

Coord.
Pilar Arnaiz Sánchez
Jose. Emilio Linares Garriga

PROYECTO ACOOP

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



PROYECTOS DE INNOVACIÓN / INVESTIGACIÓN DENTRO DEL CONVENIO UNIVERSIDAD DE MURCIA Y CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN Y EMPLEO. CONVOCATORIA P. III 2010

CAPITULO 2

**El proceso de creación de grupo:
Las relaciones interpersonales.**

José Emilio Linares Garriga
M^a del Rosario Gómez Gotor
Mariana Sánchez Pardo.



PROYECTO ACOOP. PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Capítulo 2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.

*M^a del Rosario Gómez Gotor
José Emilio Linares Garriga
Mariana Sánchez Pardo.*



2.1. La importancia de la interacción entre iguales para la adquisición de conocimientos y el logro de objetivos. 2.2. El proceso de creación de grupo. 2.2.1. Dinámicas para favorecer la presentación. 2.2.2. Dinámicas de conocimiento. 2.2.3. Dinámicas de afirmación. 2.2.4. Dinámicas de confianza. 2.2.5. Dinámicas de comunicación. 2.2.6. Frecuencia, duración y espacio de desarrollo de las sesiones. Propuestas

2.1. La importancia de la interacción entre iguales para la adquisición de conocimiento y el logro de objetivos

Una de las conclusiones más claras que se han podido extraer de las experiencias de trabajo cooperativo en el aula, que se han desarrollado en nuestro contexto educativo, es que los alumnos tienen una escasa predisposición a trabajar en equipo y poseen, en general, las habilidades sociales y las actitudes cooperativas necesarias, muy poco desarrolladas. Es obvio que los alumnos no nacen con estas habilidades y actitudes, que éstas no aparecen por arte de magia sólo por el hecho de pedirles que realicen un trabajo en grupo.

Por otro lado, es un hecho que la mayoría de las veces el profesorado utiliza trabajo en equipo de forma aislada, durante periodos cortos, en materias determinadas y de manera no sistematizada. Además, con frecuencia, le atribuimos la finalidad de constituir una recompensa extrínseca, unas veces como exigencia y otras porque se establece como estímulo.

Así, las experiencias previas de trabajo en equipo que tienen los alumnos son muy variadas y con frecuencia contradictorias. Mientras que a algunos alumnos les gusta trabajar con compañeros, otros, en cambio, no quieren ni oír hablar del tema y prefieren trabajar solos o, como mucho, con algún compañero o compañera en concreto.

Estos son algunos de los motivos que hace que el trabajo en equipo no tenga un significado especial para el alumnado. No es extraño, pues, que algunos alumnos no interioricen esta manera de trabajar y no le encuentren ningún sentido, (Marín, 2001) o utilidad, además de propiciar que, en ocasiones, si es que se inicia, el profesorado



abandone muy rápidamente esta forma de trabajar en clase aduciendo que los alumnos no saben trabajar en grupo.

Por tanto, podemos afirmar que el trabajo en equipo en el aula – sobre todo si queremos que se afiance e incorpore como metodología sistemática de aprendizaje- no se puede improvisar ni introducir de golpe. Hay que ir “trabajando” esta transformación, propiciando un cambio de mentalidad y de percepción en los alumnos.

Un proceso de formación de grupo, que posibilite una interacción positiva, es algo más que colocar a los alumnos juntos para un trabajo común. Un aspecto fundamental que ayudará en esta transformación será “entrenarse en el proceso de creación de grupo”.

Diversos autores proponen como primera medida la creación de un clima afectivo adecuado, en el que se propicien interacciones positivas. Para ello, todo grupo deberá superar de manera positiva, y mediante técnicas adecuadas, un proceso de constitución grupal, en el que se irán superando diversas fases: presentación, conocimiento, confianza, afirmación, comunicación y cooperación. El desarrollo de estas fases a través de diferentes dinámicas, posibilitará la interiorización y aceptación (CASCÓN, 1995) del grupo y sus miembros.

Será conveniente y esencial trabajar con el alumnado sobre esta filosofía y reflexionar con ellos sobre las normas de comportamiento que deberían presidir las relaciones interpersonales en un aula que esté organizada con perspectivas cooperativas y donde nadie se excluya, ni sea excluido. Partiendo de esta premisa parece lógico pensar que todo trabajo de creación de grupo se deba desarrollar a dos niveles distintos, que siendo complementarios es necesario realizar desde un planeamiento sistemático: el nivel intelectual o de tarea y el nivel afectivo o socioemocional.

El Nivel intelectual o de tarea es nivel consciente del grupo. Viene a coincidir con la tarea encomendada al grupo y con la estructura formal. Para ello se hace un tratamiento cooperativo en la propuesta planteada. Este nivel será tratado en el módulo 3.

Al realizar una tarea concreta entran en funcionamiento una serie de mecanismos, no siempre conscientes, pero que influyen sobre la vida del grupo. Estos fenómenos internos o mecanismos (el tono de intervenciones, la persona a la que se dirige la intervención, las posturas físicas y las miradas, los silencios, las reacciones que suscita cada intervención, etc.) constituyen *el Nivel afectivo o socio emocional del grupo*, a los que el docente deberá prestar especial atención.

Como docentes, a la hora de ejercer nuestra función, debemos tener presentes ambos niveles y poner en marcha estrategias que los alimenten. Tenerlos en cuenta implica dos aspectos: la organización eficaz de la tarea y la creación de un clima de aula que satisfaga a todos los miembros del grupo.

Es cierto que una clase no es sólo un grupo de amigos que se reúnen para hablar y pasarlo bien como único objetivo, aunque no es menos cierto que tampoco es sólo un grupo cuya única misión sea aprender la mayor cantidad de contenidos en el menor tiempo posible.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



A veces, los profesores no acertamos con la gestión de la clase porque, en nuestra obsesión por la eficacia en el desarrollo de la tarea, olvidamos dar satisfacción a las personas con las que trabajamos, y no nos damos cuenta que al desatender el nivel de satisfacción del grupo se resiente el aprendizaje, tanto a nivel de contenidos como de conductas. Los dos aspectos – afectivo y tarea- son indisolubles. Lo contrario es más difícil que suceda en la escuela, puesto que si ésta tiene sentido es porque enseña. A veces sucede que ciertos grupos fracasan porque se reúnen únicamente para hablar. Al cabo de varias reuniones el grupo se disgrega porque no existe un “para qué” una tarea a realizar juntos. Cuando se elimina uno de estos niveles, desaparece la posibilidad del otro y peligra el correcto funcionamiento del grupo.

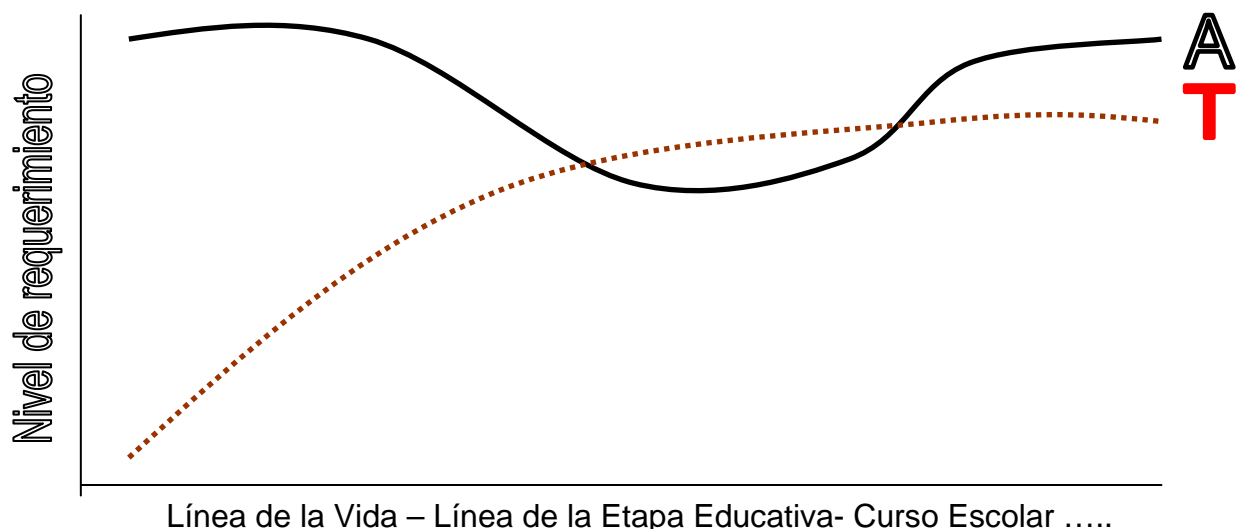
Como podemos observar en la ilustración, el nivel afectivo o socioemocional es básico. Debe estar en buena disposición se salda para propiciar un trabajo posterior a nivel intelectual que va a requerir de sus miembros de interacciones positivas y eficaces para el desarrollo individual y colectivo.

El individuo al inicio de su vida tiene unas necesidades fundamentales de carácter afectivo exclusivamente. En la medida que éstas se van satisfaciendo y se mantienen a lo largo de la vida, contribuyen a un desarrollo personal más equilibrado.

Como podemos observar en la gráfica, las necesidades afectivas (A) van variando a lo largo de la vida.

El desarrollo intelectual va creciendo progresivamente. También aumentan las habilidades y destrezas que contribuyen a dotarle de competencias. Con ellos crece la capacidad para desarrollar la tarea (T).

Para que la tarea se mantenga el mayor tiempo posible a los máximos niveles debe ser “apoyada” por el nivel afectivo.





