



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

Juegos cooperativos para el
fomento de conductas
prosociales en la
prevención del acoso
escolar.

Trabajo fin de grado presentado por: Edurne Rebollo Goñi
Titulación: Grado maestro de Educación
Primaria
Línea de investigación: Propuesta de intervención
Director/a: José Argenis Rodríguez Parra

Ciudad: Logroño
25.07.2013
Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos

AGRADECIMIENTOS

A José Argenis por su dedicación, cercanía y compromiso mostrado en todo momento a lo largo del proceso de realización de este trabajo

A Jesús por animarme e inspirarme cada día con sus ideas y aportaciones en la labor de educar a nuestra hija.

A la UNIR por lograr recuperar en mí la ilusión y vocación hacia la enseñanza al ofertar este tipo de modalidad de estudio en este Grado.

RESUMEN

Se expone el desarrollo de una propuesta didáctica dirigida a alumnos de segundo ciclo de Educación Primaria, fundamentada en los juegos cooperativos como excelente herramienta para el fomento tanto de recursos cognitivo-emocionales, como de habilidades sociales adecuadas en prevención de situaciones de desigualdad, como el caso de situaciones de acoso entre iguales, que se puedan dar entre escolares. Se ha recabado y sistematizado información de diversas fuentes en el área del acoso escolar, las conductas prosociales, los juegos cooperativos y la relación entre todos ellos para fundamentar y orientar la estructura de esta propuesta, presentando en la parte final unas conclusiones coherentes con sus posibles aplicaciones prácticas y nuevas vías de investigación y aplicación en el aula.

PALABRAS CLAVE:

Acoso escolar, juegos cooperativos, habilidades sociales, conductas prosociales.

INDICE

RESUMEN.....	III
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2.OBJETIVOS.....	3
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	3
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
3. METODOLOGÍA	4
4.MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL	5
4.1.INTRODUCCIÓN	5
4.2 ACOSO ESCOLAR	6
4.2.1. Definición y prevalencia del acoso escolar.....	6
4.2.2. Factores de riesgo.....	6
4.2.3. Indicadores para detectarlo.....	8
4.2.4 Características de los agresores y las víctimas.....	10
4.2.5 Actuaciones a realizar en el aula para reducir la influencia de los factores de riesgo.....	11
4.3 CONDUCTAS PROSOCIALES	12
4.3.1. Definición.....	12
4.3.2. Teorías explicativas.....	13
4.3.3. Factores determinantes.....	14
4.3.4. Clasificación.....	15
4.3.5. Efectos de la cooperación en el desarrollo personal y social	16
4.4 JUEGOS COOPERATIVOS.....	17
4.4.1.Definición.....	17
4.4.2.Fundamentación teórica y empírica.....	17
4.4.3.Características	18
4.4.4.Dificultades que pueden surgir ante la práctica de juegos cooperativos	19
4.4.5.Justificación de la utilización del aprendizaje cooperativo en un aula de primaria	19
4.4.6.Efectos de los programas de juego cooperativo en el desarrollo social.....	20
4.5 RELACIÓN ENTRE JUEGO COOPERATIVO, CONDUCTA PROSOCIAL Y PREVENCIÓN ACOSO ESCOLAR.....	21
5. MARCO EMPÍRICO/PROPUESTA.....	24
5.1. Objetivos propuesta intervención	24
5.2 Características y configuración de la propuesta	24
5.3 Cuestiones sobre la metodología	24
5.4 Evaluación	25
5.5 Temporalización	26
5.6 Desarrollo de la propuesta	27
6. CONCLUSIONES	32
7. PROSPECTIVA.....	34
8.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
10.ANEXOS	39
ANEXO 1	39
ANEXO 2	40
ANEXO 3	41
ANEXO 4	43
ANEXO 5	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Factores de riesgo del acoso escolar.....	7
Tabla 2 .Indicadores para los padres del perfil de ser víctima	8
Tabla 3. Indicadores para los padres del perfil de ser agresor.....	9
Tabla 4. Indicadores para el profesorado del perfil de ser víctima.....	9
Tabla 5. Indicadores para el profesorado del perfil de ser agresor.....	9
Tabla 6 . Teorías explicativas de las conductas prosociales.....	13
Tabla 7 Factores determinantes de las conductas prosociales.....	14
Tabla 8. Efectos de la cooperación en el desarrollo	16
Tabla 9. Tipos de juegos cooperativos de creatividad.....	18
Tabla 10. Proceso de evaluación continua.....	25
Tabla 11. Temporalización de la propuesta en sesiones.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego cooperativo: posibilidades educativas en el ciclo de 8-10 años	20
Figura 2.Mapa cognitivo: el juego cooperativo.....	22

1. INTRODUCCIÓN

La principal motivación que encontré a la hora de plantear este trabajo ha sido el progresivo aumento de casos de acoso escolar entre alumnos cada vez más jóvenes sobrecogiéndome sobremanera, en parte por su cercanía, el caso del suicidio de un niño, Jokin Ceberio de 14 años de Hondarribia, localidad muy próxima a mi lugar de residencia. Esta propuesta se inspira en mi interés en hacer partícipes de este grave problema a todos los componentes de la comunidad educativa, y a la sociedad en general, para que observen, se impliquen y tomen conciencia ante posibles comportamientos violentos o situaciones de desigualdad producidas entre los escolares. Además, considero que existe trabajo por realizar en cuanto a reconocer verdaderos casos de acoso, faltando todavía mucha educación sobre este tema y sobre todo prevención. Al hilo de la prevención y fomento de buenas relaciones sociales, he considerado la utilización del juego cooperativo como vía de trabajo por constituir uno de los recursos con mayor potencial pedagógico como excelente método de aprendizaje que es.

Como seres sociales, vivimos constantemente en relación teniendo capacidad para la comunicación, relación y convivencia en conexión afectiva con los demás lo que nos hace distinguir del resto del reino animal. Pero es un hecho que, en nuestra sociedad, cada vez son más los menores que carecen de recursos propios y de habilidades sociales para la resolución de conflictos encontrándose en situaciones de riesgo tanto para la inadaptación y la violencia como para sufrir situaciones de desigualdad.

Por otro lado, se hace necesario reconocer que la convivencia en los centros escolares no es fácil dándose casos de diferentes problemas sociales que van desde los conflictos que no se resuelven de una manera adecuada con el diálogo hasta conductas reales de acoso y violencia, con casos incluso de exclusión social e intimidación. En concreto, episodios de violencia entre escolares, se aprecian casi diariamente detectándose cada vez a edades más tempranas.

Por ello, los centros educativos deben asumir la necesidad de vincular el proceso de enseñanza-aprendizaje con el conjunto de relaciones interpersonales que surgen en torno a él fomentando el adecuado desarrollo socio-emocional y las conductas prosociales.

En este trabajo presento los juegos como recurso para lograr este aprendizaje, partiendo de la base de ser una actividad intrínseca a la naturaleza humana, práctica habitual, natural y espontánea. En concreto, se presentan los Juegos Cooperativos

como opción para desarrollar este proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo al potenciar la comunicación y relación entre sus miembros, sirviendo para el desarrollo de la competencia social. Precisamente por esta razón, desde una perspectiva puramente preventiva, considero que la temática merece toda nuestra atención por ser necesario que el niño practique este tipo de juegos desde su primera infancia al proporcionarle una experiencia positiva en su relación e interacción con los iguales, una mejor adaptación y con vistas también a la etapa adulta, al posibilitarle la práctica de esas habilidades para el desarrollo de conductas sociales mucho más desarrolladas y definidas.

2.OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar una propuesta didáctica fundamentada en la utilización de los Juegos Cooperativos para fomentar y desarrollar las conductas prosociales, promoviendo una buena adaptación a través de una adecuada interacción con los iguales evitando a su vez posibles conductas de acoso escolar.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recabar y sistematizar información a través de diversas fuentes documentales sobre el acoso escolar: definición, manifestación, tipos, prevalencia, perfil de agresor-víctima.
- Recabar y sistematizar información a través de distintas investigaciones y otras fuentes documentales estableciendo un análisis sobre las conductas prosociales: sus fundamentos, características y formas de instrumentación.
- Recabar y sistematizar información a través de distintas investigaciones y otras fuentes documentales sobre los Juegos Cooperativos: sus fundamentos, características y formas de instrumentación englobando en lo que supone la experiencia del logro de un aprendizaje cooperativo
- Analizar la relación entre Juegos Cooperativos, fomento de las conductas prosociales y la prevención del acoso escolar.
- Diseñar y desarrollar un programa de Juegos Cooperativos en los escolares de segundo ciclo de primaria integrando en esa propuesta de juegos el aprendizaje cooperativo como fomento de conductas prosociales y su relación con la prevención del acoso escolar.

3. METODOLOGÍA

La metodología se centra por una parte en un estudio de fuentes de información sobre los aspectos teóricos y empíricos de los temas de interés para este trabajo, y por otra en el desarrollo de una propuesta práctica.

Inicialmente se realiza una revisión de la bibliografía existente con el objetivo de formular y aclarar el motivo de esta investigación considerando a su vez las posibilidades de aplicación del estudio propuesto.

Los recursos que se han utilizado para la fundamentación teórica-empírica de este Trabajo Fin de Grado son:

- Primarias: investigaciones reportadas en artículos de revistas especializadas y reportes de investigación.
- Secundarias: memorias o evaluaciones de proyectos, proyectos de intervención ya existentes y otros estudios sobre el tema.

Para la búsqueda de fuentes se han realizado búsquedas en bases de datos electrónicas como Dialnet, Tesis en Red, Base de datos de la biblioteca electrónica de la UNIR y Google académico.

Se han consultado recursos de cuatro tipos:

- Libros editados.
- Monográficos y artículos de revistas.
- Tesis publicadas.
- Información extraída de páginas webs.

El procedimiento para la realización de este trabajo ha constado de varias etapas muy definidas como son la búsqueda, recopilación y análisis de las referencias sobre la temática elegida para sustentar el desarrollo de la propuesta planteada en los objetivos que orientan este Trabajo Fin de Grado.

4.MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL

4.1.INTRODUCCIÓN

Se parte como base de la concepción del ser humano como sujeto social que necesita interactuar con otras personas para lograr su adecuado desarrollo y posibilitarle herramientas para con el entorno en que se encuentra.

La escuela, como comunidad de aprendizaje que es, constituye un microsistema de la propia sociedad formado por seres sociales en interacción. En este contexto social la violencia entre iguales siempre ha estado presente como fenómeno que ha caracterizado a la misma formando parte de su estructura de relaciones. (Ortega ,2010).

Por ello, ya en este trabajo se parte de la base de la existencia de problemas de convivencia entre escolares reconociéndolo como un fenómeno antiguo y propio de la escuela consecuencia de la interacción de sus integrantes (Ortega ,2010).

En la primera parte del marco teórico-referencial se exponen los fundamentos del fenómeno del acoso, diferenciado de estas otras conductas violentas puntuales o irrelevantes que siempre se han dado. Se pondrá el énfasis en mejorar las relaciones entre sus integrantes con el fomento de las relaciones prosociales especialmente, siendo la conducta prosocial un indicador de la adaptación escolar y social del alumnado como nos señalan Guevara, Cabrera y Barrera (2007).

