados se colocan al lado de otro compañero/a formando otra parte de la máquina y así sucesivamente, hasta que todos pasen.

EL LAVACOCHE		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar el contacto físico. 2. Respetar a todos los compañeros/as indiferentemente del género. 3. Disfrutar del juego.	- El contacto físico. - El respeto. - La igualdad.	- ¿Han aceptado la existencia de contacto físico? O por el contrario, ¿se sentían incómodos? - ¿Han respetado a sus compañeros? - ¿Han disfrutado del juego?

Edad: a partir de 3 años.
Agrupamiento: gran grupo.
Temporalización: aproximadamente 10- 15 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita materiales.
Observaciones/Variaciones: si es verano, es muy divertido hacerlo con agua y esponjas.

4. Familia de animales

La maestra o maestro les da a cada niño/a un papelito donde hay una imagen de un animal. Depende del número de participantes habrá más grupos de animales o menos. Por ejemplo, puede hacer 3 papelitos por cada animal, con lo cual creará tríos de animales. Cada alumno/a tiene un papel que le ha dado su maestra/o. Una vez sepan cual es su animal, tienen que recorrer el espacio con los ojos cerrados o vendados, haciendo una onomatopeya que imite la voz del animal.

EL juego consiste en reconocer a la persona que es de la misma especie, darle la mano y seguir la búsqueda.

FAMILIAS DE ANIMALES		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Formar grupos mixtos. 2. Prestar atención. 3. Disfrutar del juego.	- Escucha activa. - Agrupación mixta.	- ¿Han prestado atención? - ¿Les ha resultado difícil escuchar los sonidos de los demás? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		

Agrupamiento: gran grupo, donde se crean tríos, parejas, cuartetos,.. Según la cantidad de papeletas por animal.
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: bits o papeles con una imagen de un animal.
Observaciones/Variaciones: cuando los niños empiezan a saber leer, se les dan papeletas con el nombre del animal escrito para que estos lo lean, teniendo en cuenta que si existe dificultad para ello, la maestra/o les ayudará en la lectura.

5. Carreras de equilibrio

Los niños/as tienen que juntarse por parejas y entre sus cuerpos tienen que colocar donde ellos quieran una pelota. Sin tocar el balón y sujetándolo con la misma parte del cuerpo de cada uno, tienen que hacer un recorrido, marcado por conos, sin que se caiga al suelo, si no tienen que volver al principio.

Las carreras se pueden realizar usando diferentes materiales, como puede ser: un ladrillo, un palo, una pelota,...

CARRERAS DE EQUILIBRIO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar el contacto físico.	- El contacto físico.	- ¿Han aceptado la existencia de contacto físico?
2. Coordinar los movimientos con la pareja.	- La coordinación.	- ¿Han coordinado los movimientos con la pareja?
3. Cooperar para evitar que se caiga la pelota.	- La cooperación.	- ¿Han cooperado adecuadamente evitando el contacto de la pelota con el
4. Respetar los ritmos de cada niño/.	- El respeto por los ritmos del compañero/a.	

5. Disfrutar del juego.		suelo? - ¿Se han respetado los ritmos de actuación de los demás? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de los 3 años.		
Agrupamiento: por parejas.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: pelotas (también pueden usarse otros materiales)		
Observaciones/Variaciones: este juego también se puede hacer individualmente por ejemplo usando rollos de papel y colocar encima una pelota de pimpón, que tendrán que llevar hasta una meta. Otra variable, para niños/as más mayores, es hacer una carrera de equilibrio con relevos donde tienen que llevar una pelota de pimpón en una chuchara y colocársela al compañero/a en su cuchara.		

6. Fiesta en la aldea

Hay una fiesta en la aldea, a la cual le pondremos un nombre divertido, los chicos/as tienen que bailar por el recreo, pero cuando se para la música significa que está lloviendo, así que todos tienen que meterse dentro de un aro, están distribuidos por el patio de recreo, para no mojarse.

Cada vez que se para la música, se retira un aro, por lo tanto tiene que haber más participantes que aros, pero estos no pueden mojarse, así que cada vez que llueve se tienen que colocar varios en los aros, de manera que no quede nadie fuera, sólo para bailar cuando no llueve.

FIESTA EN LA ALDEA

Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar el contacto físico. 2. Respetar a los compañeros. 3. Crear grupos mixtos. 4. Cooperar para evitar que nadie se moje. 5. Disfrutar del juego.	- El contacto físico. - El respeto hacia los demás. - Igualdad. - La cooperación.	- ¿Han aceptado el contacto físico? - ¿Se han respetado mutuamente? - ¿Se han creado grupos mixtos? - ¿Han cooperado para que ningún niño/a estuviera fuera del aro? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		
Agrupamiento: gran grupo, primero cada niño/a en un aro y luego ya se van creando cada vez agrupaciones mayores.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: música, ordenador, altavoz y aros.		
Observaciones/Variaciones: en vez de aros, para los más pequeños, se puede usar colchonetas ya que al ser más grandes, cabrán más niños/as.		

7. La torre

El juego como su nombre indica, consiste en la creación de una torre en la que cada uno de los participantes debe colocar un objeto encima; así que gracias a la colaboración de todos los alumnos/as van a construir su propia torre. La maestra/o se encarga de ir diciendo el turno de los niños/as para evitar conflictos.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Los materiales para su formación, pueden ser variados como por ejemplo: ladrillos (bloques de plástico), cartones, cajas, cubos, objetos naturales, entre otros.

Con este juego, lo que se quiere conseguir es que todos se sientan protagonistas y que vean que su aportación está sirviendo para construir una torre.

LA TORRE		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Confiar en las posibilidades de los demás. 2. Respetar a los compañeros/as. 3. Trabajar la motricidad fina. 4. Disfrutar del juego.	- La confianza. - El respeto. - La motricidad fina.	- ¿Han confiado en sus compañeros/as? - ¿Se han respetado mutuamente? - ¿Han usado la motricidad fina adecuadamente? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: bloques, cajas de cartón, cubos,...		
Observaciones/Variaciones: si los niños/as no llegan a colocar el objeto debido a que está demasiado alto, se subirán a una silla con la ayuda de la maestra o maestro y siempre sujetándolos para evitar cualquier caída.		

8. Canciones de corro con paracaídas

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

El juego consiste en mover el paracaídas al son de una canción, haciendo una serie de pasos. Las canciones para bailar pueden ser varias: el corro de la patata, el cocherito leré entre otras.

En el caso de la canción “El patio de mi casa” los movimientos pueden ser los siguientes:

“El patio de mi casa es particular (*andar girando sobre el círculo*)

cuando llueve se moja como los demás. (*caminar con la tela encima de la cabeza*)

Agáchate (*los niños/as se agachan y se levantan con un salto*)

Y vuélvete a agachar, (*se ponen en cuclillas*)

que las agachaditas

no saben bailar. (*bailar en círculo*)

Hache, i, jota, ka, ele , elle, eme ,a [...]”

CANCIONES DE CORRO CON PARACAÍDAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar los movimientos con los compañeros/as. 2. Cooperar con los demás. 3. Crear un baile. 4. Disfrutar del juego.	- La coordinación. - La cooperación. - La danza.	- ¿Han coordinado los movimientos con los demás? - ¿Han cooperado entre ellos/as? - ¿Les ha gustado crear pasos de baile? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		

Temporalización: aproximadamente 5 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: un paracaídas.
Observaciones/Variaciones: los pasos de baile, así como las canciones, pueden ser modificados.

9. Masaje cooperativo

Los niños/as tienen que hacer un círculo, girarse para dar la espalda al compañero y sentarse. Una vez en posición, la maestra/o tiene que ir dando indicaciones sobre lo que tienen que hacer para dar el masaje. Para conseguir motivar al alumnado, podemos crear una historia con animales e ir haciendo los movimientos acorde a estos.