De todo ello se desprende la necesidad de que para realizar un avance en el aprendizaje por cooperación es necesario desarrollar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo y propiciar la percepción de la conveniencia del trabajo cooperativo.

Por todo ello proponemos un planteamiento de trabajo sistemático que contribuya a la cohesión del grupo y a la prevención del conflicto, generando interacciones positivas de aula y un clima de aceptación de grupo adecuado.

2.2. El proceso de creación de grupo

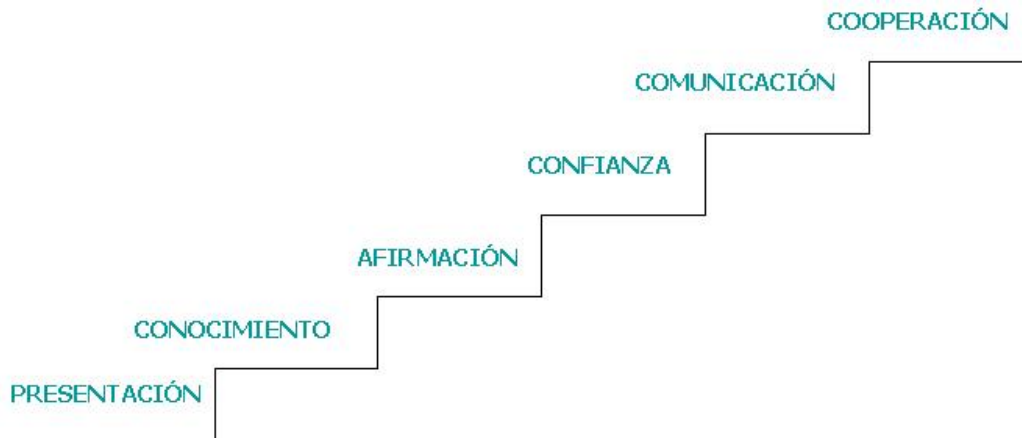
Nos surge la primera cuestión: ¿Cómo conseguirlo?

En nuestra experiencia hemos podido observar que el alumnado no tiene tradición de trabajo en grupo, ni las habilidades que son necesarias para ello. Las relaciones que se establecen en los agrupamientos escolares a veces no son todo lo positivas que fueran de desear.

Por otro lado, es imprescindible, como ya se apuntaba, que el alumnado vaya reflexionando, vivenciando y descubriendo poco a poco la importancia de trabajar en equipo, y los elementos que lo hacen posible. Para ello hay que procurar que el alumnado tenga experiencias positivas de aprendizaje en grupo, propiciando que tengan la oportunidad de observar como van creciendo como grupo a la vez que se producen aprendizajes que posibilitan ese crecimiento personal y grupal. En conclusión que se lo pasan mejor y aprenden más. Esto requiere una organización del proceso que suponga una experiencia sistematizada que permita vivenciarlo, revisarla y realizar propuestas de mejora.

En muchas ocasiones se recurre a dinámicas o técnicas de grupos como una forma de "pasar el rato", de cambiar el ritmo, de crear una atmósfera distendida. Sin embargo, hagámoslo de manera eficaz pues esta propuesta pretende que sea de manera efectiva en su evolución, teniendo presente los mecanismos que se utilizan basados en unos determinados valores, que estimulen unas relaciones positivas. Por ello la propuesta concreta no deja de responder a la realidad de la evolución del grupo, en la que el conocimiento de los/as participantes, la afirmación, la confianza y la comunicación interpersonal, abren la puerta a nuevas realidades como la cooperación y la resolución de conflictos de forma creativa y no violenta. Se trata de un proceso y desde luego no rígido. Hay que saber ser receptivo ante el grupo y las personas que lo componen. Saber ir más rápido o menos. Volver atrás cuando sea necesario. Pero también saber ir hacia adelante.

Proceso de creación de grupo



2.2.1. Dinámicas para favorecer la presentación

Se trata de dinámicas que intentan crear un ambiente agradable, en el primer contacto, permitiendo un primer acercamiento. El objetivo fundamental de estas dinámicas sería el aprender los nombres de los integrantes del grupo y algunos datos básicos de los mismos. Es precisamente, en este primer momento, cuando los participantes no se conocen, cuando es fundamental crear las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

6

2.2.2. Dinámicas para favorecer el conocimiento

Son dinámicas destinadas a permitir que los miembros del grupo se conozcan mejor. Es uno de los primeros pasos en la formación del grupo. Mediante estas dinámicas se crean uno espacios y momentos donde se hace posible que los componentes del grupo se conozcan con más o menos profundidad, a partir de situaciones distintas de los estereotipos de la realidad. Contribuyen igualmente a crear un clima positivo en el grupo, tanto si se conocen como si no, pues siempre se puede profundizar en el conocimiento del otro/a.

2.2.3. Dinámicas para favorecer la afirmación

Estas dinámicas que favorecen el desarrollo del autoconcepto de cada persona y su afirmación como tal en el grupo. Además de conocer a los miembros de mi grupo necesito sentirme a gusto y aceptado en el grupo. Son dinámicas en las que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Se pretende avanzar en la afirmación personal y el aprecio, mediante la puesta en juego de los mecanismos que hacen posible la seguridad en si mismo, tanto internos (autoconcepto, capacidades...) como



en relación a las presiones del grupo (papel en el grupo, exigencias sociales...). Se trata de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente propiciador. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todo/as en el grupo. Y otras de favorecer la conciencia de grupo, como apunta Cascón (1990).

Por otra parte, se trata de una ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en la que se plantean estos problemas, cómo son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...)

2.2.4. Dinámicas para favorecer la confianza

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común.

Son dinámicas dirigidas a la construcción de la confianza en el seno del grupo, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo. Con estas dinámicas se pretende crear un clima favorable, en el que al conocimiento y la afirmación, ya desarrollados, les sigue un sentimiento de correspondencia. Conozco a mis compañeros, me siento a gusto y aceptado en el grupo y tengo confianza en él. Hay que tener mucho cuidado con estas dinámicas pues si difícil es conseguir la confianza, muy fácil es conseguir la desconfianza. Necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Una dinámica puede poner en evidencia la falta de confianza que hay en el grupo y, por tanto, en ocasiones puede ser contraproducente. Debemos ir introduciéndolas de manera que requieran un grado creciente de confianza, pero siempre teniendo en cuenta en que momento se encuentra el grupo, y en todo caso después de un buen conocimiento del grupo.

Son dinámicas totalmente voluntarias. No se puede obligar a nadie a realizarlas, ni siquiera de forma sutil, con la "presión moral" de que los demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel y es posible que el desarrollo de la propia actividad le estimule. Procurar que no existan interferencias, sobre todo ruidos. Deben hacerse en silencio absoluto. El ruido, incluso la risa, puede ser una interferencia importante en el proceso de confianza.



2.2.5. Dinámicas para favorecer la Comunicación.

Las personas nos comunicamos verbalmente (digital), a través de un conjunto de signos convencionales que tienen un valor (lenguaje). Sin embargo, existe también la comunicación analógica (fundamentalmente la no verbal) que está modulada por imágenes, movimientos corporales, ritmos, inflexión de la voz..., es decir: cualquier manifestación no verbal de la que el organismo sea capaz.

No es posible no comunicar. Comunicación es sinónimo de situación de interacción entre personas de un determinado contexto o grupo, por lo que siempre existe comunicación. No puede limitarse la comunicación a la expresión verbal. Por ejemplo, si alguien no participa en una reunión manteniendo una actitud distante, está comunicando algo. En muchas ocasiones podemos creer que no tenemos influencia en una determinada situación porque no hemos dicho nada, y sin embargo, intervenimos de hecho con nuestra actitud en esa situación.

Con estas dinámicas se pretende estimular la comunicación entre los participantes e intentar romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estas dinámicas pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación analógica, para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. Las dinámicas van a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Se rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y más abiertas.

Conozco a mis compañeros, me siento a gusto y aceptado por ellos, tengo confianza en el grupo, y me comunico de manera efectiva.

La experiencia demuestra de los problemas de comunicación están en la base de muchos conflictos. El desarrollar la comunicación verbal, tanto en la expresión de necesidades o sentimientos como en la escucha activa, es parte de este proceso. Escuchar supone no solamente comprender, sino estar abierto a las necesidades de los demás y al compromiso. El desarrollo de formas de comunicación analógica, supone también una riqueza de innumerables experiencias para la potenciación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Una vez avanzado este proceso se puede estar en condiciones adecuadas de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la cooperación, en el cual como dice Slavin (1980), se pase de una estructura de recompensas, competitiva a una estructura de cooperación. El paso de una estructura de tarea individual a una estructura basada en la interacción del alumnado en los pequeños grupos. El paso de una estructura centralizada en la autoridad del docente a otra basada en la autoridad de la clase.

Una situación en la que, como se ha expuesto al comienzo, se previene el riesgo de la aparición de conflictos, y cuando estos aparecen su resolución es afectiva y creativa.

La evolución del grupo a lo largo de este proceso se encontraría en una situación en la que puede desarrollar su capacidad de resolver conflictos. Todo este proceso supone un avance en las dicotomías relacionales afirmación-inseguridad, conocimiento interpersonal-ignorancia del otro, confianza individualismo, comunicación-incomunicación, cooperación-relaciones competitivas, que posibilita que el conflicto no sea algo a evitar sino a resolver de forma creativa.