Posteriormente se desarrollará lo referente a la conducta prosocial, tanto su definición, su fomento como los factores que las determinan.

Y por último se realiza una revisión de las diversas investigaciones del área aportando evidencias con la finalidad de valorar el uso de una metodología cooperativa a través de los Juegos Cooperativos. De esta manera, se contribuye al fomento de las conductas prosociales, entre los propios compañeros o entre maestro – alumnado, a la mejora del clima social del centro, a una mejor integración y desde el punto de vista de la intervención psicoeducativa constituye una estrategia preventiva hacia posibles casos de acoso o intimidación.

4.2 ACOSO ESCOLAR

4.2.1. Definición y prevalencia del acoso escolar

Las conductas de violencia entre escolares, entre otras pelearse, difamar o poner motes despectivos, han existido siempre y no poseen mayor gravedad al tratarse de incidentes aislados en el tiempo siendo superados al contar las propias víctimas como afirma Ortega (2010), con las habilidades sociales suficientes y una buena red social de apoyo.

Habría que diferenciarlo del fenómeno conocido como “bullying” entendido como una serie de actuaciones reiteradas que permanecen en el tiempo consistentes en agresión verbal, física, difamación y/o exclusión social siendo una forma de conducta antisocial entre escolares (Ortega, 2010).

Algunos autores concuerdan en destacar que el acoso escolar es un tipo de violencia continuada que se da en un marco de desequilibrio de poder entre agresor y víctima siendo intimidatoria (Ortega, 2010, Serrano, 2006).

Estas agresiones tienen una finalidad de causar daño a la víctima, al dominarle y humillarle pudiendo el sujeto victimizado sufrir un daño psicológico continuado que le haga sentirse incapaz de salir de esa situación, llegando incluso a sumirle en una profunda depresión si es que no cuenta con unos mecanismos suficientes que le hagan salir de esa situación (Ortega, 2010).

Además como nos indica Serrano (2006), “los niños víctimas de acoso, que vivencian su paso por la escuela de una manera negativa, con un escaso rendimiento y una personalidad dependiente pueden experimentar una pérdida de autoestima y una necesidad de autoafirmación por medios violentos” (p.17).

Se parte de la base que toda situación de acoso escolar empieza por situaciones de violencia escolar y los datos de incidencia de dicha violencia entre compañeros lo muestran como una realidad percibida por lo escolares en las situaciones cotidianas.

Se trata por tanto de un “fenómeno muy presente en las aulas siendo testigo de alguna situación de violencia en la escuela, el 75% de los encuestados. En concreto, el 14,5 % se declara víctima de violencia escolar, habiendo sufrido acoso el 17,2% de ellas representando el maltrato emocional como el tipo de maltrato más común en casos de acoso además de ser el más perjudicial para las víctimas” (Serrano, 2006, p.37).

4.2.2. Factores de riesgo

Serrano (2006), considera las conductas de acoso como un proceso propio con unas circunstancias concretas que hacen aumentar la probabilidad de que algunos alumnos

lleguen a ser agresores o víctimas pudiendo así, desde este conocimiento, intervenir y prevenir.

En la tabla siguiente se realiza una revisión del conjunto de factores de riesgo del acoso escolar.

Tabla 1. Factores de riesgo del acoso escolar

FACTORES DE RIESGO	
INDIVIDUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Sexo y edad • Agresividad • Éxito escolar • Hiperactividad-Impulsividad- déficit de atención • Empatía • Autoestima y depresión • Habilidades sociales
FAMILIARES	<ul style="list-style-type: none"> • Influencia de los padres (estilos de crianza, apego) • Esquemas de relación y sistemas familiares
ESCOLARES	<ul style="list-style-type: none"> • Desigualdad y entorno social • Tamaño y estructura del centro educativo • Sistema de gestión de la disciplina • La influencia de la dirección • La actitud y capacitación docente
SOCIOCULTURALES (Comunidad-Grupo de amigos)	<ul style="list-style-type: none"> • Tipología de valores sociales • Nivel de pobreza

Extraída de Serrano, 2006, pp.107-215.

Dichos factores, que parecen influir sobre la prevalencia de las conductas de acoso, se pueden identificar atendiendo a las diversas características individuales, familiares, escolares y socioculturales dependiendo su influencia del número de factores de riesgo, su reiteración o intensidad.

La labor preventiva, por tanto, consistirá en tratar de modificar aquellos factores en los que se pueda intervenir, ejercer una función de control sobre los inmodificables y el fomento de factores de protección. Un primer paso para la prevención consiste en identificar sus indicadores lo cuál se trata a continuación.

4.2.3. Indicadores para detectarlo

Como se ha señalado anteriormente lo que diferencia al acoso de la violencia escolar es la frecuencia de las agresiones por lo que cuando dicho acoso se hace evidente, la víctima lleva ya soportando mucho sufrimiento haciéndose visibles en mayor o menor medida una serie de indicadores.

Serrano .(2006) ,entre otros autores, se ha dedicado a especificar estos aspectos aquí comentados señalando que la detección de los casos de toda violencia escolar debe ser responsabilidad de las personas que puedan solucionar el conflicto sin estar implicadas tomando ese papel los adultos que comparten el mayor tiempo con las víctimas y agresores , es decir los padres y profesores.

Es por ello que a continuación se presentan en las siguientes tablas información destinada a las principales figuras de referencia, padres y profesorado, reflejando en ellas las manifestaciones más destacadas en casos de acoso para poder detectarlo e identificarlo:

Tabla 2 .Indicadores para los padres del perfil de ser víctima

INDICADORES	DESCRIPCIÓN
PSICOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Darse cambios constantes de humor • Mostrar de una manera frecuente tristeza o síntomas de depresión • Huir de la realidad
INTERPERSONALES	<ul style="list-style-type: none"> • Estar mucho tiempo en soledad y no salir con amigos • Abandonar de una manera repentina actividades que antes realizaba con el grupo de amigos • Tener escasa relación con los compañeros de clase
ESCOLARES	<ul style="list-style-type: none"> • Hablar poco o nada de sus actividades en el centro escolar • Bajar su rendimiento escolar • Presentar síntomas psicossomáticos el día anterior a incorporarse al colegio: malestar, dolores abdominales. dolores de cabeza, etc. • Evitar ir al colegio o excusarse para faltar a clase • Entrar con el tiempo justo para no tener que interactuar con sus compañeros fuera de la clase
VERBALES	<ul style="list-style-type: none"> • Quejarse de una manera constante de las agresiones o insultos que recibe de sus compañeros • Comentar la pérdida frecuente de sus objetos personales o del dinero
FÍSICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Llegar a casa con la ropa rota o rasgada • Presentar moratones, magulladuras y/o heridas

Elaborada a partir de Serrano , 2006.

Tabla 3. Indicadores para los padres del perfil de ser agresor

INDICADORES	DESCRIPCIÓN
PSICOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • No sentir empatía hacia los demás • Ser egocéntrico aceptando la responsabilidad de sus actos ni mostrar disculpas
INTERPERSONALES	<ul style="list-style-type: none"> • No seguir las normas: familiares, sociales, etc. • Querer tener siempre la última palabra • Ser prepotente de forma continua con los miembros de su entorno más cercano • Ser dominante en las relaciones con sus amigos • Disfrutar humillando a sus amigos a la mínima oportunidad
ESCOLARES	<ul style="list-style-type: none"> • Hablar faltando el respeto a algún compañero de clase • Ser llamado la atención más de dos veces por peleas con sus compañeros

Elaborada a partir de Serrano , 2006.

Tabla 4. Indicadores para el profesorado del perfil de ser víctima

LOCALIZACIÓN	SÍNTOMAS
EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> • Faltar a clase de una manera continua • Salir de clase solo y el primero • Mostrarse nervioso en sus intervenciones en clase • Ser la burla de sus compañeros cuando él participa • Preferir trabajar en solitario antes que en grupo • Relacionarse poco o nada con sus compañeros • Presentar varias veces golpes o moratones a su vuelta del recreo
FUERA DE CLASE	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrarse nervioso o inquieto • Presentar cambios en el estado de ánimo • Mostrarse triste y decaído • Mostrarse siempre solo o acompañado siempre de la misma persona • Evitar encontrarse con determinados compañeros de clase • Durante el mes ha tenido dos o más problemas con los mismos alumnos

Elaborada a partir de Serrano, 2006.

Tabla 5. Indicadores para el profesorado del perfil de ser agresor

LOCALIZACIÓN	SÍNTOMAS
EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta riéndose de sus compañeros cuando participan en clase • Infringe habitualmente las normas de clase • Se muestra rebelde ante las llamadas de atención • Desvía continuamente la atención de la clase hacia él • No asume sus responsabilidades
FUERA DE CLASE	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra rebelde y transgrede las normas escolares,

	<p>sociales, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra prepotente y poco reflexivo • Se comporta agresivamente de manera general • Disfruta burlándose de su grupo de iguales • Interactúa con los demás faltando el respeto como normal • Impone su punto de vista y siempre quiere llevar la razón • Se muestra dominante en las relaciones con sus iguales • Alardea de sus acciones violentas • Busca la complicidad de los demás • Se muestra irreflexivo sobre su conducta • Pocas veces acepta que es responsable de sus actos y no suele pedir disculpas
--	---

Extraída de Serrano, 2006, pp.66.

Todos estos indicadores señalan, tanto al profesorado como a la familia, que algo está ocurriendo. Se hará por tanto imprescindible prestar gran atención ante su posible aparición para una detección temprana evitando que esa situación violenta (desde el punto de vista del agresor o del sujeto victimizado) se prolongue en el tiempo y se agraven con ello sus consecuencias.

4.2.4 Características de los agresores y las víctimas

Autores como Macintyre, C. (2012); Ortega (2010).; Serrano(2006) coinciden en definir unas características muy concretas para ambos perfiles tanto del sujeto victimizado como del agresor.

En concreto señalan las siguientes características como propias de las víctimas:

- Prudentes, sensibles, tranquilos, reservados/introvertidos y tímidos
- Son ansiosos, inseguros, infelices y con baja autoestima
- Son depresivos
- Normalmente no tienen un buen amigo y se relacionan mejor con los adultos que con sus iguales
- En el caso de los varones, normalmente son más débiles físicamente que sus iguales

Por el contrario los agresores tienden a exhibir las siguientes características:

- Necesidad de dominación y sometimiento a otros estudiantes

- Impulsividad
- Muestran poca empatía
- Suelen ser desafiantes y agresivos con los adultos (incluidos padres y profesores)
- Presentar otras conductas antisociales como vandalismo, delincuencia y consumo de drogas
- En general no suelen tener problemas especiales con su autoestima
- En el caso de los chicos suelen ser más fuertes físicamente que el resto de compañeros y que las víctimas en particular

4.2.5 Actuaciones a realizar en el aula para reducir la influencia de los factores de riesgo

La influencia de los factores de riesgo es decisiva sobre la aparición de conductas de acoso por lo que será necesario llevar a cabo diversas actuaciones para conseguir reducir su influencia. Entre ellas se destacan las siguientes:

- Mejorar el clima de relaciones entre escolares

Los casos de acoso ponen de manifiesto la existencia de “carencias en las relaciones interpersonales propiciando el deterioro del clima educativo” (Cerezo, Calvo, Sánchez , 2011, p.23).