Por ejemplo: Estamos en una selva y a lo lejos vemos un elefante (*dar palmaditas flojas en la espalda del compañero/a*), ahora tener mucho cuidado porque está pasando una familia de hormigas (*mover las yemas de los dedos de arriba abajo*), etc.

MASAJE COOPERATIVO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Fomentar el compañerismo. 2. Aceptar el contacto físico. 3. Crear un ambiente cálido y tranquilo. 4. Disfrutar del juego.	- El compañerismo y cuidado. - El contacto físico. - La relajación.	- ¿Se han hecho el masaje con cuidado? - ¿Han aceptado el contacto físico por parte de sus compañeros/as? - ¿Se ha creado un ambiente cálido y tranquilo? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 3 años.		

Agrupamiento: gran grupo.
Temporalización: aproximadamente 5 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: elementos de la naturaleza.
Observaciones/Variaciones: es un juego destinado a llevar a los niños/as a la calma, por ello, es oportuno hacerlo al finalizar las sesiones de juego. Se puede hacer tanto en el interior como en el exterior, en este último se debe buscar un espacio blando por ejemplo una zona de césped, además es muy motivador ya que se puede hacer el masaje con elementos de la naturaleza.

10. Zapatos viajeros

El juego comienza con la creación de un círculo donde hay un saco en el centro. Todos los niños/as tienen que colocar un zapato suyo dentro de la bolsa. A continuación “un ladrón” se lleva los zapatos, entonces la maestra/o va a rescatarlos y comienza a sacar un zapato. Ahora es el momento de que encuentre a su dueño y se lo dé. El niño/a al que ha sido entregado el zapato, tiene que sacar otro zapato y buscar a su dueño, y así sucesivamente, todos los niños a los que se le dé su zapato, serán los que saquen otro del saco.

Se puede añadir, que cada vez que un niño/a coloque el zapato a su compañero/a le diga algo que le gusta de él.

ZAPATOS VIAJEROS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Mejorar la cooperación entre los alumnos/as. 2. Fomentar las relaciones entre compañeros/as. 3. Cohesionar al grupo.	- La cooperación. - La cohesión. - Las relaciones entre compañeros/as.	- ¿Se ha mejorado la cooperación entre los compañeros/as? - ¿Se han fomentado las relaciones ente ellos/as? ¿Se

<p>4. Aumentar la autoestima. 5. Disfrutar del juego.</p>	<p>- La autoestima.</p>	<p>han creado nuevas relaciones? - ¿Ha existido cohesión en el grupo? - ¿Los comentarios positivos han alegrado a los niños/as? - ¿Han disfrutado del juego?</p>
<p>Edad: a partir de 3 años.</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo.</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 5-10 min.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: un saco o bolsa, zapatos de los niños/as y máscara (para el ladrón).</p>		
<p>Observaciones/Variaciones: los niños/as pueden ayudarse entre ellos a ponerse el zapato, o bien la maestra/o en caso de que no hayan sabido ponérselo entre los dos.</p>		

- **A partir de 4 años**

11. Cruzando el río

El juego consisten en que todos los niños/as unidos por parejas, deben cruzar de un lado al otro del recreo, saltando de aro en aro. Primero, un niño o niña de la pareja pisa el aro, y el otro aro debe colocarlo delante su compañero/a para que saltando lo pise. Una vez que se encuentra encima del segundo aro, se vuelve a coger el primero para pasarlo delante y así sucesivamente hasta conseguir cruzar el río.

Para motivar a los alumnos/as, se les cuenta que los participantes que saltan por los aros no pueden pisar el agua (fuera de los aros), ya que ellos/as necesitan el flotador para no hundirse mientras que los ayudantes tienen un flotador mágico que les permite flotar y ayudar a su compañero/a.

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Es una carrera, donde lo importante no es ganar y llegar a la meta sino el recorrido en el que se debe coordinar muy bien con el compañero para hacerlo bien.

CRUZANDO EL RÍO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cooperar con el/la compañero/a. 2. Favorecer el equilibrio. 3. Trabajar por parejas. 4. Respetar el ritmo de cada niño/a. 5. Disfrutar del juego.	- El equilibrio. - La cooperación.	- ¿Han sabido cooperar con los compañeros/as? - ¿Han mantenido el equilibrio? - ¿Han sabido trabajar por parejas adecuadamente? - ¿Han respetado los ritmos de sus parejas? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: por parejas.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: aros.		

Observaciones/Variaciones:

12. Construir formas

El juego comienza con todos los alumnos/as moviéndose por el aula, escuchando música suave. Cuando está se pare, el maestro/a dirá el nombre de una figura geométrica o bien, enseñará en un bit la forma geométrica la cual tendrán que representar con sus cuerpos.

En este juego se pueden observar los diferentes roles que toman los alumnos/as y la manera en que se organizan.

CONSTRUIR FORMAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Promover la organización en equipo. 2. Lograr la comunicación. 3. Cooperar para crear una figura geométrica. 4. Disfrutar del juego.	- La organización. - La cooperación. - La atención.	- ¿Han sabido organizarse adecuadamente? - ¿Se han sabido comunicar con respeto? - ¿Han cooperado para conseguir la figura geométrica? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir 4 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 15-20 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: música, ordenador y altavoces.		

Observaciones/Variaciones: si hay un gran número de participantes, se formarán equipos para que les sea más sencillo hacer las figuras.

13. Paseo por el lago encantado

El juego comienza todos cuando se han colocado gran cantidad de aros por un espacio que ha sido delimitado con una tiza representando un lago. Los aros deben colocarse de un extremo a otro, haciendo como si fueran un camino hasta cruzar el lago.

El lago está encantado así que nadie puede pisar fuera de los aros, ya que éstos son piedras que sobresalen y fuera de estas sólo hay agua. Cuando alguien se cae al lago se le congela el corazón y no puede moverse hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo. El objetivo del equipo es conseguir que no haya jugadores encantados.

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar y respetar el contacto físico. 2. Mantener el equilibrio. 3. Ayudar a los compañeros. 4. Disfrutar del juego.	- El equilibrio. - El contacto físico. - La ayuda mutua.	- ¿Han aceptado que hubiera contacto físico? - ¿Han conseguido mantener el equilibrio? - ¿Se han ayudado? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10-15 min.		

Recursos y materiales que se van a utilizar: aros y tizas.

Observaciones/Variaciones: se pueden añadir otro tipo de materiales para ampliar el relato, potenciar más la imaginación, como por ejemplo añadir ladrillos sobre los aros simulando flores venenosas que no se pueden tocar. También se puede jugar haciendo parejas, tríos y tienen que cruzar el lago sin soltarse, pero ello es para edades más avanzadas ya que aumenta la dificultad.

14. La gran tortuga

Para comenzar el juego, se divide a los niños/as en grupos de 4 a 10 personas, según el tamaño del “caparazón”. Los participantes se ponen a cuatro patas y se les cubre con el “caparazón” (colchoneta fitness que son más finas y no pesan).

El juego consiste en que sin agarrar el caparazón, tendrán que moverlo por un recorrido determinado por el maestro/a. El camino estará indicado con conos y antes de comenzar el maestro/a les indicará por donde tienen que ir haciendo él o ella el mismo camino.

Si no consiguen organizarse y cada uno va en una dirección, la tortuga acabará en el suelo, así que para que esto no suceda es muy importante que cooperen para realizar los movimientos.

LA GRAN TORTUGA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar los movimientos con los compañeros.	- La coordinación de movimientos.	- ¿Han conseguido moverse a la vez?
2. Favorecer el trabajo en equipo y su organización.	- Trabajo en equipo. - La organización.	- ¿Han sabido organizarse en equipo?
3. Disfrutar del juego.		- ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 4 años.		

Agrupamiento: equipos de 4 a 10 personas.
Temporalización: aproximadamente 15 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: colchoneta fitness (el caparazón) y conos.
Observaciones/Variaciones: cuanto más pequeños son, más veces se les puede caer así que hay que motivarlos y decirles que no pasa nada. Además, al principio irán ensayando formas para conseguir moverlo de la mejor manera posible.