Todas estas dinámicas han de ser planteadas desde una perspectiva cooperativa. No se trata de que alguien venza y que, por tanto, los demás pierdan; no se basa en la eliminación ni exclusión de nadie. El objetivo principal es que todos lo pasamos bien y ganamos juntos. Cada persona es diferente y no tiene que compararse con nadie o con respecto a ninguna medida estándar, ni en la dinámica, ni en los juegos, ni en el deporte, ni en la educación...¿Cuántas frustraciones se han creado porque sólo unos pocos "ganan"? ¿Cuántos dejamos de practicar deporte, cantar, pintar, estudiar... porque no satisfacíamos la media establecida?, y en estos casos, y en gran cantidad de ocasiones como medio de supervivencia, surge la rebeldía, y el conflicto.

En la aplicación de todas las dinámicas indicadas, se propone el desarrollo de un esquema de trabajo, que dentro de su flexibilidad, debe contemplar al menos:

- El objetivo de la actividad,
- las normas para su desarrollo,
- el desarrollo propiamente,
- por último y como papel relevante, la evaluación de la actividad.

La evaluación por el propio grupo puede hacer reflexionar a las personas participantes, sobre sus experiencias, tanto individuales como grupales, así como las aportaciones y objetivos de éste. Normalmente en las dinámicas de presentación no es necesario evaluar, a no ser para resaltar la diferencia de esta forma de presentarnos y otras. En las dinámicas de conocimientos puede ser útil, favoreciendo que se profundice en el

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



conocimiento, y propiciando el debate sobre el alcance de este tipo de dinámicas. La evaluación de las dinámicas de afirmación es muy importante. Por una parte se evalúan las dificultades surgidas en el juego y los nuevos aspectos descubiertos respecto a uno mismo y a los otros, posibilitando, a través de una rueda de intervenciones, el que se exponga como se ha sentido el/ella y el grupo. En las dinámicas de confianza, la evaluación tiene el objetivo de favorecer la explicitación de las tensiones o nuevas experiencias surgidas, así como hacer consciente su influencia en la vida del grupo. En las dinámicas de comunicación, la evaluación, es especialmente relevante, ya que permite reflexionar en torno a sus componentes. Se puede hacer inicialmente por parejas y posteriormente en el grupo. No importa tanto evaluar la "precisión" de la comunicación, sino las variables que la condicionan, y dejar un espacio para la expresión de sentimientos y descubrimientos.

El rol del docente en este proceso puede ser de hacer preguntas, clarificar o pedir clarificaciones, resumir, conseguir que la puesta en común sea relevante y progrese, ayudar al grupo a utilizar y construir sobre las ideas de los demás, ayudar al grupo a reflexionar y a mostrarse autocrítico, en una palabra, mediador del proceso.

Por tanto el proceso de creación de grupo contempla las siguientes fases:

- La regulación de las actividades a través de la mediación del profesor, teniendo en cuenta las características del alumnado y el nivel de desarrollo como grupo, a través de la evaluación formativa que se produce en el proceso de desarrollo de la misma y de la puesta en común posterior al mismo.
- La autorregulación de los aprendizajes de los propios alumnos que va construyéndolos de forma progresiva en la medida que se desarrollan las interacciones y se reflexiona sobre las mismas, con la mediación del profesor.
- La corregulación – o regulación mutua- que ejercen los alumnos entre si en una situación interactiva con una actitud de ayuda, y entre los alumnos y el profesor.

10

La evaluación en cada una de estas fases nos permitirá ir avanzando o retrocediendo en el proceso en función de los aprendizajes afianzados.

Para conocer más sobre este proceso puede servir de ejemplo el seguido en el programa de desarrollo de conductas de cooperación en el alumnado (Linares, 2004), que se puede encontrar en <http://cooperación.murciadiversidad.org>

Todo el proceso será continuo a lo largo de toda la etapa educativa, con carácter cíclico, pues siempre es objeto de mantenimiento y mejora.



2.2.6. Frecuencia, duración y espacio de desarrollo de las sesiones. Propuestas

Se considera óptimo el desarrollo de al menos una sesión semanal, cuya duración temporal debe oscilar entre 60 y 90 minutos, en las cuales se realicen estas actividades.

El espacio óptimo para la realización de estas actividades ha de ser un espacio que reúna unas condiciones mínimas de espacio adecuado para su desarrollo, que permita el libre movimiento y agrupamientos que requiera la estructura de la actividad.

La duración de la sesión debe oscilar entre 60 y 90 minutos, aproximadamente 75 de juego y 10 de reflexión final de la misma. Las diversas experiencias realizadas permiten considerar que una duración inferior a 1 hora empobrece la experiencia, pero cuando esta excede los 90 minutos en ocasiones observamos aparecer algunos fenómenos negativos para la interacción debido a la fatiga o excitación de los jugadores. Hemos desarrollado las sesiones adaptándonos a la distribución horaria de los respectivos centros y conservando las distribuciones horarias, lo que ha supuesto unas sesiones de 60 minutos, dedicando 50 al juego y 10 a la evaluación de las diferentes actividades realizadas.

Es conveniente establecer un tiempo para el desarrollo de este tipo de actividades y que se contemple de manera sistemática. Debe ser el equipo de profesores que intervienen con el grupo quien determinará los tiempos y momentos para su desarrollo.

11

Dinámica estructural de una sesión.

El proceso o dinámica básica de cada sesión de juego se organiza en torno a tres momentos o fases diferenciadas:

A) Apertura

La sesión se inicia con todos los niños sentados en el suelo, en posición circular. Durante unos minutos se recuerda brevemente algunas ideas básicas en relación a la finalidad de la sesión de juegos cooperativos (jugar amistosamente, ayudarse, cooperar,...), se recuerdan las ideas centrales que se han desprendido de la sesión o sesiones anteriores y se procede a dar la consigna del primer juego que se va a realizar.

Esto se hace así en todas y cada una de las sesiones, excepto en la primera que se realiza una presentación de lo que se va a realizar a lo largo de las sesiones previstas, a modo de consigna general.

B) Desarrollo de las actividades

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Cada grupo de educadores determinan previamente los juegos que se van a proponer. Estos se presentan sucesivamente al grupo, que los desarrolla secuencialmente. Habitualmente cada sesión está compuesta de 3 o 4 actividades, no obstante dependerá de la cantidad de niños, o de la propia naturaleza de los juegos que se proponen, lo cual incide directamente sobre el tiempo de duración de las actividades. Las actividades se han determinado o diseñado en las sesiones de coordinación desarrolladas por el grupo de personas participantes, de manera que se ha desarrollado el mismo programa en todos los grupos.

Al finalizar cada juego, el grupo de nuevo se reúne en círculo y en esta situación, que procura relajación momentánea de la excitación creada por la actividad previa, se da la consigna de la siguiente actividad.

En cada sesión se han incluido actividades nuevas, que han generado sorpresa y expectación en los niños, manteniendo su motivación y divertimento.

C) Cierre de la sesión

Al finalizar la secuencia de juegos, el grupo de nuevo se sienta en círculo e inicia un breve coloquio o reflexión sobre lo sucedido en la sesión. La maestra o maestro planteará interrogantes abiertos al grupo estimulando que los niños opinen sobre sus sentimientos o las experiencias vividas, o sobre los juegos que más le divirtieron. No es posible presentar un esquema fijo a como operar en esa reflexión final, ya que es una experiencia única en cada sesión y que ha dependido de las situaciones dadas en el desarrollo de las actividades realizadas.

12

A modo de ejemplo pueden servir interrogantes del tipo: ¿Cómo nos hemos sentido en los juegos que hemos realizado? ¿Se han cumplido las normas de los juegos? ¿Todos han participado y contribuido al juego? ¿Alguien ha visto que otro compañero ha sido excluido? ¿Qué sentimientos tenemos cuando somos excluidos de un grupo? ¿Qué juegos han sido mas divertidos? ¿Cuáles han salido bien? ¿Qué dificultades ha habido para organizar el juego? ¿Hemos sentido que hemos ayudado al grupo con nuestra participación? ¿Nos han ayudado los compañeros? ¿Alguien se ha hecho daño?...

Esta parte de la sesión tiene gran relevancia ya que en ella se potencia la verbalización-reflexión de las interacciones sociales experimentadas y de los conflictos concomitantes a las mismas. En ella se abordan temáticas como los beneficios de la cooperación, la relevancia tanto del proceso como del producto final de la actividad lúdica desarrollada, los sentimientos que se tienen al jugar en equipo y sentirse parte integrante de

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



él, o los sufrimientos que las personas experimentan cuando otras personas las excluyen de su grupo, o se muestran indiferentes con ellas...

La planificación de la sesión implica, en primer lugar, seleccionar las actividades a realizar, y posteriormente, determinar el modo de organizar su secuencia de presentación a los alumnos. Planificar la sesión cuidadosamente teniendo en cuenta los aspectos a tratar en el plan de formación específica, forma parte importante del proceso de ejecución del programa, para ello es conveniente la creación y coordinación del equipo de profesorado que intervenga con el mismo grupo de alumnado.

Se acompañan tres propuestas para avanzar en este sentido, el desarrollo de la cohesión del grupo. Estas propuestas pueden ser adaptadas, modificadas, complementadas, en función de la intencionalidad educativa, pero sin perder de vista los principios expuestos en este módulo.

PROPUESTA 1: Propuesta para el desarrollo de grupo dirigida, en principio, a segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

PROPUESTA 2: Propuesta para el desarrollo de Habilidades Sociales.

PROPUESTA 3: Propuesta para el desarrollo de grupo dirigida a Educación Secundaria.