Ortega (2010). señala el hecho de que dichas relaciones interpersonales formen parte del denominado “currículo oculto” como escenario psicológico complejo donde se lleva a cabo el proceso de aprendizaje siendo un elemento clave para la educación escolar por su relevancia. Por ello se hace necesario potenciar las estrategias basadas en la participación democrática del alumnado, la libertad de expresión y de actuación, colaboración entre alumnado, profesorado y familias.

En este propósito el autor referido, plantea un conjunto de acciones a seguir entre las cuales se destacan las siguientes:

- Favorecer el control del comportamiento agresivo controlando los factores de tipo interno como pueden ser los efectos compensatorios que la violencia produce en ellos.
- Favorecer el desarrollo de estrategias de afrontamiento en la víctima como pueden ser los problemas para integrarse, su elevado nivel de indefensión.

- Propiciar el desarrollo de actitudes pro-sociales en el grupo-aula ya que en una situación de acoso forman parte el acosador, la víctima y los observadores (activos o pasivos) deteriorando el clima general del aula y las relaciones interpersonales del mismo. Se propone la observación de modelos de actuación de forma prosocial, la práctica de conductas prosociales específicas y ejercicios específicos para su desarrollo siendo necesario concebir en todo momento el aula como un sistema social y no como un suma de individuos.
- Favorecer al profesorado herramientas de detección e intervención precoz.

Estas actuaciones suponen una primordial labor preventiva en cuanto a la incidencia de las conductas de acoso. No pudiendo eliminar los factores de riesgo dados se opta por trabajar sobre la influencia ejercida por los mismos por un lado reduciéndola a su mínima expresión posible y por otro fortaleciendo los puntos fuertes.

4.3 CONDUCTAS PROSOCIALES

4.3.1. Definición

Garaigordobil (2005), nos señala que “el estudio de la conducta prosocial en el ámbito de la psicología no es reciente siendo en las últimas décadas cuando han proliferado numerosas investigaciones sobre este tema” (p.44).

Existen definiciones diversas de las mismas en función de la posición que se adopte refiriéndose a acciones que se caracterizan por ir exclusivamente en beneficio del otro o acciones en las que pueda haber un beneficio mutuo.

Una definición de conducta prosocial es la planteada por Miller, P., Bernzweig, J., Eisenberg, N. y Fabes, R. (1995) quienes indican que las “conductas prosociales son aquellas conductas voluntarias dirigidas a beneficiar a otros” (p.71).

En los últimos años, la conducta prosocial se ha considerado como un comportamiento voluntario, con el fin de dar ayuda o para beneficiar a otra persona pudiéndose así incluirse acciones como compartir, dar apoyo y protección”(Sánchez- Queija, I., Oliva, A. y Parra, A. ,2006).

En la misma línea Roche Olivar (1998), define la prosocialidad como aquellos comportamientos que buscan beneficiar a las demás personas sin esperar nada a cambio, favoreciendo así las relaciones interpersonales y sociales y la construcción de la identidad del individuo.

Las diversas definiciones desarrolladas hasta ahora incluyen la idea de conducta social positiva incluyendo un carácter motivacional en su concepto pero es Garaigordobil (2005), quién introduce y contempla ese carácter motivacional distinguiendo así entre conductas prosociales que suponen un beneficio mutuo para las dos partes implicadas o las que sólo benefician a una de las partes planteando “ la dicotomía de motivación altruista o no del comportamiento prosocial” (Garaigordobil, 2005, p.44).

En este caso, se adoptará la definición planteada por Garaigordobil por incorporar ambas líneas de definiciones siendo la conducta prosocial definida como “toda conducta social positiva con o sin motivación altruista incluyendo conductas como dar, ayudar, cooperar, compartir, consolar...”(Garaigordobil, 2005, pp.74).

4.3.2. Teorías explicativas

Dadas las distintas teorías formuladas sobre la conducta prosocial a continuación se presentan alguno de los modelos teóricos más significativos:

Tabla 6 . Teorías explicativas de las conductas prosociales

Perspectiva etológica y sociobiológica	Determinación biológica de la conducta altruista
Enfoque cognitivo-evolutivo	La conducta altruista está estrechamente vinculada al desarrollo cognitivo y moral del individuo. A mayor desarrollo cognitivo y moral, mayor probabilidad de aparición de la conducta prosocial.
Perspectiva psicoanalítica	La conducta prosocial está determinada por factores intrapsíquicos. La superación de sentimientos de culpa, la resolución de un conflicto interno, un mecanismo de compensación de ansiedades...son algunas de las razones concretas que para los psicoanalistas promueven la conducta altruista.
Teorías del aprendizaje	La conducta prosocial está determinada por factores ambientales, externos. Las conductas prosociales son aprendidas a través de los mecanismos del condicionamiento clásico, del condicionamiento operante y de la observación de modelos.

Elaborado a partir de Garaigordobil, 2005.

4.3.3. Factores determinantes

Las investigaciones realizadas por Eisenberg y Mussen (1989), vienen a confirmar que el desarrollo de la conducta prosocial depende de múltiples factores como se muestra en la siguiente tabla, todos ellos interrelacionados.

Tabla 7 Factores determinantes de las conductas prosociales

FACTORES	INFLUENCIA
Culturales	Las normas socio-culturales, valores y estándares de una sociedad que el sujeto internaliza en el proceso de socialización mediatizan que en el seno de esa cultura sus miembros tengan o no conductas prosociales respecto a sus congéneres
Del contexto familiar	Padres que facilitan el apego seguro, que refuerzan las conductas prosociales, que son modelos de altruismo, que hacen reparar el daño, que dan explicaciones y razones sobre las conductas moralmente adecuadas e inadecuadas...tiene más probabilidad de hijos con conductas prosociales.
Del contexto escolar	Profesores y compañeros son modelos y agentes de refuerzo influyendo en la conducta prosocial
Personales	A medida que aumenta la edad, el desarrollo cognitivo y moral, la capacidad de perspectiva social, la empatía...aumenta la probabilidad de aparición de la conducta prosocial.
Situacionales	La presencia de observadores, de modelos de conducta altruista, la claridad de la situación, la familiaridad, identidad, conocimiento y percepción de la persona que necesita ayuda...son factores que pueden influir en la aparición de la conducta prosocial.

Elaborado a partir de Garaigordobil, 2005.

Se debe tener presente la complejidad del concepto, una vez analizados los diversos factores que las determinan así como las teorías existentes que tratan de proporcionar mayor conocimiento analizando sus posibles orígenes.

Como se ha señalado en el entorno escolar los compañeros se constituyen en agentes de refuerzo en la conducta prosocial por lo que se hace imprescindible conocer el nivel de cohesión del grupo con sus características y particularidades propias.

Se señala como procedimiento adecuado para ello la utilización del sociograma por ser una técnica de gran valor para tener conocimiento de la forma en la que el grupo se relaciona socialmente entre sí, así como los beneficios y repercusiones que dicha interacción tiene en cada uno de los niños de manera individual. Con todo ello el docente obtiene información para conocer:

- Nivel de aceptación de un alumno
- Grado de cohesión
- Localizar alumnos rechazados
- Localizar líderes de grupo
- Localizar personas aisladas
- Consecuencias de la introducción de nuevas personas

4.3.4. Clasificación

Garaigordobil (2003), distingue dos tipos de conductas según la motivación altruista/no altruista:

-Las conductas prosociales que suponen un beneficio mutuo para las dos partes implicadas en la relación interpersonal.

-Las conductas prosociales que sólo benefician a una de las partes.

González Portal (2000), establece la siguiente clasificación de las conductas prosociales:

- De Ayuda Directa Vs Ayuda Indirecta
- Solicitada Vs No Solicitada
- De Ayuda Identificable Vs De Ayuda No Identificable
- De Ayuda en Situaciones de Emergencia Vs De Ayuda en Situaciones de no Emergencia
- En Situación de Emergencia Vs Institucionalizada
- Espontánea Vs No Espontánea

Otra clasificación puede estar establecida en:

- Conductas (ofrecer, dar, compartir, intercambiar...)
- Actividades cooperativas (incluyendo tareas y juegos de cooperación)
- Tareas y juegos de ayuda (teniendo como objetivo ayudar a otro o ser ayudado por él)
- Actividades empáticas (ayudar o consolar a un niño que tenga problemas)

Hasta ahora hemos analizado la fundamentación teórica de las conductas prosociales, pasando ahora a detallar la influencia de dicha cooperación tanto en el desarrollo personal como en el social.

4.3.5. Efectos de la cooperación en el desarrollo personal y social

El poder de la cooperación para estimular el desarrollo social y moral ha sido estudiado y conocido desde principios de siglo por investigadores como Dewey (2004).

Encontramos que el aprendizaje cooperativo y la cooperación poseen efectos en muchas variables sociales como pueden ser la comunicación, la unión, la confianza, la autoestima, el respeto mutuo, la preocupación sobre los iguales, actitudes interraciales etc, contribuyendo así al desarrollo de las habilidades necesarias para una adecuada interacción social positiva.

Todas las diversas técnicas de aprendizaje cooperativo comparten la misma fundamentación teórica en la que prima el concepto de interacción (interacciones sociales) constituyendo definitorias para un adecuado desarrollo del ser humano.

Se constata por ejemplo la conducta prosocial como un indicador de la adaptación escolar y social del alumnado (Guevara, Cabrera y Barrera, 2007).

Nowak citado en Garaigordobil (2006), ha constatado que un aumento de las conductas prosociales (ayuda, cooperación, preocupación por las necesidades y sentimientos de los otros...) ha hecho mejorar las conductas cooperativas durante y una vez finalizado el período de enseñanza.

En esta línea de investigación diversos estudios realizados (Garaigordobil, 1996, 2003^a, 2003^b), nos muestran de una manera concreta dichos efectos tanto en el desarrollo social, emocional como en el cognitivo como se detalla a continuación:

Tabla 8. Efectos de la cooperación en el desarrollo

Desarrollo social	La interacción cooperativa fomenta la unión grupal, ayuda a reducir los posibles conflictos surgidos dentro del grupo, estimula conductas prosociales dentro del grupo, disminuye las conductas sociales negativas, incrementa la aceptación de los miembros del grupo como la tolerancia hacia personas de otras razas o culturas, hacia personas con discapacidades físicas e intelectuales, mejora el ambiente del aula y las relaciones interpersonales, aumenta las habilidades sociales, la capacidad para resolver problemas y el desarrollo moral en general.
Desarrollo emocional	Se estimulan actitudes de empatía, ayuda a superar el egocentrismo y mejora la autoestima.
Desarrollo cognitivo	Mejora el rendimiento académico y la memoria, fomenta una percepción más positiva del aprendizaje, de la tarea y un incremento de la motivación intrínseca.

Extraída de Garaigordobil , 2005, pp.75.

Todo lo mostrado hasta el momento evidencia la importante influencia de la cooperación tanto en el desarrollo moral como en el fomento de una mejora de la autoestima y en el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales.