15. Sillas musicales no eliminatorias

Todos conocemos el juego tradicional de las sillas musicales donde se colocan tantas sillas como participantes menos una. Cuando suena la música todos bailan y se mueven alrededor de estas, pero cuando se para, tienen que buscar una silla libre y sentarse, el participante que se quede sin sitio, debe sentarse encima de otra persona o en un hueco. A medida que se van quitando las sillas, tienen que juntarse más personas en las sillas.

El objetivo es conseguir la participación de todos los alumnos/as y que se unan unos con otros a pesar de que no haya sillas.

SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Aceptar el contacto físico. 2. Compartir. 3. Crear uniones mixtas. 4. Disfrutar del juego.	- El contacto físico. - La igualdad. - Las uniones mixtas según el género.	- ¿Aceptaban que tuvieran que sentarse en la misma silla varias personas? - ¿Han compartido las sillas? - ¿Se creaban grupos mixtos? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 4 años.		

Agrupamiento: gran grupo.
Temporalización: aproximadamente 10 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: sillas, música, un ordenador y un altavoz.
Observaciones/Variaciones:

16. Las lanchas

El espacio tiene que estar constituido por folios usados o papeles de periódico dispersos. Una vez los alumnos/as ven este material, se les presenta la historia: “Estáis en un barco, pero debido a la marea tan fuerte que hay hoy, se ha rajado el barco y se está empezando a hundir, así que tenéis que montaros en esas lanchas (los papeles) para salvaros, teniendo en cuenta que en las lanchas sólo caben el número de niños/as que os diga”. Se tiene que ir cambiando el número a medida que el juego continúa.

Ejemplo: Cada lancha salva a 5 niños. Los participantes se tienen que colocar en las hojas de 5 en 5, mientras que los niños/as que no consigan entrar tendrán que conseguirlo la siguiente vez.

Uno de los objetivos principales es observar las relaciones entre los participantes, ver si existen dependencias entre algunos participantes y si entre estos se ayudan a la hora de buscar una lancha, además se puede observar si suelen juntarse por género (chicas con chicas, o chicos con chicos) o por el contrario, se crean grupos mixtos.

LAS LANCHAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cohesionar al grupo. 2. Aceptar el contacto físico. 3. Crear grupos mixtos.	- El contacto físico. - La unión.	- ¿Han aceptado el contacto? - ¿Se han creado grupos mixtos? - ¿Han disfrutado del juego?

4. Disfrutar del juego.		
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: según las indicaciones que dé el maestro/a.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: folios usados o periódicos.		
Observaciones/Variaciones:		

17. Pasar bolas

El juego consiste en colocar una serie de sillas en fila, una delante de la otra, a continuación, los jugadores se sientan, por lo que se dan la espalda. El primer participante tiene una bolsa llena de bolas (las pelotas de la piscina de bolas), las cuales tiene que pasar levantando el brazo, sin mirar, al compañero de detrás y este a su vez al de detrás y así sucesivamente hasta que la pelota llega al último jugador que tiene que meter la bola en un cubo.

Se pueden hacer dos o más filas, así cada fila buscará su estrategia para intentar ganar. Lo importante para los maestros/as es observar la coordinación que tienen así como la manera de cooperar entre ellos, para conseguir el resultado deseado.

PASAR BOLAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Desarrollar la agilidad.	- La agilidad.	- ¿Han estado ágiles?
2. Fomentar la concentración.	- La concentración.	- ¿Han estado concentrados?

<p>3. Desarrollar la coordinación viso-motriz.</p> <p>4. Cooperar y coordinar los movimientos de los niños/as.</p> <p>5. Respetar el ritmo de los compañeros/as.</p> <p>6. Disfrutar del juego.</p>	<p>- La coordinación viso-motriz.</p> <p>- La cooperación.</p> <p>- El respeto.</p>	<p>- ¿Han trabajado adecuadamente la coordinación viso-motriz?</p> <p>- ¿Han cooperado entre ellos/as? ¿Han coordinado los movimientos?</p> <p>- ¿Han respetado el ritmo de los compañeros/as?</p> <p>- ¿Han disfrutado del juego?</p>
<p>Edad: a partir de 4 años.</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo, o bien, dos equipos.</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 5-10mn.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: sillas (tantas como participantes haya), bolsas (Una por equipo), bolas (piscina de bolas) y cubos (uno por equipo).</p>		
<p>Observaciones/Variaciones:</p>		

18. El túnel

El juego consiste en crear una fila donde los participantes estén con las piernas abiertas. Cuando el maestro/a indique, el último jugador que se encuentra en última posición, tiene que pasar por debajo de las piernas y colocarse en primer lugar y así sucesivamente, todos los participantes tendrán que pasar por debajo hasta llegar a una meta.

El objetivo, no es ser el primero en llegar a la meta, aunque es normal que tengan esa necesidad de competir, sino que consigan hacerlo bien, para ello los miembros del equipo, tienen que ayudar al compañero/a que pasa por debajo, abriendo o cerrando un poco las piernas según lo necesite para pasar bien.

Es muy importante que respeten a todos los compañeros/as, aunque no sean los primeros en llegar no pasa nada, no hay que recriminar a aquellos que pasan con mayor calma,... simplemente hay que motivar y animar a todos/as para que lo hagan bien.

EL TÚNEL		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Prestar ayuda al compañero. 2. Cooperar con el equipo. 3. Respetar los ritmos y posibilidades de los compañeros/as. 4. Disfrutar del juego.	- La ayuda mutua. - La cooperación. - El respeto.	- ¿Han ayudado a los compañeros/as que lo necesitaban? - ¿Han cooperado para hacer un buen recorrido? - ¿Han respetado los ritmos y posibilidades de los compañeros/as? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: equipos de 5 jugadores.		
Temporalización:		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones: el juego se tiene que hacer en un lugar blando para que los niños/as no sufran daños en las rodillas y manos. Cuando son más mayores, se puede aumentar la dificultad, haciendo que tengan que pasar por debajo de las piernas con una pelota que al llegar a la meta tienen que encestar en una cancha de baloncesto, o en un cubo,...		

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Para comenzar, los participantes tienen que colocar todas sus zapatillas en el centro, haciendo dos montones. A continuación, se tienen que hacer dos equipos, para que estén más motivados, el primero tiene que ir rápidamente y organizados a un montón de zapatos y ordenarlos en fila, como si fuera un puesto de zapatos. Una vez bien colocados, volver al sitio y seguidamente el segundo equipo, tiene que ir a ordenar el otro montón.

El juego no tiene como objetivo ser el primero en ganar, sino conseguir ordenarlos adecuadamente, habiendo conseguido participar todos en un ambiente calmado y organizado.

ORDENAMOS ZAPATILLAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Resolver conflictos en situaciones estresantes. 2. Trabajar en equipo. 3. Desarrollar la capacidad para organizarse en grupo. 4. Disfrutar del juego.	- El conflicto. - El trabajo en equipo. - La organización.	- ¿Han tenido muchos conflictos? ¿Han sabido resolverlos? ¿Se han puesto nerviosos? - ¿Han trabajado adecuadamente en equipo? - ¿Han sabido organizarse bien? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: 2 equipos.		
Temporalización: aproximadamente 5min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: zapatos.		
Observaciones/Variaciones: al tener que estar descalzos, es mejor hacer el juego en el césped para que no tengan frio, o bien, en el campo, en una zona sin piedras, cuando no		

haga frío.

20. Encestar la rueda

Se coloca una cubierta de rueda de neumático en un punto, encima se despliega el paracaídas el cual tiene que tener la abertura en la misma posición que el neumático. A continuación, se tienen que introducir pelotas de diferentes tamaños sobre la tela. Una vez, se colocan todos en posición, cogiendo cada todos del paracaídas, tienen que conseguir mover la tela e introducir el mayor número posible de balones dentro de la rueda intentando evitar que se caigan fuera.