13

PROPUESTA 1:

Juegos de presentación (1 sesión)

1ª sesión:

- 1. Me pica aquí.
- 2. Aposento.
- 3. Palmadas

Juegos de conocimiento (4 sesiones)

1ª sesión:

- 4. Reconozco tu animal.
- 5. El tesoro humano.

2ª sesión:

- 6. Mi futura casa.
- 7. Patio de vecinos + Lo que más me gusta

3ª sesión:

- 8. Al loro.
- 9. Entrevistas mutuas + Frases incompletas.

4ª sesión:

- 10. El espía.
- 11. Las valentinas.
- 12. Abrazo musical.

Juegos de afirmación (3 sesiones)

1ª sesión:

- 13. El ovillo.
- 14. Siluetas de aprecio.

2ª sesión:

- 15. Mi árbol.
- 16. Splash.

3ª sesión:

- 17. Autoafirmación.
- 18. Control remoto + Torre de control.

14

Juegos de confianza (4 sesiones)

1ª sesión:

- 19. Equilibrio.
- 20. Pío-pío.

2ª sesión:

- 21. El viento y el árbol.
- 22. Colección.

3ª sesión:

- 23. El jardinero.
- 24. El abrazo de la momia.

4ª sesión:

- 25. Pescar con las manos.
- 26. Masaje en la espalda.



Juegos de comunicación (4 sesiones)

1ª sesión:

- 27. El zoo.
- 28. El libro mágico.

2ª sesión:

- 29. Con las manos en la masa.
- 30. Los mensajes.

3ª sesión:

- 31. Dictar dibujo.

4ª sesión:

- 32. Viaje a una isla desierta
- 33. Director de orquesta.

Juegos de cooperación (5 sesiones)

1ª sesión:

- 34. Lápiz en la botella.

2ª sesión:

- 35. Los nudos.
- 36. Cuidadosamente.

3ª sesión:

- 37. Pintura alternativa.
- 38. La tortuga gigante.

4ª sesión:

- 39. Pasillos imaginarios.
- 40. Los saquitos de arena.

5ª sesión:

- 41. El puente.



Descripción de los juegos :

I. Juegos para favorecer la presentación:

- 1. Me pica aquí

Sentados todos los niños/as en un círculo, cada uno dice “me llamo..... y me pica aquí...”, señalando a la vez una parte de su cuerpo. El compañero que se encuentra a su derecha dice “ se llama..... y le pica aquí y yo me llamo..... y me pica aquí... Así se continuará con todos los niños/as hasta que se presenten todos.

- 2. Aposento

Se forma un círculo con sillas, una para cada niño/a y una más que quedará vacía. El niño que esté sentado a la izquierda de la silla vacía dirá: “ Soy.....(dice su nombre) y quiero que esta silla vacía sea ocupada por..... (dice el nombre de un compañero/a) y quiero que venga..... (dice la acción que tiene que realizar el compañero/a hasta llegar a la silla vacía). Se continúa el juego diciendo la consigna siempre el niño/a que tenga la silla vacía a su izquierda.

- 3. Palmadas

Los niños estarán dispuestos en un círculo, de pie. El niño/a que inicia el juego dice su nombre y lo acompaña con un ritmo sencillo (palmadas, pitos, patadas....), el siguiente repite el nombre del compañero que acaba de realizar la actividad y el ritmo que haya hecho, a continuación dice su nombre y hace su ritmo, así sucesivamente hasta un total de 4 niños/as, a partir de aquí se reanuda el juego y se va realizando cada 4 niños/as. Se les dirá que intenten no repetir los ritmos anteriores.

16

Evaluación de la Fase de presentación.

- ¿Qué os han parecido las actividades?, *bien, divertidas, entretenidas.*
- ¿Cómo os habéis sentido? *Bien, relajados, atentos, tranquilos.*
- ¿Cómo ha actuado el grupo? ¿Se han respetado las normas? *Bien: No hemos hablado mucho. Todos hemos participado. No nos hemos insultado. No nos hemos peleado. Hemos respetado las normas. Regular: Algunos han hecho ritmos difíciles. Tienes que hacer algo que no te gusta. Algunos hacen las cosas con poco interés. Algunos hacían tonterías.*

II. Juegos para favorecer el conocimiento.

- 4. Reconozco tu animal

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Todos los niños permanecerán sentados en un círculo. Uno se pasea con los ojos vendados por la parte exterior del círculo, tocará en el hombro a un compañero/a y éste imitará el sonido de un animal. Si el niño/a que está con los ojos vendados reconoce al compañero y dice su nombre, será sustituido por el que ha hecho el sonido del animal, si no lo reconoce continuará el paseo por el círculo, tocará a otro, y así sucesivamente hasta que reconozca a un compañero/a.

El juego finalizará cuando hayan salido todos los niños/as.

- 5. **El tesoro humano**

Se les dará a los niños una cuartilla con las siguientes anotaciones:

Tienes que buscar entre los compañeros/as y anotar al lado a:

- . Dos personas que hayan nacido en lugares diferentes.
- . Dos personas que tengan los mismos pasatiempos que tú.
- . Una persona que celebre el cumpleaños el mismo mes que tú.
- . Una persona a la que le guste el mismo programa de televisión que a ti.
- . Dos personas y juntas inventad una frase de ánimo para el equipo del colegio.

- 6. **Mi futura casa (variante)**

Se inicia la actividad con una lluvia de ideas con aquellas cosas que cada uno pondría en la casa de sus sueños.

Una vez elaborada la lluvia de ideas, cada niño elegirá las cuatro cosas que le gustaría tener en esa futura casa y las dibujará en un modelo que previamente se les facilitará a todos. Después se expondrán todas las casas en la clase y se comentarán.

- 7. **Patio de vecinos + Lo que más me gusta.**

Se colocarán todos los niños en dos círculos concéntricos de forma que queden formando parejas, uno frente a otro. A continuación comentarán durante un tiempo determinado, ambos miembros de la pareja, las siguientes cuestiones:

- . Comida preferida.
- . Juego de mesa preferido.
- . Deporte que más te gusta.
- . Actividad del colegio que prefieres.

2. *El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.*

Al sonido de una palmada o de una consigna el círculo exterior gira un lugar hacia la derecha y así sucesivamente hasta que los niños/as colocados en el círculo exterior vuelvan a coincidir con su pareja inicial.

-8. Al loro

Cada niño/a tendrá una cuartilla dividida en cuatro partes en cada una de las cuales tendrá que responder a las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué haces un domingo por la tarde?
2. ¿Cuál es tu afición favorita?
3. ¿Qué es lo que más te gusta de las personas?
4. ¿Qué deseo le pedirías a un genio?

Una vez que hayan finalizado se recogen todas las cuartillas, que van sin nombre, se mezclarán y se repartirán a cada niño. Ellos deben encontrar de quién es, sin mostrarla y preguntando a los demás. Una vez que hayan encontrado al dueño, escriben el nombre y le dan la vuelta, de manera que se vean las respuestas.

- 9 . Entrevistas mutuas + frases incompletas.

Se reparten unas hojas con unas cuestiones que cada uno debe completar individualmente. Después, una vez que hayan finalizado, se reúnen por parejas al azar y se cuentan sus respuestas.

Las cuestiones que se les darán ya preparadas, son las siguientes:

- . Cuando estoy callado en un grupo, me siento.....
- . Cuando estoy con una persona y no habla, me siento.....
- . Cuando me enfado con alguien, me siento.....
- . Cuando alguien se enfada conmigo, me siento.....
- . Cuando critico a alguien, me siento.....
- . Cuando alguien que está conmigo, llora, me siento.....
- . Cuando digo un cumplido, me siento.....
- . Cuando me dicen un cumplido, me siento.....
- . Cuando soy injusto, me siento.....
- . Cuando alguien es injusto conmigo, me siento.....

- 10. El espía

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Todo el grupo va desplazándose por la clase con los ojos cerrados. Cuando un niño encuentra a alguien, intenta adivinar quién es, por la ropa que lleva, sus facciones, etc... El primero que lo consigue dice su nombre a la persona que ha encontrado y se coloca detrás de ella.

Cada uno dice su nombre y si ninguno de los dos se reconoce, se separan.

Cuando se llegan a formar filas de dos o más personas, las dos personas cabeza de fila, llevan a cabo el reconocimiento. Aquel que acierta el nombre coge a quien a descubierto, la separa de su fila y ambos pasan a ocupar el final de la suya (fila descubridora), quedando al final de la fila quien descubrió el nombre.

El animador/a se acercará a alguien y le dará el *rol de espía*. El espía también da vueltas haciendo que descubre. Cuando alguien se encuentra con él y averigua su nombre, no pasa nada; pero si no lo acierta, el espía dirá ESPIA, provocando que la fila se rompa y que quien no le descubrió se convierta en espía.

- 11. Las valentinas

Esta actividad se comenzará dos semanas antes y se comentará en esta sesión.

El juego consiste en escribir en un papel sólo agradecimientos, felicitaciones, elogios, etc... a 2 ó 3 niños/as cada día, con la finalidad de que todos tengan al menos una valentina.

19

- 12. Abrazo musical

Suena una música, a la vez que los/as participantes danzan por la clase u otro espacio. Cuando la música se detiene, cada niño tiene que buscar a otro y abrazarlo. La música continúa, todos vuelven a bailar, cuando nuevamente vuelve a detenerse la música, se abrazarán de tres en tres. El abrazo se va haciendo cada vez más grande, hasta llegar a un abrazo final de todos los participantes.

Evaluación de la Fase de conocimiento.

- ¿Qué juegos te han gustado más? ¿Por qué?
- ¿Qué habéis aprendido?
- ¿Sabéis cosas de vuestros compañeros que antes no sabíais?