Es por ello que en este trabajo se apuesta por la utilización de los juegos cooperativos como recurso para promover dicha cooperación, mostrando a continuación, su fundamentación teórica base para subrayar ese relevante papel que posee el juego y en especial el juego cooperativo en el desarrollo integral del niño.

4.4 JUEGOS COOPERATIVOS

4.4.1. Definición

Los juegos cooperativos son propuestas de actividades lúdicas en los que se busca la participación de todos centrándose en la unión y la suma de aportes individuales promoviendo con ello actitudes de cooperación, sensibilización, comunicación y solidaridad diferenciándose de los juegos competitivos (Ruiz Omeñaca, J.V. & Omeñaca Cilla R. ,2005).

En los juegos cooperativos los participantes dan y reciben ayuda para conseguir unas metas comunes incrementando los sentimientos de felicidad y el sentimiento de compartir del grupo (Orlick, 1997).

4.4.2. Fundamentación teórica y empírica

Los juegos cooperativos logran que alumnos con capacidades muy diferentes tomen parte y se sientan protagonistas de los logros conseguidos por el grupo permitiéndoles desarrollar de esta manera tanto su bagaje motriz como el cognitivo, afectivo y social.

Según lo planteado por Orlick (1997), los juegos cooperativos poseen unas características que los diferencian de otros primando en ellos la cooperación, comunicación, aceptación y participación, dejando en un segundo plano el sentido competitivo, el enfrentarse unos con otros. Es por ello que se tratan de juegos profundamente pedagógicos al contribuir al fomento de conductas prosociales y al desarrollo de la libertad y creatividad.

Como afirma Garaigordobil (2003a), la aplicación en el aula de los juegos cooperativos aporta grandes ventajas pedagógicas como son la contribución al desarrollo individual de cada alumno y el incremento tanto de las relaciones socio-afectivas como de los niveles de cooperación entre los miembros del grupo.

Respecto a los juegos cooperativos, estos han sido estudiados ampliamente en nuestro país destacando los trabajos de Garaigordobil (1996, 2003b, 2005). Entre sus aportes se encuentra el estudio de los juegos cooperativos como vía para el fomento de la creatividad y la conducta prosocial.

A continuación se muestra una clasificación aportada por esta investigadora en la que se refieren diversos juegos cooperativos como vía de fomento de la creatividad y la conducta prosocial los cuáles vamos a utilizar para el desarrollo de la propuesta de este trabajo

Tabla 9. Tipos de juegos cooperativos de creatividad

TIPO	OBJETIVOS A DESARROLLAR
Verbal	Comunicación cooperación, creatividad verbal
Dramática	Comunicación cooperación, creatividad dramática
Gráfico- figurativa	Comunicación, cooperación, creatividad gráfico-figurativa
Plástico-constructiva	Comunicación, cooperación, creatividad plástico-constructiva

Elaborado a partir de Garaigordobil, 2005.

Por todo ello, la utilización de los juegos cooperativos se convierte en recurso imprescindible para todo docente si lo que se quiere es fomentar tanto el desarrollo cognitivo como socio-emocional del alumnado.

4.4.3. Características

Una vez definido el concepto de Juego Cooperativo, a continuación se enumeran sus características principales propias diferenciándose de otro tipo de juegos como pueden ser los competitivos o los simbólicos:

- Participación grupal: desaparecen los conceptos de competencia o eliminación y no se diferencia entre eliminados, ganadores ni perdedores.
- Cooperación: dándose una ayuda mutua para lograr una meta de grupo.

-Comunicación: incluyendo procesos de escuchar, dialogar, tomar decisiones y negociar.

Por otra parte, Pallares (citado por Ruiz Omeñaca, J.V. & Omeñaca Cilla R., 2005), establece las siguientes características:

-Todos los participantes en lugar de competir aspiran al fin común de trabajar juntos

-Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.

-Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.

-Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

4.4.4.Dificultades que pueden surgir ante la práctica de juegos cooperativos

Son diversas las dificultades que pueden surgir en su aplicación como por pueden ser por ejemplo el egocentrismo, un favoritismo intragrupal, tendencia a la competición, incumplimiento de las reglas del juego, la reacción hacia los menos capacitados...

Pero se hace necesario superar dichas dificultades dados los enormes beneficios que supone su utilización como se puede constatar en el siguiente apartado.

4.4.5.Justificación de la utilización del aprendizaje cooperativo en un aula de primaria

Los alumnos del segundo ciclo de Educación Primaria (8-10 años) periodo sobre el que hemos basado nuestro trabajo se encuentran en una etapa de gran estabilidad emocional, de expansión social y emocional con importantes avances en el plano motriz y cognitivo. Estos niños muestran con frecuencia conductas socializadas de plena cooperación encontrándose ya preparados para la colaboración activa dentro del grupo.

Por ello los juegos cooperativos constituyen una herramienta pedagógica excelente por contener los ingredientes necesarios para afianzar el establecimiento de relaciones constructivas con sus compañeros (Ruiz Omeñaca, J.V. & Omeñaca Cilla R. ,2005).

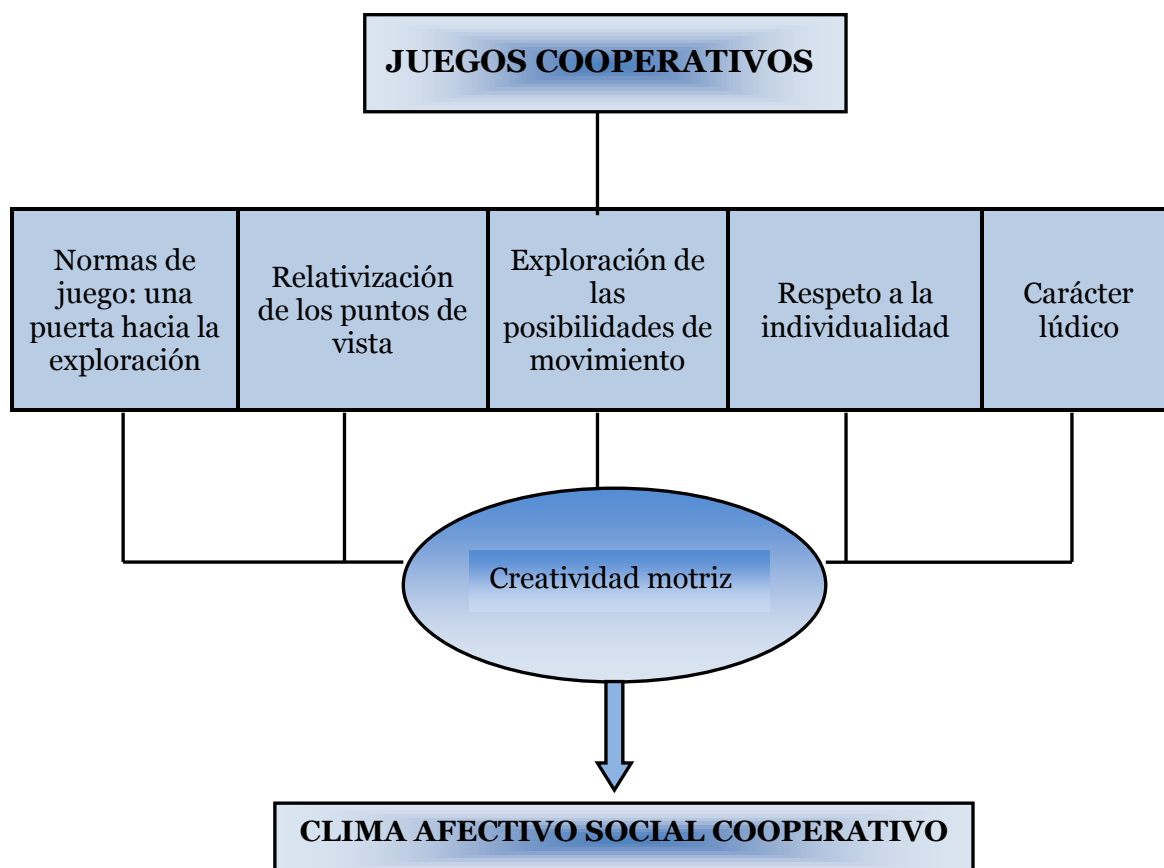


Figura 1. El juego cooperativo: posibilidades educativas en el ciclo de 8-10 años (Ruiz Omeñaca y Omeñaca Cilla, 2005, p.65).

Como se ha expuesto, son diversos los motivos de la utilización del aprendizaje cooperativo en un aula de segundo ciclo de primaria al contar con la madurez y preparación suficiente para esa colaboración activa necesaria en este tipo de juegos mostrándose a continuación en el siguiente punto, los efectos concretos en lo que respecta a la contribución al desarrollo de sus habilidades sociales.

4.4.6.Efectos de los programas de juego cooperativo en el desarrollo social

Los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo social son múltiples pudiéndose destacar los siguientes:

- Promover la comunicación aumentando el feed-back positivo entre los miembros del grupo y disminuyendo el negativo.
- Incrementar las conductas prosociales en la relación con los iguales como pueden ser las conductas de ayudar, cooperar, compartir.

- Disminuir las conductas sociales negativas como la ansiedad, timidez, agresividad...
- Estimular las interacciones y contactos físicos positivos reduciendo a su vez los negativos.
- Potenciar un buen clima social de aula al incrementar los niveles de participación en actividades de clase y la cohesión grupal.
- Facilitar la integración racial o cultural.
- Mejorar la visión que se tiene de los demás.

Garaigordobil (2005)

Se evidencian por tanto como innumerables los efectos positivos de los juegos cooperativos en el desarrollo social, suponiendo una vía de conocimiento intra e interpersonal para el niño. Todo ello es especialmente relevante en el proceso de socialización infantil para adentrarse de una manera adecuada a la sociedad a la que se trata de incorporarse comunicándose con los demás y estableciendo vínculos de cooperación.

En resumen, el aprendizaje cooperativo desarrollado de una manera adecuada es un recurso para la transformación positiva de la estructura de las relaciones dándose actitudes de respeto mutuo, cooperación, empatía, ayuda, colaboración...todas ellas imprescindibles para una correcta integración y adaptación social.

4.5 RELACIÓN ENTRE JUEGO COOPERATIVO, CONDUCTA PROSOCIAL Y PREVENCIÓN ACOSO ESCOLAR

Se ha procedido a exponer por separado la fundamentación teórica de los conceptos: acoso escolar, conductas prosociales y juegos cooperativos.

En la línea de investigación de diversos estudios realizados por varios autores (Garaigordobil, 1996, 2005; Ruiz Omeñaca. & Omeñaca Cilla, 2005; Díaz-Aguado,2006) nos muestra de una manera concreta la relación de todos ellos planteando el juego cooperativo como una actividad colectiva- interdependiente que sirve para el fomento de conductas prosociales contribuyendo a la prevención del acoso escolar a través de la ausencia de competición, exclusión y discriminación.

En la siguiente ilustración se puede observar de una manera más visual la interconexión de estos conceptos:



Figura 2. Mapa cognitivo: el juego cooperativo
(Elaborado a partir de Ruiz y Omeñaca, 2005).