ENCESTAR LA RUEDA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar movimientos con los compañeros/as. 2. Cooperar con los miembros del equipo para conseguir un objetivo común. 3. Incluir a todos los participantes sin exclusión. 4. Disfrutar del juego.	- La coordinación. - La cooperación. - La igualdad.	- ¿Han coordinado adecuadamente los movimientos? - ¿Han cooperado todos juntos para lograr una meta común? - ¿Ha habido igualdad de oportunidades donde han participado todos los alumnos/as? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 4 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: pelotas de diversos tamaños y un		

paracaídas.

Observaciones/Variaciones:

- **A partir de 5 años**

21. El paracaídas

Los niños se colocan en círculo alrededor del paracaídas de colores, lo agarran por un asa y lo levantan entre todos. Puede haber distintas variaciones sobre cómo jugar, a continuación expongo una:

Los alumnos/as tienen que intentar que la pelota no se caiga al suelo, pueden ir moviendo hacia arriba y hacia abajo el paracaídas para pasarlo por todos los compañeros. Para conseguirlo deben coordinarse y ayudarse, si la pelota se cae, pierden todos ya que son un equipo así que tendrían que volver a empezar.

Al finalizar la actividad, se realiza una serie de preguntas sobre cómo ha ido el juego: “¿Os enfadabais con el compañero/a cuando bajaba o subía la tela antes que los demás?/ ¿Os enfadabais cuando se le caía la pelota a un compañero/a?”

Estas son unas de las preguntas que se pueden hacer a los participantes, dejándoles claro que cuando la pelota se cae o no hay coordinación para mover la tela, es problema de todo el equipo, así que se debe solucionar conjuntamente, intentando que exista mayor coordinación.

EL PARACAÍDAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Respetar las normas.	- La cooperación	- ¿Han respetado las normas?
2. Favorecer la colaboración y ayuda mutua.	- La ayuda mutua	- ¿Se ha favorecido la colaboración y la ayuda mutua?
3. Valorar de manera positiva	- Las nociones espaciales: arriba/abajo	

<p>el trabajo en equipo.</p> <p>4. Desarrollar las nociones espaciales: arriba/abajo y dentro/fuera.</p> <p>5. Disfrutar del juego.</p>	<p>y dentro/fuera.</p> <p>- Motricidad fina.</p>	<p>- ¿Han valorado positivamente el trabajo en equipo?</p> <p>- ¿Han aprendido las nociones espaciales: arriba/abajo y dentro/fuera?</p> <p>- ¿Han disfrutado con el juego?</p>
<p>Edad: 5 años</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 10 min.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: pelotas y un paracaídas.</p>		
<p>Observaciones/Variaciones: el número de pelotas que se introducen en el paracaídas puede variar y con ello dificultaríamos un poco el juego.</p>		

22. La sogá

La maestra o maestro forma dos equipos. Cada grupo sujeta la cuerda por un extremo y cuando se indique, los participantes tendrán que tirar de su lado para arrastrar la cuerda a su campo. El equipo que consiga llevar la cuerda a su campo gana.

Es un juego competitivo y cooperativo a su vez, porque los dos equipos quieren ganar, pero para ello es muy importante cooperar y coordinar los movimientos propios con los de los compañeros/as.

LA SOGA

Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar los movimientos con los compañeros/as. 2. Fomentar la participación de todos los niños. 3. Disfrutar del juego.	- La coordinación. - La cooperación.	- ¿Han conseguido coordinar los movimientos con los compañeros/as? - ¿Han jugado todos los niños/as? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo. 2 equipos.		
Temporalización: aproximadamente 5 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: cuerda, pañuelo (colocado en el centro de la cuerda) y tiza (limitar el campo de cada equipo).		
Observaciones/Variaciones: se necesita cooperar con los participantes de un mismo equipo para conseguir coordinar los movimientos.		

23. De pie

El juego consiste en hacer un grupo, donde todos los participantes estén sentados de espalda y cogidos de la mano, sin soltarse tienen que levantarse unidos.

Una variable de este juego es el llamado “espalda contra espalda” el cual se realiza por parejas, sentados en el suelo tocando espalda con espalda y agarrándose de los brazos. A continuación, tienen que conseguir levantarse a la vez uniendo sus fuerzas en sentido contrario y generando presión con las espaldas.

DE PIE		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Promover relaciones sociales. 2. Aceptar y respetar el contacto físico. 3. Coordinar la fuerza y los movimientos. 4. Mantener el equilibrio. 5. Disfrutar del juego.	- La coordinación. - El equilibrio.	- ¿Se han relacionado con los compañeros/as? - ¿Han aceptado y respetado el contacto entre ellos/as y los demás? - ¿Han conseguido coordinar la fuerza? ¿Y los movimientos? - ¿Han mantenido el equilibrio? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones: si se lleva a cabo la segunda variable, se realiza de la siguiente manera: las parejas las crea el maestro/a para que estas no tengan la fuerza muy descompensada. En caso de número impar se realiza un trío, en el cual todos participan con todos.		

24. Globo arriba

Los niños/as se colocan libremente por un espacio delimitado. Un participante lanza un globo al aire, y lo que se debe intentar es evitar que toque el suelo. Cada vez que una persona toca el globo se sienta. No se puede agarrar. El objetivo del equipo es conseguir que todos los participantes estén sentados antes de que el globo toque el suelo, para ello deben cooperar y pasarse el globo entre ellos/as para que todos lo toquen.

GLOBO ARRIBA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Mantener el globo en el aire. 2. Favorecer el desarrollo de la motricidad fina. 3. Cooperar para pasar el balón a los compañeros. 4. Disfrutar del juego.	- La motricidad fina. - La cooperación. - La ayuda mutua.	- ¿Han mantenido el globo el aire? ¿Durante un largo rato? - ¿Han utilizado los dedos para mantener el globo en el aire? - ¿Han cooperado para que todos los compañeros/as tocan el globo? - ¿Han disfrutado con el juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: un globo (una pelota, ...)		
Observaciones/Variaciones: los globos pueden ser reemplazados por otro tipo de material como pueden ser pelotas que no pesen. Se puede jugar antes de los 5 años, pero les resulta más complicado que el globo no toque al suelo, porque les cuesta más llegar a este.		

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

El juego comienza con dos equipos, un grupo son enanitos y el otro los duendes. Los enanitos deciden, en secreto, el color de sus ropas. Mientras suena la música los dos grupos bailan juntos y cuando se para la música, los enanitos preguntan “¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?”, los duendes se tienen que poner de acuerdo y decir un color, si no aciertan, siguen bailando hasta que lo acierten. Cuando los enanitos dicen que si que han acertado los duendes, tienen que correr hacia un sitio, el cual hayan decidido que iba a ser su casa, por ejemplo: un árbol. Los duendes tienen que atrapar a los enanitos antes de que se salven y a continuación se cambian los papeles, los duendes escogen los colores.

ENANITOS Y DUENDES		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Tomar decisiones en grupo. 2. Respetar las ideas que dan los compañeros/s. 3. Disfrutar de la actividad.	- Toma de decisiones.	- ¿Han sido capaces de decir conjuntamente un color? - ¿Se han respetado todas las aportaciones de los compañeros? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: Por equipos.		
Temporalización: 10 – 15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita materiales.		
Observaciones/Variaciones:		

26. La cadena humana

Una persona comienza a perseguir e intentar pillar a los demás. Cuando consigue atrapar a alguien, éste/a se une a la persecución agarrados de las manos y siguen

intentando pillar a todos los demás hasta que ya no quede ninguno y por consiguiente, se encuentren todos agarrados de las manos.