....

- III. Juegos para favorecer la Afirmación.

- 13. El ovillo (variante)



Todo el grupo permanece sentado en un círculo. El animador comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo, que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otro compañero/a, diciendo también algo que le guste o que valore de esa persona. Se continúa así de forma sucesiva, siempre sin soltar el hilo para que se vaya tejiendo una telaraña. Después se lía la madeja al revés, para devolverle el piropo a quien nos lo ha dado a nosotros.

- **14. Siluetas de aprecio (variante)**

Se les dará a los niños/as la silueta de la cara, que permanecerán expuestas en la clase. En ellas se anotará cada día aspectos o facetas positivas de cada uno/a. Para que todos los alumnos/as tengan su silueta rellena, se realizará diariamente a 3 compañeros/as. También estará en la clase, una silueta correspondiente al profesor/a, que participará como un miembro más del juego.

- **15. Mi árbol (variante)**

Cada persona dibuja un árbol, como más le guste, con sus raíces, hojas y frutos. En las raíces escribirán las cualidades y capacidades que creen tener.

En las ramas pueden ir poniendo las cosas positivas que hacen y en las hojas y frutos, los éxitos o triunfos.

La variante de este juego, sería completar un árbol colectivamente, entre todos antes de hacerlo de forma individual. Posteriormente se haría una puesta en común del trabajo realizado.

- **16. Splash**

El animador trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue, la persona que ha sido pillada será quien ahora pasará a pillar. Para tratar de intentar no ser pillado, se puede, en cualquier momento, quedar parado, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados, al tiempo que se grita SPLASH. A partir de ese momento, se quedará inmóvil.

Para reanimar a los participantes que están inmóviles, alguien tiene que entrar en el hueco que forma con sus brazos y darle un beso, quedando así liberado y volviendo al juego. Mientras el participante que va a liberar, se encuentra dentro del hueco de los brazos sin dar el beso, no puede ser tocado, al igual que el niño que va a recibir el beso, es decir, ambos están en zona libre, nadie los puede tocar.

- **17. Autoafirmación (variante)**

Todo el grupo permanece sentado en círculo. El animador invita que cada cual, sin hablar ni mirar a nadie, escriba en una cuartilla, al menos, cuatro características positivas que más valora de sí mismo.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Las características se pueden expresar con una palabra, una frase o un dibujo.

El animador/a también participará y estimulará al grupo afirmando que todo el mundo tiene muchas más de cuatro cualidades.

A continuación, en silencio, todos los miembros del grupo, pasearán por la sala con su papel sobre el pecho, de forma que todos/as puedan leerlo.

Como variante, los compañeros/as podrán añadir cualidades al papel del resto de compañeros.

- **18. Control remoto + torre de control.**

Todos los niños se distribuyen por parejas y deciden que miembro de la pareja hará de “avión” y quien de “torre de control”. El niño que haga de avión tendrá los ojos vendados y el que haga de torre de control deberá guiarlo por un espacio determinado, diciendo su nombre y procurando que no tropiece con los obstáculos.

Se desplazarán en un espacio, donde se formará una pista con dos filas de sillas y obstáculos a lo largo del camino, al final de este camino se colocará una colchoneta donde irán cayendo al finalizar el recorrido.

Evaluación de la fase de autoafirmación.

21

- a. ¿Por qué cosas te gustaría que te felicitasen?
- b. ¿Qué puedes hacer para que vean en ti otras cualidades?
- c. ¿Te valoran lo suficiente?
- d. ¿Han encontrado los demás muchas cosas que tu no habías valorado?
- e. ¿Nos cuesta encontrar valores positivos de nosotros mismos?
- f. ¿Nos aceptamos y queremos?

- **IV. Juegos para favorecer la confianza.**

- **19. Equilibrio**

Los participantes se reparten por parejas. Cada uno de los integrantes de la pareja se colocará frente al otro, dándose las manos y juntando los pies que permanecerán unidos por las punteras.

A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto, hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.



Una vez alcanzado el equilibrio se puede intentar hacer movimientos entre los dos y sin doblar los brazos: uno dobla las piernas y el otro lo sostiene, los dos bajan...

- **20. Pío-pío**

Este juego se realizará con los ojos cerrados o vendados. El animador/a asignará a uno de los participantes el papel de *papá o mamá gallina*, el resto de los niños/as serán *pollitos*. Todos/as empiezan a desplazarse por el espacio, con los ojos tapados, mezclándose unos con otros. Van buscando la de los demás, cuando la encuentran, la aprietan y preguntan *¿pío, pío?*. Si la otra persona le contesta *pío, pío*, se sueltan de la mano y siguen buscando.

El niño que hace de papá o mamá gallina permanecerá siempre en silencio y cuando le pregunten pío, pío, no contestará, con lo cual el pollito se dará cuenta de quién es y simplemente le agarrará de la mano y permanecerá igualmente en silencio.

Así continuará el juego hasta que todos los participantes estén juntos con la mamá o papá gallina.

- **21. El viento y el árbol**

Se divide la clase en dos grupos, formado cada uno por 10 o 12 niños (los grupos pueden parecer numerosos pero se hace así debido a que como son pequeños, con grupos menos numerosos queda muy poco espacio para mover correctamente al niño/a que hace de árbol).

22

Un niño se sitúa en el centro del círculo, con los ojos cerrados, los brazos pegados al cuerpo o cruzados en el pecho. Se les debe insistir en que deben permanecer muy juntos para que el compañero/a que hace de árbol no se caiga. El juego consiste en que los participantes que forman el círculo deben empujar y recibir con las manos al niño/a que está en el centro. Cuando finalice el juego hay que colocar al niño/a que hace de árbol en posición vertical, antes de abrir los ojos.

- **22. Colección**

Se divide la clase en dos grupos, formando parejas los componentes de los respectivos grupos. Uno de los miembros de cada pareja permanecerá con los ojos tapados. Mientras los niños/as restantes que permanecen con los ojos sin tapar, colocarán varios objetos por el suelo. A continuación guiarán a sus respectivas parejas para que consigan coger el máximo número posible de objetos, indicando además el nombre del objeto que consiguen. Después se realiza la actividad con el otro grupo, de la misma forma.

- **23. El jardinero (variante)**



Los niños se dividirán en dos grupos y formarán dos filas frente a frente, formando un gran pasillo que representará una avenida con árboles (el resto de los participantes) . Un niño/a, con los ojos tapados, será el jardinero que tendrá que llegar hasta el final de la avenida, donde habrá una colchoneta que le indicará el final de la avenida misma. Mientras el niño/a jardinero/a va pasando por la avenida, los demás le indicarán con un sonido preestablecido la posibilidad de tropezar con un niño/a árbol.

- **24. El abrazo de la momia (variante)**

Todo el grupo permanecerá con los ojos tapados desplazándose por la zona de juego. El animador/a nombrará a una o dos personas *MOMIAS*. Cuando cualquier niño/a choca con otro/a le pregunta: “¿Eres momia?”; si no lo es, le contestará diciéndole su nombre y ambos continúan paseando. Si es una *Momia* no contesta con su nombre, sino dándole un abrazo. A partir de ese momento, el niño/a que recibe el abrazo se convierte en una nueva *Momia*. El juego continúa hasta convertirse todos/as en *MOMIAS*.

- **25. Pescar con las manos.**

Todos/as los participantes pasean por la sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentran la mano de un compañero, se cogen y caminan juntos hasta encontrar la mano de una tercera persona. Quien la encuentra se suelta de la otra y se agarra a esta última.

Se van formando así parejas que se separarán después de un tiempo. Mientras van agarrados, intentan comunicarse algo con las manos. Algunas parejas pueden andar solas durante todo o una parte del juego.

- **26. Masaje en la espalda.**

Se colocan sentados en un círculo, de forma que cada niño/a tiene delante la espalda del compañero/a para poder hacerle en ella las propuestas que vaya diciendo el animador. De esta forma todos realizan el masaje y todos lo reciben a la vez.

Las propuestas que se pueden hacer son:

- Andar con las manos sobre la espalda como un animal pesado.
- Rápido como un ratón, con las yemas de los dedos.
- Como un caballo despacio, al trote, al galope...., con las manos ahuecadas.
- Como una enorme serpiente, con el canto de las manos bajando por la espalda en zigzag.
- Como un águila, con las yemas de los dedos como garras.

Evaluación de la Fase de confianza.



- a. ¿Ha sido fácil confiar en vuestros compañeros/as?
- b. ¿Qué dificultades encuentras para confiar en los demás?
- c. ¿Crees que los demás han confiado en ti? ¿Por qué?
- d. ¿Cómo te has sentido en los juegos en los que algún compañero/a dependía de ti?
- e.

- **V. Juegos para favorecer la comunicación.**

- **27. El zoo.**

Se prepararán carteles con el nombre de un animal. El nombre del mismo animal aparecerá en tres carteles distintos.

Los nombres de animales pueden ser:

Vaca – perro – gato – pájaro – oveja – pato – lobo – burro – cerdo –

Se repartirán estos carteles a todos los niños y se les tapan los ojos.

A partir de este momento, tienen que pasearse por toda la sala emitiendo el sonido propio del animal que les ha tocado. Cuando encuentren un compañero/a que emita el mismo sonido, se agarrarán de la mano y seguirán así hasta encontrar al tercer compañero que haga el mismo sonido. Continuarán emitiendo su sonido para despistar al resto de los compañeros/as hasta que todos lo consigan.