La situación lúdica presentada a través de los juegos cooperativos supone una ocasión excelente para la adaptación social en la que el niño entra en interacción con el resto de compañeros. Se consigue el fomento de la prosocialidad al posibilitarle tanto las relaciones interpersonales como, el mantenimiento de su salud y bienestar consigo mismo. Por ello, el fortalecimiento de conductas prosociales con este tipo de intervenciones son esenciales suponiendo un factor clave para el desarrollo de la competencia social, aspecto vital en la prevención de acoso entre iguales.

Además su importancia es máxima, como nos señalan las investigaciones realizadas por Caprara, G., Barbaranelli, C., Pastorelli, C., Bandura, A., Zimbardo, P. (2000), en las

que se evidenciaron las contribuciones de un temprano desarrollo prosocial en la posterior trayectoria académica y competencia social.

En el siguiente apartado se desarrollará una propuesta de intervención basada en las diversas investigaciones ya citadas anteriormente y en la que se expondrá la parte práctica sustentando las ideas, ya expuestas en el marco referencial de este trabajo.

La propuesta se va a realizar en el segundo ciclo de primaria concretamente en el segundo curso.

5. MARCO EMPÍRICO/PROPUESTA

5.1. Objetivos propuesta intervención

Se desarrolla una propuesta didáctica fundamentada en la utilización de los Juegos Cooperativos para el fomento y desarrollo de las conductas prosociales promoviendo una buena adaptación a través de una adecuada interacción con los iguales evitando a su vez posibles conductas de acoso escolar.

Las actividades que constituyen este programa de intervención tienen como finalidad principal la de estimular el desarrollo integral de los alumnos especialmente en su dimensión socioemocional.

5.2 Características y configuración de la propuesta

El programa está configurado por 12 juegos que estimulan la comunicación y las conductas prosociales todos ellos con características comunes como son:

- Participación (todos los miembros del grupo participan debiéndose alcanzar metas grupales)
- Comunicación intragrupo (dialogar, escuchar, negociar...)
- Cooperación (dinámica relacional)
- Diversión

Las actividades se estructuran a partir de las interacciones cooperativas que fomentan la conducta prosocial.

5.3 Cuestiones sobre la metodología

El procedimiento para el desarrollo de los diferentes juegos de este programa se mantiene uniforme a lo largo del mismo, específicamente, en los siguientes aspectos: sesiones dirigidas por la misma persona adulta, el espacio para la actividad y la misma estructura de la sesiones de juego.

5.4 Evaluación

Para lograr el propósito de la actividad se plantea la valoración de la evolución de la estructura y desarrollo del grupo antes durante y tras la intervención. El procedimiento de evaluación se desarrollará como sigue y es pertinente exponerlo de entrada pues el punto de partida de todo el proceso será el diagnóstico de la estructura del grupo que aporte la primera valoración.

Tabla 10. Proceso de evaluación continua

PROCESO DE EVALUACIÓN CONTINUA		
FASES	INSTRUMENTOS/ RECURSOS	PROPÓSITO
Previa/Inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Sociograma • Entrevistas individualizadas • Presentación de un poema y posterior análisis. Promover la reflexión y el diálogo conjunto para tener conocimiento sobre los deseos y aspiraciones del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener conocimiento de la forma en la que el grupo se relaciona socialmente entre sí • Conocer los beneficios y repercusiones que dicha interacción tiene en cada uno de los niños de manera individual. • Promover la reflexión y el diálogo conjunto
Durante la intervención	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa (Anexo 4) Escala numérica • Observación indirecta 	<ul style="list-style-type: none"> • Se representan con números los grados en que se aprecia un rasgo observado a los cuales se les asigna una equivalencia de juicios de valor. • Se analizan las producciones de los alumnos
Posterior	<ul style="list-style-type: none"> • Sociograma • Cuestionario para la reflexión en grupo con respecto a lo conseguido con la actividad y su relación con los propósitos iniciales • Coloquio 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de la red de vínculos con los obtenidos en el primer sociograma • Comparación de los resultados conseguidos con las aspiraciones inicialmente marcadas. • Promover la reflexión y el diálogo sobre todo el trabajo realizado en las distintas sesiones.

5.5 Temporalización

Se llevará a cabo a lo largo del primer trimestre escolar, teniendo con ello la posibilidad de su puesta en práctica durante el resto del curso académico.

El programa se compone de 18 sesiones, que tendrán lugar dos veces por semana en las que se trabajará en relación al tema expuesto. Cada sesión de trabajo durará 60 minutos.

Tabla 11. Temporalización de la propuesta en sesiones

Nº SESIÓN	DESCRIPCIÓN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación previa del sociograma sobre el grupo- clase y realización de las entrevistas individualizadas
2	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la actividad con la estructura de cada sesión y explicación de los objetivos a: <ul style="list-style-type: none"> -alumnos -profesorado • Establecimiento de los agrupamientos de trabajo cooperativo
3	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad del poema • Coloquio
4	Ejemplo del desarrollo de una sesión de juego cooperativo como muestra de su uso para promover el desarrollo de la prosocialidad en prevención de posibles conductas de acoso escolar.
5-16	Desarrollo de diversos juegos cooperativos
17	Aplicación posterior del sociograma sobre el mismo grupo-clase y valoración de sus resultados
18	Cuestionario para la reflexión y evaluación final con su consiguiente coloquio

5.6 Desarrollo de la propuesta

Sesión 1

- Aplicación previa de un sociograma (Anexo 1), para conocer las relaciones que se dan en el grupo permitiendo así identificar líderes, sujetos aislados, etc.
- Realización de entrevistas individualizadas realizadas de manera oral siguiendo un guión establecido (Anexo 2), para tener información de primer nivel de los propios integrantes del grupo accediendo a su opinión, intereses, actitudes, problemas... consiguiendo entablar una relación más personal con los alumnos.

Sesión 2

- Presentación de la actividad con la estructura de cada sesión y explicación de los objetivos:

- A los alumnos

En esta primera sesión, el maestro explica a los miembros de su grupo-clase los objetivos de la experiencia que van a realizar durante este primer trimestre escolar, informando que acudirán a ese aula a jugar dos veces por semana. Describirá de una manera general los diversos juegos enfatizando en la finalidad de la experiencia.

Además, presenta la estructura concreta a seguir en cada sesión con el tiempo dedicado a cada parte:

- **Fase de apertura (5 minutos)**

Las sesiones comienzan con los integrantes del grupo sentados formando un círculo. Se les presentan las instrucciones del juego a desarrollar con el procedimiento y reglas correspondientes a cada juego.

- **Fase de desarrollo de la secuencia del juego (40 minutos)**

Desarrollo de la acción lúdica.

- **Fase de cierre (15 minutos)**

Se realizará una reflexión y diálogo sobre lo ocurrido durante la sesión del juego: actitudes, respeto a las reglas y entre los miembros, participación, cooperación....

Se trata de reflexionar tanto los aspectos positivos surgidos de la experiencia como los problemas y las soluciones dadas a los mismos.

El maestro deberá promover la comunicación y el diálogo además de valorar-reforzar verbalmente las conductas de ayuda, diálogo y cooperación observadas durante la realización del juego.

➤ Al resto del profesorado

Se informará al resto del profesorado, tanto de los objetivos como de la finalidad de dicha propuesta para facilitar la dirección y ventajas de su implantación.

Se toma como aspecto prioritario que el profesorado tome conciencia de la importancia de la detección temprana del acoso escolar y la relevancia del trabajo cooperativo.

Se inculcará entre todos los miembros de la comunidad educativa especialmente entre el alumnado, el fomento de técnicas que estimulen la reflexión, la comunicación, el respeto la resolución de conflictos sin utilizar la violencia

- Establecimiento de los agrupamientos de trabajo cooperativo por parte del profesor buscando el equilibrio y la heterogeneidad en los mismos. La composición de los grupos se mantendrá estable a lo largo del desarrollo de las actividades por presentar ésta mayores ventajas a nivel de cohesión de grupo, mayor relación y estabilidad en los lazos afectivos establecidos entre sus miembros, pudiendo así, interactuar entre ellos de una manera más adecuada para conseguir enfrentarse con mayor capacidad resolutoria a las diferentes situaciones que se les presenten.

Sesión 3

- Actividad del poema “El gigante” (Anexo 3)

Introducción lúdica sobre la temática de la propuesta a realizar a través de las diferentes sesiones.

- Coloquio

Promover la reflexión y el diálogo conjunto para tener conocimiento sobre los deseos y aspiraciones que como grupo se tratan de alcanzar logrando identificar las conductas prosociales que se erigen como aspiraciones a conseguir e identificando los puntos de mejora.

El docente se puede servir de un cuestionario de preguntas como el que sigue:

- ¿Con qué características como grupo-clase os sentís mas identificados?
- ¿Pensáis que existe algún problema en la relación entre vuestros compañeros? ¿Y con algún profesor?
- ¿Qué tipo de grupo aspiráis a ser y qué tipo de actividades propondrías al profesor?

Sesión 4

Ejemplo del desarrollo de una sesión de juego cooperativo como fomento de las conductas prosociales en prevención de posibles conductas de acoso escolar.

Nombre actividad: “Un cuento sonoro” (Garaigordobil , 2005).

Objetivos generales: comunicación, cooperación, creatividad verbal

Objetivos específicos en lo que respecta al:

- Desarrollo afectivo:
 - placer de inventar historias y de buscar recursos sonoros
 - placer en la representación
- Desarrollo social y de la prosocialidad:
 - comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones
 - cooperación: elaborar un cuento sonoro que incluya sonidos
 - cohesión grupal: sentimientos de pertenencia

Estructura de la sesión:

▪ **Fase de apertura (5 minutos)**

Se divide el grupo en equipos de seis jugadores.

El docente explica a cada equipo el objetivo de la actividad: inventar un cuento (con principio, desarrollo y fin) en el que cada miembro del equipo aporte información a la historia y en el que aparezcan seis sonidos diferentes integrados en él.

Explicación de las reglas a seguir:

- La elección de los sonidos y de los objetos para producirlos tendrá que decidirse por consenso entre los miembros del equipo, ensayando con los diversos objetos del aula hasta dar con los sonidos que más se adecuen a lo que se quiere imitar.

-Cada miembro del equipo se encargará al menos de un sonido en el momento de la lectura, pudiendo hacer entre varios el mismo sonido.

-Si dos grupos necesitan el mismo objeto, lo utilizarán por turnos.

Se les expondrá los materiales a utilizar: un folio y un lapicero por equipo y los posibles objetos sonoros existentes en la clase como llaves, papel, bote de cristal...

▪ **Fase de desarrollo de la secuencia del juego (40 minutos)**

Desarrollo de la acción lúdica en el que cada equipo elabora su propio cuento sonoro exponiéndolo posteriormente al grupo.

Cada uno de los miembros del equipo será el encargado de leerlo mientras los demás compañeros incorporarán los sonidos que se requieran en cada momento.

▪ **Fase de cierre (15 minutos)**

El docente guiará la sesión realizando un cierre reflexivo de la actividad a través de un:

Cierre afectivo en el que los niños mostrarán sus sentimientos sobre la realización de la actividad. El profesor realizará las siguientes preguntas:

-¿Ha sido divertido contar una historia incluyendo sonidos?

-¿Os ha gustado crear sonidos con los objetos de la clase?