LA CADENA HUMANA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
<p>1. Desarrollar la colaboración entre compañeros.</p> <p>2. Analizar la importancia de trabajar en grupo.</p> <p>3. Coordinar los movimientos con los compañeros.</p> <p>4. Disfrutar del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La colaboración. - Trabajo en equipo. - La coordinación de movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han utilizado alguna técnica para colaborar con los demás y no ser pillados? O bien, ¿Han utilizado alguna técnica común para pillar a los demás? - ¿Se han dado cuenta de la importancia de trabajar en equipo? - ¿Han coordinado los movimientos con los de los compañeros a la hora de pillar? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10- 15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
<p>Observaciones/Variaciones: cuanto más mayores sean, más conciencia tendrán sobre la importancia de trabajar en equipo, en el juego pueden observar lo que aporta la incorporación de más gente en la fila, gracias a esta unión consiguen pillar más. Ello puede hacer que aprendan lo que sucede cuando se trabaja de la misma manera en otros ámbitos.</p>		

27. Trenes dirigidos por la cola

Los niños se colocan formando un tren y tienen que buscar un objeto por el recreo (se limita el espacio). La locomotora, el primer participante del tren, tiene que llevar los ojos vendados. Para ello, los demás compañeros se tienen que poner de acuerdo a la hora de dar las indicaciones, para así conseguir que el tren pueda llegar al sitio donde se encuentra el objeto escondido.

Una vez encontrado el objeto, el niño o la niña que se encontraba en el primer lugar, pasa al último y el segundo pasa a llevar los ojos vendados y vuelven a ir en búsqueda de otro objeto escondido.

En este juego, siempre tiene que haber una persona, la locomotora, que se mueva hasta el objeto así que tiene un papel muy importante, por ello, es necesario que vayan pasando tanto niños como niñas. No es necesario el mismo día pasar todos, porque hay más juegos en los que serán protagonistas.

TRENES DIRIGIDOS POR LA COLA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Confiar en los compañeros/as. 2. Prestar atención. 3. Tomar decisiones conjuntas. 4. Colaborar para encontrar el objeto. 5. Disfrutar del juego.	- La confianza. - Escucha activa.	- ¿Confiaban en los compañeros/as? - ¿La locomotora ha prestado atención a las indicaciones de sus compañeros? ¿Se escuchaban unos a otros? - ¿Han sido capaces de tomar decisiones conjuntas? - ¿Han colaborado de manera adecuada para encontrar el

		objeto? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10-15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: un pañuelo.		
Observaciones/Variaciones: cuanto más mayores sean los participantes, más dificultad se puede añadir a la hora de agarrarse a los demás formando el tren, por ejemplo: coger las manos por entre las piernas, poner una mano en la cabeza del compañero y con la otra coger su mano, etc.		

28. Juego del anillo

El juego consiste en desplazarse, por un recorrido (éste tiene que tener el suelo blando para que si se caen los niños evitar daños), estando todos los participantes dentro de un aro grande que sujetan sin tocarlo con las manos.

Durante el recorrido, la maestra o maestro puede dar indicaciones sobre cómo deben desplazarse y con ello aumentar la dificultad, la motivación y la diversión, algunas premisas pueden ser: moveros con los ojos cerrados, moveros a la pata coja,...

JUEGO DEL ANILLO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Prestar atención.	- Escucha activa.	- ¿Han estado atentos?
2. Respetar las normas.	- El respeto.	- ¿Han respetado las normas?
3. Respetar el contacto con compañeros/as.	- El equilibrio.	¿Y el contacto con los demás? - ¿Han mantenido bien el

4. Mantener el equilibrio.		equilibrio?
5. Coordinar los movimientos con los compañeros/as.		- ¿Han coordinado los movimientos con los compañeros/as?
6. Disfrutar del juego.		- ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo. Si el número de participantes excede el número de personas que caben en un aro de rítmica, se hacen más grupos con más aros.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: un aro grande de rítmica.		
Observaciones/Variaciones:		

29. Juego del muro

El juego comienza enseñando a los niños una imagen donde hay un muro construido con bloques de colores. Los alumnos/as deben construir un muro igual al de la imagen, respetando los colores y la posición de estos.

Los alumnos/as tienen que intentar organizarse para conseguir salir todos una vez.

JUEGO DEL MURO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Mantener el equilibrio y la precisión.	- La motricidad fina y gruesa.	- ¿Han mantenido el equilibrio? ¿Y la precisión a la hora de colocar los bloques?
2. Cooperar con los demás.	- La cooperación.	- ¿Se han ayudado mutuamente?
3. Respetar el turno.	- La confianza.	

<p>4. Confiar y respetar las posibilidades de los compañeros.</p> <p>5. Disfrutar del juego.</p>	<p>- El respeto.</p>	<p>- ¿Han respetado los turnos?</p> <p>- ¿Han respetado y confiado en las posibilidades de los demás?</p> <p>- ¿Han disfrutado del juego?</p>
<p>Edad: a partir de 5 años.</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo.</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 10 min.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: bloques de colores (iguales a los de la imagen del muro)</p>		
<p>Observaciones/Variaciones: si resulta complicado que organicen los turnos para salir a colocar el bloque, se encarga el maestro/a en organizarlos.</p>		

30. Los yogures

Este juego, cuya metodología es utilizada por Carlos Velázquez y planteada en el CEIP Pio XII, consiste en llevar de un extremo a otro un yogur que debe ser trasladado en la cabeza, evitando que se caiga al suelo. Si un compañero/a pierde su yogur porque se le ha caído, otro participante, debe cogerle el yogur y ponérselo en la cabeza sin que se le caiga el suyo propio. El alumno/a al que se le haya caído debe volver a comenzar desde el inicio.

El juego finaliza cuando todos los alumnos/as con sus respectivos yogures han llegado a la meta.

<p>LOS YOGURES</p>		
<p>Objetivos</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Evaluación</p>

1. Mantener el equilibrio.	- El equilibrio.	- ¿Han mantenido el equilibrio sosteniendo el yogur en la cabeza?
2. Ayudar y cooperar con los compañeros/as.	- Ayuda mutua.	
3. Disfrutar del juego.	- La cooperación.	- ¿Se han ayudado mutuamente cuando se le caía el yogur a un compañero/a?
- ¿Han disfrutado del juego?		
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo, aunque el yogur se lleva individualmente.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: un yogur vacío por persona.		
Observaciones/Variaciones:		

31. Atención al oído

El juego consiste en hacer las indicaciones oportunas cuando suenan los instrumentos musicales que toca el maestro/a. A continuación expongo una serie de señales que se pueden dar, pero siempre puede haber modificaciones según los materiales de los que se disponga. Ejemplo: “Correr de la mano con una pareja cuando suena el triángulo, correr haciendo un trío cuando suena el pandero, hacer grupos de cuatro y saltar cuando toco la flauta, uniros todos cuando suenan palmas,…”

ATENCIÓN AL OÍDO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cohesionar al grupo.	- La cohesión.	- ¿Se ha unido todo el grupo?
2. Crear grupos mixtos.	- La unión de personas	- ¿Se han creado grupos

3. Prestar atención.	de diferente género.	mixtos?
4. Discriminar sonidos.	- La escucha activa.	- ¿Han prestado atención?
5. Disfrutar del juego.	- Los sonidos.	- ¿Han sabido discriminar los sonidos? ¿Y actuar en base a las indicaciones según el sonido? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

32. La escultura

El juego consiste en crear una escultura con todos los participantes intentando estar inmóviles durante 10 segundos, para ello, tienen que apoyarse unos con otros y mantener el equilibrio ayudándose para conseguir mantener la escultura.

La maestra/o puede ir dando indicaciones sobre cómo se tiene que hacer la escultura. Por ejemplo: hacer la escultura en el suelo, hacer la escultura de pie, hacer la escultura donde todos los participantes tengan que levantar la pierna,...

LA ESCULTURA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación

1. Cooperar con los compañeros/as para crear la escultura.	- La cooperación.	- ¿Han cooperado conjuntamente para obtener un buen resultado?
2. Desarrollar la capacidad de organizar.	- La organización.	- ¿Han sabido organizarse y ponerse de acuerdo?
3. Coordinar los movimientos y el equilibrio con los demás.	- La coordinación.	- ¿Han coordinado los movimientos con los demás?
4. Respetar y tomar decisiones en equipo.	- El equilibrio.	- ¿Han respetado y tomado decisiones conjuntas?
5. Cohesionar al grupo.	- La toma de decisiones.	- ¿Han disfrutado del juego?
6. Disfrutar del juego.	- La unión entre géneros.	
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

33. Llenamos cubos de agua

El juego consiste en llevar agua de un cubo lleno a otro que está vacío, para ello, se utiliza una jeringuilla. Los alumnos tienen que esperar el turno de aquel que está vaciando o llenando la jeringuilla y a continuación llenar la suya.