24

- **28. El libro mágico.**

Todos los participantes permanecerán sentados en círculo. En el centro imaginamos un libro mágico en el que podemos encontrar lo que queramos.

Un jugador va al centro y saca algo del libro, simulando después una acción relacionada con el objeto que imaginó ver (*Ej.: peine - se peina*)

Quien cree haber adivinado, va al centro para decírselo al oído. Si acierta, se queda en el centro haciendo los mismos gestos que el primer jugador. Pero si falla vuelve al círculo de nuevo. El juego acaba cuando todos/as han adivinado y están dentro del círculo.

- **29. Con las manos en la masa.**

El juego consiste en modelar por parejas y con los ojos cerrados, un trozo de plastilina o arcilla.

Es conveniente establecer un código no oral por parte de cada pareja, antes de empezar el juego, lo cual les ayudará a la realización del objeto.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Algunos códigos pueden ser: apretón de manos, cuando están de acuerdo en lo que hacen; rascar en la palma de la mano del compañero/a, cuando no están conformes.

- 30. Los mensajes.

Se divide la clase en cuatro grupos, cada uno de los cuales formará una fila y se colocará en una de las 4 esquinas de la sala.

Cuando los cuatro grupos estén colocados en sus respectivas esquinas, se nombrará un portavoz por grupo que se colocará el último de la fila que está en la diagonal de su grupo.

La misión del portavoz es transmitir un mensaje a su grupo a gritos. Simultáneamente, el resto de los grupos hará lo mismo pero con mensajes diferentes.

Los mensajes pueden estar relacionados con el colegio o con temas de interés para los niños/as. Algunos de estos mensajes pueden ser:

- *Falta poco para las vacaciones de primavera/verano.*
- *Para poder comunicarnos bien, es muy importante saber escuchar.*
- *Para subir y bajar las escaleras, iremos en orden y en silencio.*
- *¡Qué bien nos lo pasamos en el colegio!*

25

El juego finalizará cuando todos los miembros de cada grupo hayan comprendido su mensaje.

- 31. Dictar dibujo.

El juego consiste en dibujar un modelo sin verlo y siguiendo las instrucciones de un compañero.

Se formarán parejas entre todos/as los participantes. Un miembro de la pareja debe dibujar un modelo dado sin verlo y siguiendo las indicaciones verbales de su pareja.

La actividad se realizará de dos formas:

- A) Se coloca la pareja espalda con espalda. Un miembro de la pareja estará de cara al dibujo y el otro de espaldas al mismo.
El niño/a que ve el dibujo debe ir dictándoselo a su compañero/a sin mirar lo que el otro está haciendo. El que dibuja, no puede hablar, sólo dibujar lo que su pareja le va diciendo.

- B) La pareja se coloca frente a frente. Uno/a de ellos dicta el modelo que ve dibujado pero no puede mirar lo que su compañero/a va haciendo. El niño que

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



dibuja, sí puede preguntar a su pareja para concretar o aclarar detalles, o algo que no entiende, pero nunca enseñando su dibujo.

Los modelos deben ser de formas y composición sencillas, como por ejemplo:

- **32. La isla desierta. (variante)**

Los participantes formarán grupos de 5 ó 6 miembros. A cada grupo se le dará una lista de cosas necesarias para sobrevivir en una isla.

- Una caja de cerillas.
- Una lata de alimento concentrado.
- 20 metros de cuerda.
- Un toldo.
- Una estufa eléctrica.
- Dos pistolas del 45.
- Una lata de leche.
- Dos garrafas de agua de 50 litros.
- Un mapa.
- Una brújula.
- Bengalas de señales.
- Un botiquín.
- Una navaja.
- Una emisora de radio.

26

Una vez que cada grupo tiene la lista, se les deja 10 minutos aproximadamente para que ordenen esas cosas según su importancia, pensando en lo que más les ayudaría a sobrevivir.

Después cada grupo expone su decisión, que quedará reflejada en un lugar visible para todos (pizarra, papel continuo, etc.). Se comentarán los resultados y por qué han tomado esas decisiones.

- **33. Director de orquesta (juego de distensión).**

Se colocan los niños sentados, formando un círculo. Uno de los participantes sale de la sala. El resto que queda dentro, elige un director/a de orquesta que será el que realizará movimientos y ritmos que los demás imitarán.

Una vez elegido el director, se hará pasar a la sala al niño/a que estaba fuera y se colocará dentro del círculo.

Todos los jugadores deben hacer los movimientos que indique el director con el mayor disimulo para que aquél no sea descubierto.



El director cambiará los movimientos y el niño que está en el centro intentará descubrirlo.

Cuando el director/a sea descubierto, será el quien saldrá de la sala y el juego continuará con un nuevo director.

Evaluación de la fase de comunicación.

- a. ¿Qué juego te ha gustado más?
- b. ¿Nos ayuda, cuando comunicamos algo, ver la cara de la otra persona?
- c. ¿Cómo nos gusta mas comunicarnos, con los ojos abiertos o con los ojos cerrados?
- d. ¿Cómo os comunicabais en el juego “con las manos en la masa”?
- e. De todas las formas que nos hemos comunicado, ¿Cuál te ha resultado más fácil?
- f. ¿Qué hemos aprendido?

- **VI. Juegos de cooperación.**

- **34. Lápiz en la botella.**

Los niños se agrupan en equipos de 7 u 8 participantes. Cada grupo tiene que intentar meter un lápiz dentro de una botella. La botella debe tener una abertura razonable y se colocará en el centro de cada grupo. El lápiz aparecerá atado en el centro de un entramado de cordeles, simulando los radios de una bicicleta.

Cada jugador cogerá de un cordel y entre todos deben conseguir introducir el lápiz por la abertura de la botella.

- **35. Los nudos.**

Todo el grupo-clase se coloca formando un círculo. Los niños deben tener los ojos cerrados y los brazos arriba. Avanzarán despacio hacia el centro del círculo a una señal del animador/a.

Cuando tropiezan con los demás se cogen de las manos que sientan cercanas, y si están agarradas buscarán otras. Una vez que están cogidos, abrirán los ojos e intentarán, sin soltarse de las manos, deshacer los nudos.

- **36. Cuidadosamente.**

Situados/as en un círculo grande (toda la clase) se han de pasar un globo sin que se caiga ni estalle.

Se pasará el globo en varias vueltas y en cada una de ellas los haremos de distinta forma.

- *Primera vuelta:* Se pasará el globo con las manos.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



- *Segunda vuelta:* Con la palma de la mano.
- *Tercera vuelta:* Pasaremos el globo con la cabeza.
- *Cuarta vuelta:* En esta vuelta pasaremos el globo con el dedo.
- *Quinta vuelta:* Se finalizará pasando el globo con la punta de un lápiz o de un bolígrafo.

Si el globo explota, se continuará con otro globo a partir del jugador donde se interrumpió el juego. Si cae, se empezará desde el primer jugador.

No pueden saltarse a ningún jugador/a.

- **37. Pintura alternativa.**

La actividad consiste en realizar por grupos o por parejas, de forma cooperativa, una obra. La obra la iniciará un participante del grupo con un trazo, el resto del grupo, debe continuar la obra a partir del trazo del compañero/a y así sucesivamente hasta finalizar la obra.

Esta actividad la tienen que hacer en silencio, aunque pueden utilizar otros códigos distintos al oral.

El material en el que realizarán la actividad puede ser en cartulina, si es un grupo, o en folio DIN A3 si es por parejas.

- **38. La tortuga gigante.**

Se formarán grupos de 7 u 8 participantes. Cada grupo se colocará a cuatro patas bajo un caparazón, que puede ser un panel de corcho o papel continuo, e intentarán moverse como una tortuga (desplazarse despacio) en una dirección.

A continuación se les pedirá que repitan la actividad pero el desplazamiento será con obstáculos: silla, colchoneta, picas, etc. Todos los desplazamientos, sin y con obstáculos tienen que hacerse sin perder el caparazón.

Se les insistirá en que todos forman la misma tortuga para que lo tengan en cuenta y piensen si necesitan ponerse de acuerdo para moverse, repartirse roles, ayudarse, etc.

- **39. Pasillos imaginarios.**

Los niños se dividen en dos grupos, de número par y se forman dos círculos.

Los componentes de cada grupo que se encuentran diametralmente opuestos, deben cruzarse utilizando un pasillo imaginario cuya anchura es la de sus hombros.

Cuando lo indique el animador/a, los participantes comienzan a cruzarse para cambiar sus lugares iniciales, sin hablar y sin salirse del pasillo.

- **40. Los saquitos de arena.**

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



Los participantes se colocarán repartidos por la sala con un saquito de arena, legumbres, serrín, etc., encima de la cabeza.

A una señal del animador/a comienzan a desplazarse libremente por la sala sin que se les caiga el saquito de la cabeza.

Si el saquito se cayera al suelo, el niño que lo llevaba quedará congelado hasta que otro participante se lo vuelva a colocar.

A partir de este momento el niño al que se le cayó el saquito queda descongelado y vuelve al juego. La persona que descongela tiene que procurar que su saquito no se le caiga, porque si se le cayera quedaría congelada.

El desplazamiento de los/las participantes puede ser libre, saltando, andando de espaldas, etc.

- **41. El puente.**

Se formarán dos grupos. Cada grupo debe cruzar un río imaginario, a través de unas piedras que llevará cada participante.

En el suelo de la sala se dibujará un río tan ancho como jugadores haya en cada grupo.

Se colocarán en fila los participantes, en sus respectivos equipos. Todos excepto uno llevará su piedra como ayuda para poder cruzar el río. Las piedras pueden ser de papel o cartulina de unos 30 x 30 cm aproximadamente.