-¿Os ha sorprendido cómo se han representado algunos sonidos?

-¿Os habéis divertido escuchando las historias de vuestros compañeros?

-¿Ha sido difícil poneros de acuerdo a la hora de decidir qué miembro del equipo hacía cada sonido?

Cierre cognitivo para conocer qué han aprendido en lo que respecta a la comunicación verbal, cooperación y cohesión grupal y lo que se llevan de la actividad realizada.

Sesión 5-16

Se seguirá un esquema similar a la sesión anterior con diversos juegos cooperativos (Anexo 5) a través de los que se tratará de conseguir mejoras en el desarrollo de los alumnos, especialmente en su componente afectivo-social.

Sesión 17

Tras dar por finalizadas las sesiones establecidas en esta propuesta se aplicará otro sociograma (Anexo 1) para conocer la evolución del grupo en cuanto a

estructura, nivel de cohesión y relaciones sociales entre sus miembros tras el desarrollo de la intervención, pudiendo analizar así, la influencia de lo trabajado en las diferentes sesiones.

Sesión 18

Se realizará un cuestionario para la reflexión en grupo con respecto a lo conseguido a través de la actividad y su relación con los propósitos iniciales:

- ¿Os ha parecido interesante la experiencia?
- ¿Os gustaría repetirla?
- ¿Veis ventajas con respecto a si lo habríais hecho en solitario?
- ¿Qué has aprendido de todo ello?

En el posterior coloquio el maestro dirigirá las intervenciones con el objetivo de estimular al diálogo y promover una valoración- reflexión final sobre el trabajo realizado durante las diferentes sesiones en función de los beneficios obtenidos, los aspectos a mejorar, las dificultades surgidas durante su realización...

6. CONCLUSIONES

El presente trabajo se ha orientado al logro de un conjunto de objetivos sobre los cuales realizaremos un análisis en este apartado, para valorar la consecución de cada uno de ellos.

El objetivo general que marcó este trabajo ha sido el de:

Elaborar una propuesta didáctica fundamentada en la utilización de los Juegos Cooperativos para fomentar y desarrollar las conductas prosociales, promoviendo una buena adaptación a través de una adecuada interacción con los iguales evitando a su vez posibles conductas de acoso escolar.

Una vez realizada y expuesta la propuesta, es posible afirmar que el propósito planteado ha sido alcanzado como se expone en el desarrollo de este trabajo. Se ha elaborado la misma sustentada en referentes teóricos y empíricos del área, estructurándose en una secuencia de actividades para su futura realización.

En cuanto a los objetivos específicos planteados al inicio del trabajo se consideraron:

Se consideró la recopilación y sistematización de las investigaciones y fuentes documentales en relación al acoso escolar, conductas prosociales y juegos cooperativos.

Lográndose determinar los aspectos más significativos de cada uno de ellos y apreciar que hay investigación en el área que aporta elementos para comprender el estado de estas áreas, orientando acciones pedagógicas en el ámbito educativo.

También se ha conseguido el segundo objetivo específico referente al:

Análisis de la relación de los tres factores: juegos cooperativos, fomento de conductas prosociales y prevención del acoso escolar.

Procediendo a realizar un profundo análisis de dicha relación a través de las teorías de los autores más relevantes sobre la interconexión existente entre el fomento de conductas prosociales, las actividades cooperativas y la prevención de posibles conductas o acciones violentas.

En consecuencia, es posible afirmar que tanto el objetivo general como los específicos se han alcanzado en el presente trabajo. Con la propuesta desarrollada se puede apreciar la posibilidad de la utilización del juego como recurso pedagógico ampliamente sustentado en la investigación ya que promueve una buena interacción entre los alumnos y fomenta las conductas prosociales. Además favorece la creación de

un clima de aula agradable y armónico, inhibitorio, de alguna manera, de posibles conductas de acoso surgidas en la relación entre iguales.

La elaboración de este Trabajo Fin de Grado ha supuesto en mi incipiente carrera profesional una experiencia tremendamente enriquecedora a través de la que he aprendido mucho. Me ha servido entre otras cosas para valorar los beneficios del aprendizaje cooperativo, en concreto de las actividades lúdicas cooperativas, su relación directa con el fomento de conductas prosociales como recurso preventivo ante la aparición de posibles conductas violentas evidenciando en su conjunto y de cara a futuro, nuevas e interesantes vías de búsqueda e indagación.

7. PROSPECTIVA

La realidad de nuestras aulas me hace reflexionar sobre que:

- Cada vez son más los menores que, al carecer de recursos cognitivos-emocionales adecuados y de habilidades sociales para la resolución de conflictos, se encuentran en una situación de riesgo para su correcta adaptación e integración.
- En los centros educativos se producen de manera constante y reiterada actitudes y comportamientos violentos exigiendo una llamada de atención a todos los participantes inmersos en el proceso educativo.

La sociedad actual plantea demandas a la educación entre ellas:

- Conseguir un clima favorable para la convivencia plural y democrática en contextos de diversidad, pluralidad y multiculturalidad.
- Tener competencias para emprender proyectos compartidos, saber trabajar unidos por objetivos comunes y cultivar buenos hábitos de convivencia.
- Aprender capacidades para resolver conflictos, integrar a los diferentes y cooperar.
- Poseer capacidades de adaptación, control y dirección de las circunstancias además de, promover cambios positivos en los entornos en los que se encuentren inmersos.

Los recursos pedagógicos planteados en este trabajo los he presentado como una de tantas vías para esos logros, aportando evidencias resultado de la investigación. He podido constatar que el aprendizaje cooperativo es un método a ser considerado para su introducción en las aulas, por su enorme potencial para desarrollar en los educandos diversas competencias, entre ellas, la competencia social, la atención a la diversidad y la enseñanza personalizada.

Pienso que los retos que se le presentan a la educación, y a la escuela del mañana, son importantes pero también, son extensas e interesantes las vías que podemos abordar en un futuro:

- Humanizar la relación profesor-alumno en la que el centro de toda acción e intención sea el respeto a la dignidad de la persona. La figura del profesor deberá ser la de supervisor, consejero y guía para mejorar el camino del alumno apoyándolo en sus habilidades y capacidades.

- Saber aprovechar y desarrollar la capacidad de jugar de los niños haciéndose necesario que el docente conciba el fenómeno lúdico en toda su dimensión para fomentarlo y estimularlo adecuadamente con su grupo de alumnos, respetando a su vez la iniciativa e individualidad de cada uno.
- Impulsar proyectos educativos basados en el juego cooperativo para el fomento y desarrollo de las relaciones interpersonales formando a los escolares en la convivencia, la comunicación asertiva, la participación, la solidaridad y el compromiso, etc.
- Proponer talleres dirigidos a la formación de los docentes en el área de juegos cooperativos para implementarlos en las aulas.
- Buscar en el aula un equilibrio entre el aprendizaje de contenidos y de competencias teniendo presente que, para una verdadera innovación educativa, será además necesario formar colegios cooperativos donde exista cooperación entre todos sus miembros sintiéndose todos ellos, integrantes de una auténtica comunidad educativa.
- Realizar con docentes y padres sesiones de formación en resolución de conflictos para potenciar el trabajo que se realiza desde el aula.
- Incluir estrategias y técnicas para la prevención de conflictos y de conductas de acoso destinadas a los diferentes sectores de la comunidad escolar: directivos, orientadores, tutores, grupo o aula, alumnos implicados y familias, para facilitar la:
 - Concienciación del problema del maltrato entre escolares
 - Intervención con personas que ya manifiestan conductas antisociales
 - Detección e intervención precoz de acoso escolar dirigidos a todos los integrantes del grupo-aula

La sensación con la que me quedo es que todavía hay mucho trabajo por delante para que las escuelas aporten al bien común la formación de ciudadanos responsables, respetuosos, con implicación en la vida social y con un compromiso con la innovación y mejora en todos los campos de la sociedad.

¡A trabajar!

8.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cerezo F., Calvo, A., Sánchez, C.(2011). *Intervención psicoeducativa y tratamiento diferenciado del bullying*. Madrid: Edic. Pirámide
- Caprara, G., Barbaranelli, C., Pastorelli, C., Bandura, A., Zimbardo, P.(2000), Prosocial foundations of children's academic achievement. *American Psychological Society, Vol. 11* (Nº 4), 302-306.
- Dewey J. (2004). *Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid:Ed. Morata
- Díaz-Aguado, M.J. (2006). *El acoso escolar y la prevención de la violencia desde la familia*. Madrid: Dirección General de Familia. Comunidad de Madrid.
- Recuperado de:
http://213.0.8.18/portal/Educantabria/RECURSOS/Materiales/Biblinter/GUIA_ACO SO_ESCOLAR.pdf
- Eisenberg, N., Mussen P. (1989) *The roots of prosocial behavior in children*.Cambridge: Cambridge University Press
- Garaigordobil Landazabal, M. (1996) *Evaluación de una intervención psicoeducativa y sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Servicio de publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. Primer Premio Nacional de Investigación Educativa,1994
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003a) *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003b) *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil Landazabal, M.(2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Secretaría General de Educación. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).

Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/58910495/Premio-2003-MEC-Programa-10-12>

- Gonzalez Portal, M. Dolores (2000). *Conducta prosocial: evaluación e intervención*. Madrid: edic. Morata
- Guevara, I.P., Cabrera, V.E. y Barrera, F. (2007). Contextual factors and moral emotions as predictors of psychological adjustment in the adolescence. *Universitas Psychologica* 6 (2), 269-283
- Macintyre, C. (2012). *El acoso escolar en la infancia*. Bilbao: Edit. Desclée de Brouwer
- Miller, P., Bernzweig, J., Eisenberg, N. y Fabes, R. (1995). *El desarrollo y la socialización de la conducta prosocial. Cooperación y conducta prosocial*. Madrid: Aprendizaje Visor
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Edit. Inde
- Orlick T. (1997) *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Edit. Popular
- Ortega, R. (2010). *Agresividad injustificada, bullying y violencia escolar*. Madrid: Alianza Edit.
- Roche Olivar, R. (1995). *Psicología y educación para la prosocialidad*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona
- Rojas Marcos, L. (2010). *Superar la adversidad. El poder de la resiliencia*. Barcelona: Círculo de Lectores
- Ruiz Omeñaca, J.V. & Omeñaca Cilla R. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Edit. Paidotribo
- Sánchez- Queija, I., Oliva, A. y Parra, A. (2006). Empatía y conducta prosocial durante la adolescencia. *Revista de Psicología Social*, 21 (3), 259-27.