El objetivo es común, así que tienen que participar todos para conseguir vaciar el cubo lleno y por consiguiente, llenar el cubo vacío.

LLENAMOS CUBOS DE AGUA

Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Trabajar la motricidad fina. 2. Cooperar para obtener un objetivo común. 3. Respetar el turno. 4. Trabajar en equipo. 5. Disfrutar del juego.	- La motricidad fina. - La cooperación. - El respeto. - El trabajo en equipo.	- ¿Han sabido llenar y vaciar la jeringuilla? - ¿Han cooperado para conseguir vaciar y llenar los cubos? - ¿Han respetado los turnos? - ¿Han trabajado en equipo? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: dos cubos, varias jeringuillas y agua.		
Observaciones/Variaciones: si no hay suficientes jeringuillas, los alumnos/as tendrán que esperar que un compañero/a termine y se lo pase.		

34. Escondite cooperativo

Un niño/a se tiene que esconder mientras el resto del grupo cuenta. La búsqueda comienza y todos tienen que buscar al participante escondido, quien lo encuentre, pasa a formar parte de su equipo y se quedan escondidos y así sucesivamente, hasta que el último jugador encuentre a todos sus compañeros/as.

ESCONDITE COOPERATIVO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación

1. Cohesionar al grupo.	- La unión del grupo.	- ¿Se crea un buen ambiente al existir cohesión grupal?
2. Crear grupos mixtos.	- La igualdad.	
3. Respetar a los compañeros/as.	- El respeto.	- ¿Cómo actúan las personas dentro de los grupos mixtos?
4. Otorgar mismos derechos.		- ¿Se han respetado?
5. Disfrutar del juego.		- ¿Han dejado que todos estuvieran bien escondidos? ¿Han excluido a algún compañero/a? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10-15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

35. Carrera de elefantes

Los alumnos/as se colocan en fila uno detrás de otro, abriendo las piernas, por estas pasan hacia el compañero/a de detrás su mano para cogérsela. Todos hacen lo mismo, cogen la mano del niño/a de delante y le dan la otra mano al de detrás.

Una vez estén todos cogidos de las manos, tienen que ir haciendo un recorrido. El recorrido por el patio puede ser: Tener que saltar unos aros, pasar haciendo zig-zag por unos conos, rodear un árbol, [...] hasta llegar a la meta.

CARRERA DE ELEFANTES

Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cohesionar al grupo. 2. Aceptar el contacto físico. 3. Respetar y unificar los ritmos de los niños/as. 4. Coordinar los movimientos sin soltarse. 5. Disfrutar del juego.	- La cohesión. - El contacto físico. - El respeto. - La coordinación.	- ¿Ha existido cohesión en el grupo? - ¿Han aceptado el contacto físico entre compañeros/as? - ¿Han respetado y unido los ritmos de los demás? - ¿Han coordinado correctamente los movimientos sin soltarse? ¿Les ha resultado difícil? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: los materiales que se van a utilizar son aquellos necesarios para hacer el recorrido: (depende de los que disponga el centro donde se implante el juego), a continuación cito algunos que son útiles y adecuados: cuerdas, conos, aros, elementos de la naturaleza,...		
Observaciones/Variaciones: el recorrido lo realiza la maestra/o prestando atención a las posibilidades y habilidades de sus alumnos/as y su edad. Así como también, teniendo en cuenta el material del que disponen.		

36. La hormiga y la cigarra

Los niños/as tienen que estar de pie haciendo un círculo, de manera aleatoria o por decisión propia, un niño/a se coloca en el centro de los jugadores. Entonces se les

cuenta: Chicos, ahora sois hormigas obreras que tenéis que transportar semillas para poder alimentaros durante el frío invierno. Pero hay una cigarra que va a intentar quitaros la semilla (pelota), así que tenéis que protegerla.

El participante central, la cigarra, tiene que distraer a los jugadores mientras se pasan la pelota, para ello puede saltar, hacer cosquillas, intentar quitar,... Cuando consigue quitar la semilla/pelota, pasa a ser una hormiga y el otro participante la cigarra.

La cigarra se puede mover mientras que las hormigas se tienen que quedar quietas en el círculo.

LA HORMIGA Y LA CIGARRA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Trabajar en equipo. 2. Cooperar con los compañeros/as. 3. Coordinar los movimientos con los demás. 4. Disfrutar del juego.	- El trabajo en equipo. - La cooperación. - La coordinación.	- ¿Han trabajado en equipo para evitar que les quitaran la pelota? - ¿Han creado una técnica para que no perder la pelota? - ¿Han coordinado los movimientos para pasar y coger bien la pelota sin que se la quitarán? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: una pelota.		
Observaciones/Variaciones:		

37. Saltar con el dado

Los niños/as se colocan en grupos de cinco personas, se ponen en fila y se agarran por los hombros o la cintura. Un jugador tira un dado y todos tienen que saltar hacia delante tantas veces como el dado les indique. Las premisas sobre el lugar donde saltar y la persona que tira el dado lo da el maestro o maestra, así que pueden cambiar la dirección y de persona.

Mientras se mueven por el espacio dando saltos, los alumnos/as van cantando el número de saltos que llevan.

SALTAR CON EL DADO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Prestar atención a los compañeros/as y al maestro/a. 2. Respetar a los compañeros/as. 3. Cooperar con todos los miembros del equipo. 4. Coordinar los movimientos con los compañeros/as. 5. Mantener el equilibrio. 6. Disfrutar del juego.	- Escucha activa. - El respeto. - La cooperación. - La coordinación. - El equilibrio.	- ¿Han prestado atención? - ¿Se han respetado los alumnos/as mutuamente? - ¿Han cooperado para conseguir mantener en el aire el globo? - ¿Han coordinado los movimientos con los compañeros/as? - ¿Han mantenido el equilibrio? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 5 años.		
Agrupamiento: 5 personas o más.		

Temporalización: aproximadamente 5min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: dado.
Observaciones/Variaciones: Todos los participantes deben tirar una vez el dado.

- **A partir de 6 años**

38. El banco

Los alumnos tienen que colocarse en fila, un participante por aro. Una vez colocados todos, deben organizarse y ordenarse siguiendo el criterio que le haya dado la maestra/o. La utilización de aros, en vez de marcas se debe a que son más amplios y permiten el movimiento de los niños, ya que tienen que clasificarse sin salirse de éste. Al no permitir que toquen el suelo, se deberán ayudar mutuamente, por ejemplo cogiéndose por los brazos, para avanzar de aro en aro y colocar a cada uno en su sitio.

Los criterios para ordenarse pueden ser: estatura, mes de nacimiento, etc.

EL BANCO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Clasificar y ordenar según criterios.	- Clasificaciones.	- ¿Han sabido clasificar y ordenar adecuadamente según el criterio dado?
2. Ayudar a los compañeros/as.	- Ayuda mutua.	- ¿Se han ayudado entre todos para no salirse de las marcas?
3. Tomar decisiones conjuntas.	- Toma de decisiones.	- ¿Han sabido tomar decisiones conjuntas?
4. Respetar a todos los compañeros/as.	- El respeto.	- ¿Se han respetado?
5. Aceptar el contacto físico.	- El contacto físico.	- ¿Han aceptado el contacto
6. Disfrutar del juego.		

		físico? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 10-15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: aros.		
Observaciones/Variaciones: en caso de necesitar ayuda con los criterios de clasificación, la maestra/o les puede ayudar. Además, se puede permitir que uno de los niños/as salga fuera de estas marcas para ver, por ejemplo en el caso de la estatura, si se están colocando bien.		