Deben cruzar el río utilizando las piedras en las que podrán pisar; no pueden caerse, si lo hicieran, volverían a empezar de nuevo.

La actividad finalizará cuando todos los componentes del grupo consigan llegar a la otra orilla con todas las piedras.



PROPUESTA 2:

En proceso de cohesión del grupo es fundamental el ir promoviendo aprendizaje para el desarrollo de habilidades específicas que refuercen conductas positivas. Estas habilidades no se adquieren de forma espontánea, por lo que es necesario promover actividades que contribuyan a ello.

COMO ENSEÑAR A LOS ALUMNOS A HACER SUGERENCIAS A LOS COMPAÑEROS SIN CAUSARLES MALESTAR

En este ejemplo se describe la secuencia que podría seguirse para la enseñanza de esta destreza cooperativa. Se ha seleccionado por su utilidad potencial para favorecer un buen clima de trabajo dentro de los grupos.

1. Comprender la necesidad de adquirir esa destreza.

En este primer momento, el profesor debe hacer conscientes a los alumnos de la necesidad de hacer observaciones a otras personas sobre sus productos o sobre sus conductas de una forma adecuada, sin que puedan sentirse heridas o menospreciadas por su trabajo o por su forma de ser. Para ello buscará situaciones de la vida real que permitan hacerles ver que a veces es necesario utilizar dicha habilidad. Podemos hacerles pensar o incluso ponerles en el lugar del jefe que no está de acuerdo con la calidad del trabajo de sus empleados, del profesor que considera que un estudiante se ha comportado de una forma impropia o que le ha presentado un trabajo de una calidad inferior a sus posibilidades, del profesional que tiene a su cargo a un alumno de prácticas que no manifiesta una buena actitud o no progresa en su aprendizaje, o incluso de los padres que en distintos momentos deben hacerles ver a sus hijos que no está bien lo que han dicho o hecho. En todos estos casos, y en otras muchas situaciones de la vida cotidiana, uno puede verse instado a hacer sugerencias a otros sobre su forma de actuar.

30

2. Desglosar la habilidad cooperativa en habilidades previas observables.

Algunas manifestaciones de esta habilidad más general tiene que ver con la capacidad para:

- Destacar previamente los aspectos positivos del trabajo o de la conducta y no centrarse exclusivamente en valoraciones negativas.
- Aportar razones explicativas de las distintas observaciones que se hacen al otro.
- Dar pistas a la persona acerca de cómo mejorar en ese aspecto en concreto.

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



- Hacer ver a la persona las ventajas del cambio, los beneficios que se derivarían de una actitud más favorable o de un trabajo mejor hecho, tanto para si misma como para los demás componentes del grupo.
- Realizar las posibles sugerencias con un tono constructivo y adecuado.

3. Poner en práctica la habilidad al margen de los contenidos escolares.

En esta fase, los alumnos deberán poner en práctica las diversas habilidades previas que han sido abordadas en la fase anterior. Para ello se recurrirá a actividades y situaciones desligadas de los contenidos propiamente académicos, de tal forma que el centro de atención se ala habilidad y no tanto el tema objeto de estudio.

Para fomentar la destreza objeto de interés, se pueden solicitar sugerencias a los alumnos a partir de una obra pictórica, de un comportamiento específico de un personaje de cualquier película o historia, de un trabajo escolar tratado anónimamente, etc. En este tipo de actividades, los alumnos pueden demostrar si son capaces de manifestar las habilidades aprendidas y que, tratadas conjuntamente, representarían el dominio de la habilidad cooperativa que se pretende enseñar.

4. Poner en práctica la habilidad concreta mientras los alumnos aprenden en grupos cooperativos en clase.

31

Esta fase representa ya la puesta en práctica de una actividad de aprendizaje en el aula que se realiza en grupos cooperativos para trabajar los contenidos escolares correspondientes. Los alumnos deberán utilizar la habilidad aprendida – hacer sugerencias a los compañeros cuando sea preciso y de forma adecuada- junto con el resto de las destrezas de trabajo en grupo necesarias para realizar la tarea de aprendizaje requerida.

5. Analizar la puesta en práctica de la habilidad aprendida.

Tras la actividad conviene centrar la reflexión en el uso que han hecho los estudiantes de la habilidad aprendida. Puede resultar útil que los alumnos rellenen una hoja de este tipo.

Saber hacer sugerencias a otros compañeros: hoja de autoevaluación

1. ¿Has puesto en práctica esta habilidad? ¿En que momento?
2. ¿Has sabido justificar tus argumentos?
3. ¿Has señalado además algún aspecto positivo del trabajo o de la



conducta de otro/s compañero/s?

4. Describe cómo te has sentido al hacer/recibir alguna sugerencia .
5. ¿Has sido correcto en la expresión? ¿Has mostrado delicadeza?
6. ¿Le has proporcionado pistas para mejorar?
7. ¿Te han proporcionado pistas para mejorar?
8. ¿Crees que te defiendes adecuadamente en el uso de esta destreza?

Posteriormente a la contestación individual puede hacerse un turno de intervenciones en torno a estas cuestiones.

6. Observar atentamente cómo evolucionan los alumnos en la práctica de esta destreza cooperativa.

La observación atenta del progreso de los alumnos a la hora de emplear la destreza aprendida permite al profesor tomar algunas decisiones: pasar a trabajar otra habilidad necesaria, insistir aún más en el aprendizaje de esta, controlar cada cierto tiempo la evolución de los alumnos en la utilización de la destreza, etc.



PROPUESTA 3:

Con el fin de enfocar la intencionalidad educativa de las diferentes actividades en el proceso de creación de grupo podemos establecer unos determinados ámbitos que focalicen nuestra actuación y el proceso de desarrollo. Ello permitirá determinar las actividades y su diseño con esa intencionalidad.

ÁMBITOS DE INTERVENCIÓN EN LA CREACIÓN DE GRUPO

- 1.1. Para fomentar el consenso en la toma de decisiones.
- 1.2. Para favorecer la relación entre los alumnos y el conocimiento mutuo.
- 1.3. Para facilitar la participación de los alumnos en la inclusión de algún compañero con discapacidad y favorecer el conocimiento mutuo.
- 1.4. Para demostrar la importancia del trabajo en equipo y demostrar su eficacia.
- 1.5. Para preparar y sensibilizar al alumnado para trabajar de forma cooperativa.

33

1. DINÁMICAS DE GRUPO PARA FOMENTAR EL DEBATE

1. El grupo nominal
2. Las dos columnas
3. La Bola de Nieve
4. Opiniones enfrentadas

EL GRUPO NOMINAL

- Por equipos, los estudiantes hacen propuestas sobre la cuestión que se está debatiendo en el grupo clase (por ejemplo: las normas de funcionamiento del grupo)
- Cada equipo propone una norma, que se apunta en la pizarra. Si una norma ya ha sido dicha por otro equipo, se la saltan. Se tantas rondas como sea necesario, hasta que todos los equipos hayan dicho todas las normas que habían pensado.
- Por equipos, “puntuán” con un 1 la norma que consideran más importante; con un 2, la que viene a continuación; con un 3, la tercera, etc.
- Se suman las puntuaciones que cada equipo ha dado a cada norma.
- De esta manera se pueden ordenar las normas de más a menos importancia, según las han valorado los diferentes equipos del grupo clase.



2. DINÁMICAS DE GRUPO PARA FAVORECER LA INTERRELACIÓN, EL CONOCIMIENTO MUTUO Y LA DISTENSIÓN DENTRO DEL GRUPO.

1. La pelota
2. La cadena de nombres
3. Dibujar la cara con las letras del nombre
4. Rompecabezas de adivinanzas, versos o refranes.
5. La telaraña
6. La silueta
7. La entrevista
8. La maleta
9. El blanco y la diana
10. Las páginas amarillas.
11. Nos conocemos bien
12. ¿Quién es quién?

LA PELOTA

Sirve para aprender el nombre de los alumnos, durante los primeros días de clase:

- Se dibuja un círculo en el suelo y los alumnos y las alumnas se colocan alrededor del círculo.
- Un alumno o una alumna, con una pelota, se coloca en el centro del círculo, dice su nombre, y a continuación el nombre de algún compañero o compañera, al cual le tira la pelota: "Me llamo Juan y paso la pelota a Ana". A continuación, se sienta en el suelo, dentro del círculo.
- Ana hace lo mismo, diciendo el nombre de otro compañero u otra compañera, y a continuación se sienta dentro del círculo. Y así sucesivamente, hasta que todos los alumnos y las alumnas están sentados dentro del círculo.
- Se puede cronometrar el tiempo que tardan hasta que todos están sentados: cuanto menos tarden, más se conocen...

34

LA MALETA

- El maestro o la maestra, un día, lleva una maleta a clase, y, delante de todos los estudiantes, saca de ella tres objetos, especialmente significativos para el o ella: unas botas de montaña, porque le gusta mucho el excursionismo; una novela que le agrada especialmente, etc..
- De vez en cuando, invita a un alumno o a una alumna para que haga lo mismo: llevar tres objetos especialmente importantes para él. Los demás pueden hacerle preguntas sobre estos objetos...
- De esta manera, todos los niños y niñas acaban llevando a clase, un día u otro, la maleta llena de sus objetos preferidos...