-Serrano, A.(2006). *Acoso y violencia en la escuela. Cómo detectar, prevenir y resolver el bullying*. Barcelona: Edit. Ariel

-Teruel Romero, J.(2007). *Estrategias para prevenir el bullying en las aulas*. Madrid: Ediciones Pirámide

10. ANEXOS

ANEXO 1

Sociograma

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que más te gusta jugar? • ¿Por qué te gusta jugar con ellos? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3.
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes son los tres niños o niñas de tu clase con los que menos te gusta jugar? • ¿Por qué no te gusta jugar con ellos? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3.
--	--

ADIVINA quién es el niño o la niña de tu clase que:	
Tiene más amigos	
El más triste	
Al que más quiere la profesora	
El más alegre	
El que más ayuda a los demás	
El que menos amigos tiene	
El que más molesta a los demás	
Al que menos quiere la profesora	

ANEXO 2

Cuestionario para las entrevistas individualizadas

Nombre del alumno:

Normalmente soy/estoy		
	SÍ	NO
Feliz		
Hablador		
Amante del deporte		
Serio		
Sincero		
Tengo muchas buenas ideas		
Simpático		
Demasiado ruidoso		
Un poco perezoso		
Divertido		
Mentirosillo		
Gruñón		

Piensa sobre la manera en que te ven otras personas: _____

¿Quieres cambiar algo? _____

Háblame sobre algo que :

-te hace feliz: _____

-te contraría: _____

Fuente: Macintyre, C. (2012).

ANEXO 3

POEMA EL GIGANTE

Vino un Gigante a mi puerta
un Gigante feroz y forzado;
sus pisadas hacían retumbar el suelo,
sus brazos medían varios metros.
Miraba con el ceño fruncido
y sus pasos sacudían el suelo.
Mi cuerpo entero empezó a temblar.
Por fin, le miré a la cara
y grité: “¿Quién te quiere?”
Cuando hablé, el poderoso Gigante
se volvió pálido, delgado y pequeño,
y a través de su cuerpo, como si fuera humo,
ví cómo se ponía el sol.
Sus ojos rojos se volvieron azules como el cielo.
Habló muy bajo y suavemente.
Y yo grité con orgullo: “¿Es este,
es este el poderoso enemigo?”
Se inclinó ante mi rostro serio.
Se desvaneció sin más.
Y no dejó ni siquiera una sombra
entre el día y yo.
Tales gigantes vienen a dejarnos sin habla,
pero son débiles a más no poder,
se deshacen ante los ojos de un hombre fuerte
y huyen ante los valientes de corazón.

Charles Mackay

Actividad 1

Tras la lectura atenta del poema, los niños representarán los diferentes papeles (el gigante, los vecinos, los niños) representando con su cuerpo diferentes estados de ánimo como el miedo, asombro...

Actividad 2

Se establecerá un diálogo en el que se abordarán cuestiones como:

-Si has sido poco amable con alguien ¿Qué podrías hacer para ganarte el favor de esa persona?

-¿Qué puedes hacer si te encuentras con alguien que tiene cara de gruñón?

Actividad 3

Tras haber dialogado sobre las características del gigante se subrayará la importancia de que todos podemos cambiar , ser personas amables y los beneficios que se consiguen siendo amable con los demás.

Fuente: Macintyre (2012)

ANEXO 4**ESCALA NUMÉRICA**

Nombre del alumno:

	1	2	3	4
Pide la palabra para expresar sus opiniones				
Respeto el turno de participación				
Participa en la formulación de las normas de convivencia				
Acepta los roles asignados				
Coopera en las tareas comunes				
Ataca a los demás compañeros				
Se siente parte del grupo en el que se encuentra				
Sale en defensa y ayuda a un compañero si lo necesita				

Equivalencia juicios de valor:

1. Nunca
2. Ocasional
3. Generalmente
4. Siempre

ANEXO 5

LISTADO DE JUEGOS COOPERATIVOS

- **Juegos cooperativos de creatividad verbal**

ADIVINA EL PERSONAJE FAMOSO	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad verbal
Desarrollo afectivo	Placer de acertar y descubrir
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones • Cooperación: aportar información del personaje elegido
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad • Capacidad para formular preguntas • Razonamiento lógico-verbal • Lenguaje : expresión y comprensión • Atención • Memoria auditiva inmediata
Descripción de la actividad	<p>El grupo se divide en cuatro o cinco equipos. En la primera fase del juego, cada equipo debe seleccionar un personaje famoso o relevante por alguna razón y del campo que ellos elijan (deporte, cine, ciencia, religión...). Primero, los miembros de cada equipo aportan ideas sobre personajes posibles. Después de analizar las ideas propuestas, seleccionan, a poder ser por consenso y si no por mayoría, el personaje. Una vez elegido el personaje, durante unos minutos los miembros del equipo aportan y comparten información sobre éste, hasta que todos tengan un buen conocimiento del mismo. Un secretario del equipo, elegido al azar, redacta en un folio la información referida al personaje que aportan los miembros del equipo. En la segunda fase del juego, todos los miembros del grupo se reúnen en posición circular y, por turnos, cada equipo sale al centro. El resto de los miembros del grupo formulará preguntas al equipo sobre el personaje, y éstas sólo pueden ser respondidas con "sí o no". El juego consiste en adivinar qué personaje es el que ha sido seleccionado por cada equipo.</p>
Debate	<p>¿Qué tipo de personajes hemos elegido? ¿Qué valores tienen estos personajes, qué representan?</p> <p>¿Se han seleccionado los personajes con el acuerdo de todos los miembros del equipo o ha habido discrepancias?</p> <p>¿Cómo se ha elegido el personaje en cada equipo? ¿Ha sido difícil adivinar los personajes?</p> <p>¿Ha resultado divertido adivinarlos? ¿Qué sentimientos hemos tenido al descubrirlos?</p> <p>¿Qué personaje o personajes os han parecido más interesantes y por qué?</p>
Materiales	Folio y bolígrafo por equipo

EL MULTIOBJETO	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad verbal
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de aportar usos posibles y originales de objetos cotidianos • Placer de adivinar
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa • Cooperación: aportar usos posibles pero inusuales de un objeto
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad • Lenguaje: expresión y comprensión • Atención • Memoria inmediata
Descripción de la actividad	<p>Se divide la clase en cuatro equipos y el adulto les comunicará un objeto de uso cotidiano a cada uno. Los miembros de cada equipo, cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, deberán indicar utilidades posibles pero inusuales de dicho objeto, es decir, usos que siendo posibles son inusuales.</p> <p>Después de 10-15 minutos cada equipo leerá los usos inusuales y el resto del grupo debe adivinar de qué objeto se trata. Posteriormente, los miembros del grupo pueden añadir otros usos posibles pero inusuales de ese objeto. Ejemplos de diferentes objetos de uso cotidiano: un ladrillo, una lámina de corcho, un balón, una regadera, un zapato, una cesta, una bolsa de plástico, una carpeta, una maceta, una percha, una botella, una piedra, un guante, unos patines...</p>
Debate	<p>¿Ha sido divertido? ¿Os ha resultado difícil pensar en nuevos usos para los objetos cotidianos?</p> <p>¿Habéis pensado muchas utilidades diferentes?</p> <p>¿Habéis sido tan originales que vuestros compañeros han sido incapaces de acertar alguna de las propuestas?</p> <p>¿Qué usos os han parecido más originales, más creativos?</p>
Materiales	Un lapicero y un folio por equipo. Varios objetos de uso cotidiano, aunque de forma opcional, ya que estos pueden ser mostrados o simplemente enunciados a los equipos.

¿QUIÉN SOY? OBJETO, ANIMAL, PERSONAJE O PLANTA	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad verbal
Desarrollo afectivo	Placer de adivinar
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones • Cooperación: describir las características del elemento elegido por consenso
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad • Pensamiento asociativo • Lenguaje: expresión y comprensión • Atención
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: estructuración temporal
Descripción de la actividad	Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco participantes. El adulto asignará a cada equipo una categoría, por ejemplo, objetos, personajes, plantas o animales. En primer lugar, cada equipo elegirá por consenso un elemento de la categoría que le haya sido asignada y anotará en un folio diez características descriptivas del personaje, planta, animal u objeto elegido, que secuenciarán en orden decreciente de dificultad. Los miembros de cada equipo deberán trabajar cooperativamente aportando ideas para la descripción del elemento seleccionado en la categoría asignada. Posteriormente, cada equipo deberá ir leyendo en alto todas las características, esperando unos momentos después de cada frase. El resto de compañeros debe adivinar de qué se trata, intentando hacerlo con el menor número de frases leídas o información dada por el secretario de cada equipo.
Debate	<p>¿Habéis elegido por consenso el elemento a definir o se han planteado problemas para la elección?</p> <p>¿Os ha resultado complicado encontrar características para identificar un determinado objeto, animal, personaje o planta y ordenarlas en orden decreciente de dificultad?</p> <p>¿Os ha costado mucho adivinar el elemento descrito por los demás equipos?</p> <p>¿Habéis aportado ideas todos los miembros de cada equipo?</p> <p>¿Qué os ha gustado más, buscar características o adivinar los objetos, animales...planteados por los demás equipos?</p>
Materiales	Un folio, un lapicero y una goma para cada equipo.

- **Juegos cooperativos de creatividad dramática**

CONGELAR LA FOTO	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad dramática
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la música, el movimiento y la representación • Descarga de tensiones durante la danza • Sentimientos de aceptación
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: configurar una fotografía. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. • Desarrollo moral: aceptar las reglas que implica el rol y las normas del grupo para la composición conjunta de una escena.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: expresividad • Simbolización • Atención • Memoria visual
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, control motriz.
Descripción de la actividad	<p>Se divide el grupo en 4 equipos. Cada equipo recibe una fotografía en la que aparecen diversos personajes y temas. Cada equipo tiene un tiempo de aproximadamente 15 minutos para memorizar la posición, repartirse los roles de los personajes y de los elementos que contenga la fotografía, elegir un narrador de la imagen y elaborar una breve historia descriptiva sobre la imagen que será utilizada por el narrador. Después de un tiempo en el que los equipos preparan la escena expuesta en la fotografía, se pone una música de fondo y éstos danzan desplazándose por el espacio del aula al ritmo de la música. Cuando el adulto detiene la música, los miembros de cada equipo, por turnos, irán lo más rápidamente posible a formar o reproducir la fotografía. En este punto el narrador de cada equipo comenta los personajes y el tema expuesto en la fotografía, mientras sus compañeros de equipo representan la escena de forma estática y el resto de los miembros del grupo observa la composición a modo de público espectador. En la primera ronda que se detiene la música congela la fotografía el equipo 1; en la segunda ronda, el equipo 2 y así sucesivamente. Posteriormente se inicia la fase de debate.</p>
Debate	<p>¿Ha sido divertida la actividad? ¿Todos los miembros de los equipos habéis cooperado aportando ideas? ¿Ha habido problemas para organizar la representación estática de la fotografía, por ejemplo, para repartir los roles...? Si los ha habido, ¿cómo se han resuelto?</p> <p>¿Con qué fotografía se ha realizado un mayor nivel de elaboración de la historia? ¿Qué otras narraciones podrían haberse llevado a cabo?</p>
Materiales	4 fotografías que contengan varios personajes y diversas temáticas. Magnetofón y cinta musical animada.