39. La pelota viajera

El juego consiste en pasar de un vaso a otro una pelota de ping pong. Para ello, existen una serie de indicaciones: No se puede tocar el vaso con las manos, sino que tienen que utilizar cada uno de los materiales que hay (cuerda, tijera, goma elástica) para pasar la pelota al otro vaso. Además, tienen que participar las cuatro personas que forman el equipo.

LA PELOTA VIAJERA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Trabajar en equipo. 2. Cooperar con los miembros del equipo. 3. Tomar decisiones en equipo. 4. Desarrollar la creatividad.	- El trabajo en equipo. - La cooperación. - La toma de decisiones. - La creatividad.	- ¿Han sabido trabajar en equipo? - ¿Han cooperado unos con otros? - ¿Han tomado decisiones en

5. Disfrutar del juego.		grupo? - ¿Han propuesto diversas soluciones? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: grupos de 4 personas.		
Temporalización: aproximadamente 10-15 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: una cuerda larga, una goma elástica, una pelota de ping pong, una tijera y dos vasos de plástico.		
Observaciones/Variaciones: es un juego mayoritariamente para mayores, pero realizarlo con los niños, es muy bueno porque ayuda a que desarrollen al máximo su creatividad e imaginación; además es muy llamativo porque se observan ideas por parte de los alumnos/as sorprendentes.		

40. El nudo

Los participantes tienen que enredarse entre ellos, para crear un nudo, para ello, cogidos de las manos deben pasarlas por encima y por debajo del compañero/a de los lados. Una vez se crea el nudo, el niño/a que estaba fuera del grupo para no ver como se hace éste, tiene que ser capaz de deshacer el enredo diciendo al grupo lo que tiene que hacer.

EL NUDO		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Fomentar la cooperación. 2. Cohesionar al grupo.	- La cooperación. - La unión del grupo.	- ¿Se ha fomentado la cooperación? - ¿Ha existido cohesión

3. Aceptar y respetar el contacto físico. 4. Disfrutar del juego,	- El contacto físico.	grupal? - ¿Han aceptado y respetado el contacto físico? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: Gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones: este juego se puede intentar hacer con niños y niñas de menor edad, pero puede resultarles complicado.		

41. Silla colectiva

Los niños y niñas tienen que formar un círculo estrecho. A continuación se tienen que girar para colocarse detrás de la espalda del compañero/a, siguiendo en el círculo. Los jugadores tienen que poner las manos en los hombros del que tienen enfrente. Una vez colocados, tienen que realizar las indicaciones que el maestro/a les dé en forma de círculo, como por ejemplo: levantar la mano derecha y tocar la cabeza del compañero, dar un salto hacia delante, caminar de cuclillas, etc.

SILLA COLECTIVA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar los movimientos con los compañeros/as. 2. Mantener el equilibrio.	- La coordinación. - El equilibrio. - La unión del grupo.	- ¿Han coordinado los movimientos con los compañeros/as? - ¿Han mantenido el

3. Cohesionar al grupo.	- El contacto físico.	equilibrio?
4. Aceptar y respetar el contacto físico.		- ¿Se ha creado cohesión de grupo?
5. Disfrutar del juego.		- ¿Han aceptado y respetado el contacto físico? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

42. El baile de las máscaras

Los participantes tienen que elegir una pareja y una vez elegida, se tienen que repartir por el espacio. A continuación se tienen que tapar los ojos con pañuelos y desplazarse siguiendo las indicaciones del maestro/a, por ejemplo: andar hacia atrás, dar media vuelta, dar dos pasos hacia la derecha,... Cuando así lo desee, el profesor/a pide a los chicos/as que paren y no se muevan. Por consiguiente, cuando él o ella decida, les tiene que dar una señal para que comiencen en silencio a buscar a sus parejas. Las parejas sin mirarse, tienen que reconocerse por medio del tacto.

EL BAILE DE LAS MÁSCARAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Crear parejas mixtas.	- La igualdad.	- ¿Se han creado parejas mixtas?
2. Aceptar y respetar el	- El contacto físico.	

contacto físico. 3. Disfrutar del juego.		- ¿Han aceptado y respetado el contacto físico? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: por parejas.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: pañuelos.		
Observaciones/Variaciones: las parejas las pueden escoger los alumnos/as o bien, el propio maestro/a intentando crear parejas mixtas.		

43. La tela de araña

El juego consiste en enredar el ovillo a una parte del cuerpo y lanzarlo a otro participante para que vuelva a enredárselo en sí mismo y así sucesivamente, hasta conseguir que todos los niños/as estén unidos por la lana. A continuación, es el momento de deshacer la tela de araña. Para ello cada participante en orden inverso a la primera parte, se desenreda de la lana, la enrolla en el ovillo y pasa el ovillo al compañero que se lo lanzó en la primera parte.

LA TELA DE ARAÑA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cohesionar al grupo. 2. Respetar los ritmos de los compañeros/as. 3. Disfrutar del juego.	- La unión del grupo. - El respeto.	- ¿Se ha cohesionado el grupo? - ¿Han sabido respetar los ritmos de sus compañeros/as? - ¿Han disfrutado del juego?

Edad: a partir de 6 años.
Agrupamiento: gran grupo.
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.
Recursos y materiales que se van a utilizar: un ovillo de lana.
Observaciones/Variaciones: una variación, podría ser que cuando los miembros del equipo, se están enrollando el ovillo, cuenten algo suyo y así aumentar la cohesión del grupo y conseguir que se conozcan más. Está variante, sería un juego cooperativo para hacerlo a principio de curso.

44. Conejos a su madriguera

Los jugadores por equipos, tienen que conseguir meter cuatro balones de diferentes colores en el aro que tiene su color. Los balones tienen que tocarse con los pies y ser desplazados por el espacio delimitado. Otra indicación, es que los participantes no pueden tocar el balón dos veces seguidas antes de entrar en el aro, pero sí que todos los participantes tienen que tocar el balón una vez como mínimo.

CONEJOS A SU MADRIGUERA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Fomentar la participación de todo el alumnado.	- La participación.	- ¿Han participado todos los alumnos/as?
2. Confiar y respetar las posibilidades de los compañeros.	- La confianza.	- ¿Han confiado y respetado las posibilidades de los compañeros/as?
3. Cooperar con los demás.	- El respeto.	- ¿Han cooperado mutuamente?
4. Tener un objetivo común.	- La cooperación.	- ¿Se han unido para
5. Disfrutar del juego.		

		conseguir el objetivo común? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: 5 personas por equipo.		
Temporalización: aproximadamente 10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: cuatro aros (azul, verde, amarillo, rojo) y cuatro balones (azul, verde, amarillo, rojo)		
Observaciones/Variaciones: los colores de los aros y de los balones pueden modificarse siempre y cuando tengan cuatro colores iguales de aros y balones.		

45. Las estatuas

El juego comienza con la elección de un gato, mientras que los demás jugadores son ratones que se tienen que dispersar por el espacio delimitado. El gato tiene que pillar a los ratones. Cuando un ratón es atrapado, tiene que quedarse quieto con las piernas abiertas, para que otro compañero ratón pueda pasar entre ellas y salvarle.

La peculiaridad es que tiene que haber en todo momento esa cooperación entre ratones, ya que para ser liberados tienen que salvarse entre ellos/as.

LAS ESTATUAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Cooperar con los compañeros/as.	- La cooperación.	- ¿Han cooperado y se han ayudado mutuamente?
2. Fomentar la igualdad de oportunidades entre los	- La igualdad.	- ¿Se ha creado un ambiente de igualdad donde todos se

géneros.		salvaban a todos?
3. Disfrutar del juego.		- ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones: si hay gran número de jugadores, puede haber más gatos.		

46. Cesta envuelta

La cesta envuelta comienza creando un círculo con todos los participantes. Se eligen varias frutas, varios colores y otros tantos animales, todos ellos son repartidos por los niños/as teniendo en cuenta que tiene que haber jugadores con el mismo color, la misma fruta y el mismo animal.