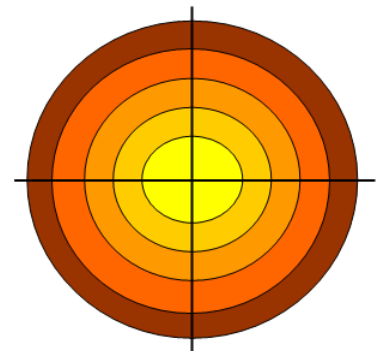
LA ENTREVISTA

- El maestro o la maestra distribuyen, al azar, al alumnado del grupo clase en parejas.
- Cada pareja se entrevistan mutuamente, respondiendo las preguntas de un cuestionario pactado de antemano, sobre sus aptitudes, aficiones...
- Después de la entrevista, cada uno escribe una breve presentación de su compañero o compañera de pareja, que después presentará a toda la clase.
- Antes, sin embargo, la enseña a su pareja para que ésta, si lo considera oportuno, modifique alguna cosa.

35

EL BLANCO Y LA DIANA

- Los alumnos y las alumnas de una clase están distribuidos en equipos de base.
- En una cartulina se dibujan tantos círculos concéntricos como aspectos de su manera de ser quieran compartir (que se habrán determinado de antemano) y se dividen en tantas partes como miembros tiene el equipo (generalmente cuatro).
- En cada cuadrante de círculo, empezando por el del círculo central, escriben la respuesta a una pregunta sobre la su personalidad (¿Cómo te llamas? ¿Qué es lo que más te gusta y lo que menos?...)
- Después analizan las respuestas, observan en qué coinciden y en qué no y, a partir de aquí, deciden qué nombre pondrán a su equipo de base.





3. ESTRATEGIAS Y DINÁMICAS PARA FACILITAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS CORRIENTES EN LA INCLUSIÓN DE ALGÚN COMPAÑERO CON DISCAPACIDAD Y POTENCIAR EL CONOCIMIENTO MUTUO.

1. Red de apoyos entre compañeros
2. Círculos de amigos.
3. Contratos de colaboración
4. Comisiones de apoyos

COMISIÓN DE APOYOS

- Se constituye una comisión, dentro del grupo clase, formada por unos cuantos estudiantes, que se van turnando, de manera que, a la larga, todos forman parte en algún momento de esta comisión.
- Esta comisión se reúne con el tutor o la tutora, de una forma regular (por ejemplo: una vez al mes), o siempre que algún acontecimiento ocurrido lo aconseje.
- Su función es pensar qué pueden hacer (actividades, organización de apoyos, “contratos de colaboración”, etc.) para que su grupo clase sea cada vez más inclusivo; es decir, para acoger a todos los estudiantes, para que todo el mundo se encuentre a gusto, no se sienta rechazado, etc

4. ACTIVIDADES PARA MOSTRAR LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO EN EQUIPO Y DEMOSTRAR SU EFICACIA

1. Mis profesiones preferidas
2. El equipo de Manuel

MIS PROFESIONES PREFERIDAS

- Cada uno piensa en tres profesiones, las que más gustaría tener de mayor. Después las ponen en común, para ponerse de acuerdo sobre qué profesión analizará cada uno. Si alguien ha escogida antes la que uno había decidido analizar, éste analiza la que había pensado en segundo lugar... No se puede repetir ninguna profesión: se trata de que, entre todos, se analicen cuantas más mejor.
- Seguidamente se reúnen en equipos de cuatro o cinco alumnos y analizan, una por una, las profesiones que le ha tocado a cada uno, respondiendo entre todos a preguntas como las siguientes: *¿En qué consiste esta profesión? ¿Para hacer lo que deben hacer se necesitan otras personas, de la misma profesión o de profesiones distintas? ¿Los que tienen esta profesión, es conveniente que sepan trabajar en equipo? ¿Alguien os ha enseñado a trabajar en equipo?...*
- Finalmente, ponen en común las profesiones que han analizado, para constatar la importancia que tiene, en todas las profesiones, o en la gran mayoría, el trabajo en equipo, y lo importante que es que aprendan a trabajar en equipo...

EL EQUIPO DE MANUEL

- A partir del caso de Manuel (un chico a quien no le gustaba trabajar en equipo, en la escuela, por una serie de razones que se explican en el caso) se pide que cada alumno o alumna, individualmente, piense qué ventajas tiene, a pesar de la historia de Manuel, el trabajo en equipo.
- Después forman equipos de cuatro o cinco, ponen en común las ventajas que cada uno había encontrado y añaden a su lista inicial alguna ventaja que ha dicho algún otro compañero o compañera y que ellos no habían considerado.
- A continuación, los distintos equipos ponen en común las ventajas que han encontrado entre todo el equipo, y aún pueden añadir a su lista alguna ventaja que un equipo ha encontrado y el suyo no.
- Si comparan la primera lista con la tercera, verán que entre todos han sido capaces de encontrar más ventajas que no habían encontrado individualmente. Y si no la habían apuntado antes, pueden añadir esta última ventaja: el trabajo en equipo genera más ideas que el trabajo individual...

TEXTO:

Manuel está harto de hacer trabajos en grupo. Dice que él trabaja mejor solo. Cuando trabaja en equipo considera que pierde el tiempo. Además no está nada contento con su equipo. Rosa no hace nada y se aprovecha del trabajo de los otros. Juan habla mucho, no respeta el turno de palabra y no escucha a los otros. Ramón intenta imponer sus ideas y siempre se tiene que hacer lo que él dice. María, por otro lado, no dice nunca nada, se pasa todo el rato escuchando al resto del equipo y si no se lo piden no participa. En definitiva, Manuel ha decidido hacer solo, de ahora en adelante, los trabajos de la clase.

37

5. ACTIVIDADES PARA PREPARAR Y SENSIBILIZAR AL ALUMNADO PARA TRABAJAR DE FORMA COOPERATIVA

1. Mundo de colores.
2. Cooperamos cuando...

MUNDO DE COLORES

- Cada participante se coloca de espaldas a la pared, cierra los ojos y se mantiene en silencio. A cada uno se le pega en la frente una pegatina de color, de manera que no pueda ver qué color le ha tocado. A uno de los participantes no se le pone ninguna pegatina o se le coloca una de completamente distinta, que sólo la lleva él.
- Seguidamente, ya pueden abrir los ojos y se les dice que tienen dos minutos para agruparse, sin decir nada.
- El tutor, o alguno de los participantes, observa cómo lo hacen, y qué pasa con el que lleva la pegatina diferente...
- Después hablan sobre lo que ha pasado, cómo lo han hecho, cómo se han sentido...



Bibliografía

CASCÓN SORIANO, F. (1995) **“La alternativa del juego I y II”** Madrid: Edt. Los libros de la Catarata.

COLL, C (1984) **“Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar”**. *Infancia y Aprendizaje*. 27/28.

DIAZ AGUADO, M.J. (2003) **“Educación Intercultural y aprendizaje cooperativo”** Madrid: Edt. Pirámide

JHONSON, D.W. y JOHNSON, R.T. (1993): **“Cooperative learning and Achievement.”** En S.SHARAN, Cooperative Learning.Praeger, New York.

LINARES GARRIGA, J.E. (2004) **“ Programa de desarrollo de conductas de cooperación en el alumnado”** Murcia: Consejería de Educación y Cultura Región de Murcia

MARIN, S. (2001) . **« El aprendizaje cooperativo . Una propuesta de atención a la diversidad para el área de matemáticas en la Educación Secundaria Obligatoria »** Tesis doctoral . ICE /Universidad de Extremadura, en PUJOLAS, P (2004) **« Aprender juntos alumnos diferentes »** pág 51. Barcelona : Eumo Octaedro.

38

PAGE, M. (1994) **“Apprendre en coopération en milieu hétérogène”** En F. Ouellet. L'éducation interculturelle au Québec: l'enseignement d'une approche distincte. Congrès de l'ACFAS, 1992 . Montreal : Université de Sherbrook.

PRIETO NAVARRO, L (2007) **“ El aprendizaje cooperativo”** . Madrid : PPC Editorial y distribuidora, S.A.

PUJOLÁS MASET, P (2001) **“Atención a la diversidad y aprendizaje cooperativo en la educación obligatoria”** Málaga: Ediciones Aljibe.

PUJOLÁS MASET, P (2004) **“Aprender juntos alumnos diferentes”**. Barcelona: Eumo-Octaedro.

PUJOLÁS MASET, P (2005) **“El cómo, el por qué y el para qué del aprendizaje cooperativo”** en Cuadernos de Pedagogía nº345, abril. pp 50-54

2. El proceso de creación de grupo: Las relaciones interpersonales.



SERRANO, J.M. Y GONZÁLEZ-HERRERO, M.E. (1996) **“Cooperar para aprender ¿Cómo implementar el aprendizaje cooperativo en el aula?”**. Murcia: Diego Marín.

SERRANO, J. M. y CALVO, M.T. (1994): **“Aprendizaje cooperativo. Técnicas y análisis dimensional”** Murcia: Fundación Cultural de Cajamurcia.

SHARAN, S. (1980): **“Cooperative learning in Small groups: Recent methods and effects on achievement, attitudes and ethnic relations”**. Review of Educational Research, 50.

SLAVIN, R.E.. (1983) **“ Cooperative learning”** New York: Longman

SLAVIN, (1980) en ECHEITA, G. Y MARTÍN, E. (1990) **“Interacción Social y aprendizaje”**,pp55-57en COLL, C, PALACIOS, J. y MARCHESI, A. (Comp): *Desarrollo psicológico y educación. Vol. III*. Madrid: Alianza.

ÚRIZ BIDEGÁIN, N. (Coord.) (1999) **“ El aprendizaje cooperativo”**. Navarra: Fondo de publicaciones del Gobierno de Navarra.