LAS PELÍCULAS	
Objetivos	Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la dramatización • Sentimientos de aceptación • Placer en la representación
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones • Cooperación: representar la secuencia de una película • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia • Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad • Simbolización • Lenguaje: expresión y comprensión • Atención • Memoria
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal y otras funciones, dependiendo de la representación y de la construcción de materiales que implique
Descripción de la actividad	El grupo se divide en equipos de cinco o seis jugadores, cada uno de los cuales debe elegir una película popular y conocida por todos. Primero los miembros de cada equipo sugieren películas y, después de un período de comunicación, seleccionan por consenso la más conocida por todos. A continuación preparan una escena, aproximadamente de 5 minutos, en la que representan una secuencia o escena de la película con la contribución de todos los miembros del equipo. Si se requiere, los miembros de los equipos pueden disfrazarse y/o preparar materiales para la representación. Posteriormente, por turnos, cada equipo representa la secuencia de la película elegida, de tal modo que pueda dar pistas al resto de los miembros del grupo que deberán adivinar la película de que se trata. Las representaciones deben estar bien elaboradas, visualizándose la escena durante aproximadamente 5 minutos.
Debate	¿Habéis seleccionado la película que ibais a representar con el acuerdo de todos los miembros del equipo? ¿Todos habéis aportado ideas? ¿Cómo habéis organizado la representación? ¿Se han tenido en cuenta las aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Ha sido difícil adivinar la película que se estaba representando? ¿Qué representación ha sido la más original?
Materiales	Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos

EL TELEDIARIO	
Objetivos	Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la dramatización. • Placer de crear, de inventar y placer en la representación. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: elaborar noticias y coordinar roles. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. • Desarrollo moral, autocontrol de impulsos: representación del rol y coordinación con otros roles.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (dramática, verbal): fluidez, flexibilidad, originalidad, • Expresividad, fantasía. • Lenguaje: expresión, comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal y otras funciones, dependiendo de la representación y de la construcción de materiales que implique
Descripción de la actividad	<p>Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco personas. El juego consiste en realizar cooperativamente un telediario desarrollando las diferentes secciones de las que se compone. A cada equipo se le asignará una sección (política, deportes, noticias nacionales, internacionales, meteorología, entrevistas...). Una vez asignadas las secciones, primero, tendrán que redactar las noticias de esa sección de forma clara y elaborada sobre un papel a modo de guión, inventándolas cooperativamente.</p> <p>Posteriormente, se repartirán los diferentes roles, representando las noticias y organizando de esta manera un telediario con la contribución de todos los equipos.</p>
Debate	<p>¿Os ha gustado la sección de las noticias que os ha tocado? ¿Habéis tenido alguna dificultad? ¿Qué os han parecido las noticias de vuestros compañeros? ¿Cuál os ha parecido la más original? ¿Habéis contribuido todos en la realización de la actividad? ¿Qué sección os ha parecido más original?</p>
Materiales	Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Varios folios y varios bolígrafos por equipo

- **Juegos cooperativos de creatividad gráfico-figurativa**

DIBUJANDO CON VELAS	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad gráfico-figurativa
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: realizar un dibujo con cera de velas. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, originalidad. • Simbolización y/o abstracción, dependiendo de las figuras realizadas. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción viso-espacial.
Descripción de la actividad	<p>Se forman equipos de cuatro jugadores y cada equipo recibe cuatro velas, una cartulina blanca, un lápiz, una caja de acuarelas, y cuatro pinceles. El juego consiste en hacer un cuadro utilizando como material de base cera de vela. Los miembros de cada equipo, previo proceso de comunicación, dibujarán sobre la cartulina una forma (representativa o abstracta) primero con un lápiz y después repasarán el dibujo con cera de vela. En la primera fase los miembros de los equipos deben presentar ideas, debatirlas y seleccionar por consenso una de ellas o integrar varias en la composición que vayan a realizar.</p> <p>Cada jugador deberá hacer con la vela una parte del dibujo realizado previamente con lápiz, mientras el resto de los compañeros le observa. Con las velas encendidas repasan el dibujo que inicialmente será prácticamente invisible. Después de marcar la forma del dibujo con la cera de las velas, pintarán toda la cartulina de un color de acuarela, y con una pintura más densa, por ejemplo, témpera o pintura de dedos, pintarán el relieve de las formas dibujadas con vela. Transcurrido un tiempo, cuando la pintura se seque, se podrá ver con toda claridad el dibujo invisible original y se llevará a cabo una exposición de las obras.</p>
Debate	¿Ha resultado divertido dibujar con una vela? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros del equipo para decidir lo que se iba a hacer? ¿Todos habéis contribuido a la realización de la obra? ¿Se parecía el dibujo original al que ha aparecido cuando se ha secado la pintura? ¿Qué cuadros os parecen más originales, creativos?
Materiales	Una cartulina blanca, cuatro velas, una caja de acuarelas, un lápiz, y cuatro pinceles por equipo. Opcionalmente, pintura de dedos o témperas a disposición de todos los equipos. Cámara fotográfica.

CUADROS CON PALILLOS	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad gráfico-figurativa
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: realizar un cuadro con palillos pintados. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, destreza digital, percepción visual, percepción táctil.
Descripción de la actividad	El grupo se divide por parejas, a cada una de las cuales se entrega un trozo de cartón o cartulina, 50 palillos, un tubo de pegamento, tijeras, rotuladores y una caja de pinturas. El juego consiste en hacer una composición o cuadro con palillos, creando las formas que deseen. Cada pareja debe dedicar un tiempo para decidir qué van a hacer, si van a hacer algo representativo, por ejemplo, una casa, o si van a jugar con la forma y el color sin intención de representación. Más tarde acuerdan el procedimiento de realización de la idea, de tal modo que ambos contribuyan a su desarrollo. Posteriormente pueden colorear la composición pintando los palillos y, al final, se realiza una exposición con las obras creadas.
Debate	<p>¿Ha sido divertido hacer los cuadros? ¿Ha sido difícil ponerse de acuerdo con el compañero para decidir qué ibais a hacer?</p> <p>¿Todos habéis contribuido a la realización de las obras?</p> <p>¿Os gustan los cuadros con palillos que habéis realizado?</p> <p>¿Cuáles os parece más originales?</p>
Materiales	Un trozo de cartón o cartulina, 50 palillos, un tubo de pegamento, tijeras, varios rotuladores y una caja de pinturas por pareja. Cámara fotográfica.

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

- **Juegos cooperativos de creatividad plástico-constructiva**

LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad plástico-constructiva
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear un animal original: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar un nuevo animal con material gráfico. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad. • Capacidad de transformación del medio. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, destreza digital...
Descripción de la actividad	Se divide al grupo en equipos de cinco o seis miembros. A cada equipo se le da el siguiente material: diverso material gráfico de distintos animales (fotos o dibujos), un pliego de papel DIN-A3 blanco, unas tijeras por cada miembro del equipo y pegamento. El juego consiste en inventar cooperativamente una nueva especie animal. Para ello, los miembros de cada equipo deben seleccionar fotos de animales y, después, recortarlas separando las diferentes partes anatómicas del cuerpo del nuevo animal: orejas, ojos, patas... Cuando tienen ya suficientes recortes de distintas partes del cuerpo de diferentes animales, comienzan a pegarlas en el papel, configurando un nuevo animal inventado y formado con partes de otros animales ya existentes. Cuando el equipo acaba su creación, debe inventar también un nombre para su animal, haciendo una breve descripción de él, por ejemplo, clase de animal: terrestre, marítimo, aéreo..., qué come, dónde vive... Después, se reúnen todos en gran grupo, se adhieren a la pared los animales elaborados y cada equipo presenta al resto del grupo su animal, comentando la descripción que han hecho del mismo.
Debate	<p>¿Ha sido divertido inventar un nuevo animal?</p> <p>¿Habéis aportado todas ideas para ir completándolo? ¿Cómo os habéis organizado? ¿Cómo habéis elegido el nombre? ¿Sabíais lo que queríais hacer desde el principio o ibais improvisando sobre la marcha? ¿Cuál de todos elegiríais como mascota?</p> <p>¿Cuál da más miedo? ¿Qué animales son los más originales?</p>
Materiales	Diverso material gráfico sobre diferentes especies animales (fotos o dibujos), un folio DIN-A3 y una barra de pegamento por equipo. Una tijera por participante.

ESCULTURAS CON PALILLOS Y BARRO	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad plástico-constructiva
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: crear una figura con barro y palillos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Capacidad de transformación del medio. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización/abstracción en función de la escultura realizada. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción táctil, destreza digital.
Descripción de la actividad	El juego se realiza en pequeños equipos de cuatro jugadores. Cada equipo recibe como material común una caja de palillos y un pliego de papel de embalar o un cartón para dar base a la escultura, y, como material individual, cada jugador recibe un trozo de barro y 2 pequeños trozos de plastilina de diversos colores. Con este material cada equipo debe decidir qué figura desean realizar (animal, objeto...) y coordinarse distribuyendo la tarea para llevarla a cabo. Primero los miembros del equipo aportan ideas, eligen una con el consenso de todos o integran varias de las aportadas por sus miembros y distribuyen la tarea a realizar para configurar cooperativamente una figura o escultura con los materiales dados. Posteriormente se realiza una exposición con los objetos o esculturas creadas por los distintos equipos.
Debate	¿Ha resultado divertida la actividad? ¿Cómo se ha decidido en cada equipo qué escultura se iba a realizar? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo? ¿Habéis contribuido todos en la creación del objeto? ¿Ha habido alguna dificultad para compartir el material? ¿Os gustan los objetos que habéis creado? ¿Ha sido fácil crear un figura únicamente con ese material? ¿Qué obras os gustan más, os parecen más originales y por qué?
Materiales	Por equipo: Una caja de palillos, una plancha de barro (dividida en 4 partes, una para cada jugador) y varios trozos de plastilina de diversos colores (2 para cada participante), un pliego de papel de embalar o un cartón para dar base a la escultura. Cámara fotográfica.

PASARELA DE DISFRACES	
Objetivos	Comunicación, cooperación, creatividad plástico-constructiva
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Sensibilidad estético-artística.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: diseñar y construir un disfraz. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: originalidad, conectividad, elaboración. • Creatividad dramática: expresividad (rol de modelo). • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción viso-espacial, esquema corporal.
Descripción de la actividad	Se divide el grupo en equipos de cinco o seis miembros, proporcionando al grupo diversos materiales que permitan elaborar disfraces para una fiesta de carnaval. Cada equipo debe diseñar y construir un disfraz para un miembro del equipo que será el modelo que represente a ese equipo. Los equipos eligen las ropas que desean para disfrazar a su representante y elaboran cooperativamente complementos para el disfraz. Además, cada equipo debe preparar un pequeño guión en el que describan las características y ventajas del disfraz elaborado. Para la actividad de diseño y construcción disponen de 30-40 minutos. Posteriormente, se organiza un desfile en el que los representantes de los equipos se exponen ante los demás, como modelos de pasarela, para que los miembros del grupo observen el disfraz elaborado con todos sus matices y detalles. Mientras el modelo de cada equipo desfila, un miembro del mismo comentará en alto el guión preparado sobre el disfraz.
Debate	¿Ha resultado difícil hacer un disfraz? ¿Todos los miembros del equipo habéis contribuido a diseñar y elaborar el disfraz? ¿Cómo os habéis organizado para construirlo? ¿Os han gustado los disfraces que habéis realizado? ¿Qué disfraces os parecen más originales? ¿Qué guión os ha resultado más atractivo, más sorprendente?
Materiales	Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.

FUENTE:
Garaigordobil Landazabal, M.(2005).