Cuando la maestra/o dice: “Azul”, las personas que tienen asignado ese color salen corriendo y se sientan en su sitio. Estas indicaciones se tienen que dar rápido, para que todos estén atentos y sea más motivador, si algún compañero/a no se entera los demás deben decirle que es su turno.

A continuación, se pueden hacer agrupaciones (parejas, tríos, cuartetos,...) y cuando se diga la palabra de uno de los componentes del equipo todo ese grupo tiene que salir.

CESTA ENVUELTA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Crear grupos mixtos.	-Agrupaciones mixtas.	- ¿Se han creado grupos mixtos?

2. Prestar atención.	-Escucha activa.	- ¿Se ha prestado atención?
3. Ayudar a los compañeros/as.	- La ayuda mutua.	- ¿Se han ayudado mutuamente?
4. Disfrutar del juego.		- ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: gran grupo. A medida que avanza el juego se crean agrupaciones diversas.		
Temporalización: aproximadamente 5-10min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

47. Pasa pelota

Los jugadores se colocan, por equipos de 5 personas, unos detrás de otros haciendo una fila con las piernas abiertas. El juego consiste en pasar una pelota por debajo de estas, cuando el balón llega al último participantes, los demás se echan en el suelo y el último/a tiene que pasar por encima de todas deprisa con las piernas abiertas. Cuando éste o está llega al principio, se vuelve a repetir.

El objetivo, no es conseguir ganar al contrincante sino hacer un buen recorrido, donde todos los participantes del equipo colaboren entre sí, para hacerlo bien.

PASA PELOTA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Coordinar los movimientos con los demás.	- La coordinación. - Agrupaciones mixtas.	- ¿Han coordinado los movimientos con los

2. Crear grupos mixtos.	- La cooperación.	compañeros/as?
3. Cooperar con los miembros del equipo.		- ¿Se han creado grupos mixtos?
4. Disfrutar del juego.		- ¿Han cooperado y se han ayudado mutuamente? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: por equipos de 5 personas.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: una pelota.		
Observaciones/Variaciones: el número de jugadores por equipo se puede modificar dependiendo del número de participantes.		

48. Salvarse por parejas

El juego consiste en que un jugador, que se llama cazador, tiene que pillar a los demás participantes, que son las presas, pero estos a su vez, cuando van a ser pillados pueden salvarse realizando la consigna propuesta al principio del juego por el maestro/a.

Las formas de salvarse pueden ser diversas, por ejemplo: hacer parejas mixtas (en el momento que te van a tocar intentar agarrarte a otra persona de diferente sexo), hacer tríos, hacer parejas que tengan el mismo color de camiseta,...

La persona que es pillada, pasa a ser cazador mientras que éste es presa. Es importante saber que cuando te pillan no puedes al momento atrapar al cazador.

SALVARSE POR PAREJAS		
Objetivos	Contenidos	Evaluación

<p>1. Cooperar con los compañeros/as.</p> <p>2. Desarrollar la capacidad de anticipación.</p> <p>3. Crear grupos mixtos.</p> <p>4. Disfrutar del juego.</p>	<p>- La cooperación.</p> <p>- La anticipación.</p> <p>- Las agrupaciones mixtas.</p>	<p>- ¿Han cooperado para salvarse?</p> <p>- ¿Han conseguido anticiparse?</p> <p>- ¿Se han creado grupos mixtos? ¿Han estado a gusto en la creación de estos?</p> <p>- ¿Han disfrutado del juego?</p>
<p>Edad: a partir de 6 años.</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo.</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 10 min.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: no es necesario material, pero en caso de haber muchos participantes, puede haber dos cazadores que pueden estar señalados con un pañuelo, aunque esto retrasaría la salida a cazar mientras se ponen el pañuelo, ya que tardarían más y todos se dispersarían más rápido.</p>		
<p>Observaciones/Variaciones:</p>		

49. La araña

Para comenzar el juego, lo primero es delimitar el espacio, en éste tiene que haber dos campos con una línea que los separe. En esta línea se coloca un jugador, el cual tiene que ir pillando a los demás cuando pasen hacia el otro lado. El participante pillado, se coloca en la línea y ayuda a su compañero/a a atrapar a los demás y así sucesivamente hasta que todos estén pillados.

LA ARAÑA		
Objetivos	Contenidos	Evaluación

<p>1. Cooperar con los compañeros/as.</p> <p>2. Tomar decisiones en equipo.</p> <p>3. Disfrutar del juego.</p>	<p>- La cooperación.</p> <p>- La toma de decisiones.</p>	<p>- ¿Han cooperado para conseguir pillar a los compañeros/as?</p> <p>- ¿Han buscado técnicas para conseguir pillar a los demás? ¿Y para no ser pillados?</p> <p>- ¿Han disfrutado del juego?</p>
<p>Edad: a partir de 6 años.</p>		
<p>Agrupamiento: gran grupo.</p>		
<p>Temporalización: aproximadamente 10min.</p>		
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.</p>		
<p>Observaciones/Variaciones:</p>		

50. Ja, ja, ja

Para comenzar, los niños/as se dan las manos y forman un círculo, después se sientan quedándose unos al lado de otros.

El juego consiste en que un participante comience diciendo “Ja”, el siguiente “ja ja”, el tercero “ja ja ja” y así sucesivamente hasta que uno/a no pueda aguantar la risa y no pueda seguir o bien hasta que uno no sepa cuantos “ja” tiene que decir, en ese momento, se vuelve a empezar.

El objetivo principal, es conseguir que todos participen en un juego donde se diviertan, donde todos sean iguales y no exista ningún tipo de discriminación por razones de género, culturas,...

Ja, ja, ja

El juego cooperativo como instrumento para superar las desigualdades de género en segundo ciclo de educación infantil

Objetivos	Contenidos	Evaluación
1. Fomentar las relaciones entre compañeros/as. 2. Cohesionar al grupo. 3. Disfrutar del juego.	- Las relaciones. - La igualdad. - La cohesión.	- ¿Se ha unido todo el grupo? - ¿Se ha observado armonía entre todos los participantes? - ¿Han disfrutado del juego?
Edad: a partir de 6 años.		
Agrupamiento: gran grupo.		
Temporalización: aproximadamente 5-10 min.		
Recursos y materiales que se van a utilizar: no se necesita ningún material.		
Observaciones/Variaciones:		

❖ Anexo 5: tríptico *Los juegos cooperativos superan las desigualdades de género*

Igualdad de género



¿Porque no dejar que los niños jueguen con muñecas y las niñas con herramientas?

Dejemos que expresen sus sentimientos con libertad

Dejemos que elijan la profesión que les gusta

Si tú nos educas en igualdad, nos sentiremos iguales



¡INFÓRMATE

Alba Rodellar Raluy
Teléfono: 616337032
albarodellar@hotmail.com

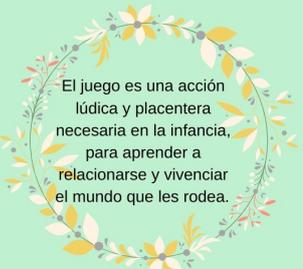
LOS JUEGOS COOPERATIVOS SUPERAN LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO



juntos conseguiremos un mundo mejor

Alba Rodellar Raluy

EL JUEGO COOPERATIVO



El juego es una acción lúdica y placentera necesaria en la infancia, para aprender a relacionarse y vivir el mundo que les rodea.

El juego cooperativo, tiene como objetivo originar la paz y buscar la participación de todos sin exclusión por razones de género, cultura o religión.

¿QUÉ PRETENDEN?

Creatividad	Respeto
Igualdad	Prosocialidad
Autoconcepto positivo	Aceptación
Convivencia intercultural	Comunicación

TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

- De presentación
- De conocimiento personal
- De distensión
- Energizantes
- De confianza
- De contacto
- De estima
- De resolución de conflictos