



# CUADERNOS DE TRABAJO PARA EL EDUCADOR

**JUEGOS COOPERATIVOS Y JUEGOS DE PAZ**



**UNIDAD INVESTIGACION - FUNDACIÓN COMPARTE**  
[www.comparte.org](http://www.comparte.org)

## Presentación

Sin duda hoy en día, el destacar, resaltar o ganar frente a un compañero, amigo o par, pareciera considerarse una ventaja que se valora positivamente. La competencia y el individualismo han sido tema en muchos debates, foros y seminarios dedicados a las relaciones humanas, a la psicología social y escolar, sin embargo; sus conclusiones han sido desfavorables a este tipo de prácticas, ya que en ninguna medida aportan a la convivencia e interacción positiva. A pesar de ello, es un fenómeno cada día más latente.

Si estas premisas las trasladamos al ámbito del juego y a la etapa preescolar, nuestro ámbito de estudio, es bastante negativo y contraproducente optar como educadores por este tipo de enseñanza (ganar, perder). Sobre todo en una etapa de la vida tan importante como la preescolar; donde se van desarrollando, entre otras, nuevas vivencias y estímulos para afrontar no sólo la vida escolar; sino la social como antesala a un recorrido junto a padres, familia, amigos y su comunidad.

La clave pareciera estar entonces, en fomentar la práctica del juego desde la primera infancia desde otros enfoques, a fin de formar en el niño la comunicación, empatía, colaboración y otras, dirigidas a desarrollar relaciones solidarias. Y promover los valores que inspiran la cultura de paz y convivencia positiva; desechando la competencia e individualismo.

Pero ¿qué tipo de juegos son aquellos que debemos, los educadores, desarrollar y poner en práctica con el niño?

Después de estudiar el tema y desarrollado experiencias de educación para la

paz, creemos rotundamente que del sinfín de tipos de juegos existentes, los llamados juegos cooperativos y juegos para la paz, representan una de las mejores formas de entregar valores que favorezcan la buena convivencia y buenas relaciones a las futuras generaciones. Lamentablemente en la actualidad, nos encontramos con una serie de obstáculos para el juego y la recreación. Contradictorio cuando éstos han sido considerados esenciales para la vida de un niño.

Este cuaderno de trabajo quiere aportar al educador y animador, una reflexión acerca de la forma en que enfrentamos el juego cada día en la escuela. La escuela por su función de ente socializador, cumple un rol importante en esta área, y un aliado en la tarea recreativa de enseñanza aprendizaje.

Hacemos la invitación a acercarnos a lo lúdico, a través de esta recopilación de juegos cooperativos y juegos para paz para niños de preescolar.

### **Hablando de los juegos, ¿qué es el juego?**

El juego es la actividad fundamental en la vida del niño (aunque se piense que es una distracción pasajera, sin ningún objetivo que el de producir un placer en el niño).

El niño juega porque es niño y porque quiere parecerse al adulto, aunque su limitada experiencia no le permite aun desarrollarse en la vida real.

Como admira al adulto, tiene puestos los ojos en el y crea su mundo imaginario, que le permite sentirse padre, madre... Tiene un mundo imaginario en el cual el es el rey.

Mediante el juego, el niño comprende el mundo real, adquiere esquemas mentales y actúa.

El juego favorece el encuentro y la sociabilidad hacia los otros y, en la medida que copia y adapta el mundo de los adultos, el niño reproduce los valores y las actitudes familiares.

El juego es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos el escolar.

Los objetivos generales que se pretenden conseguir por medio del juego responden a actitudes y acciones básicas que se deberán desarrollar en los niños, como son la responsabilidad, el respeto, la obertura, la autoestima, la confianza, la relación con los demás y con su entorno.

### **El Juego en la vida de un niño. La escuela y su potencial rol**

Se parte de la base que el juego es un derecho en la vida de los niños y así lo afirma la convención de los derechos del niño. UNICEF “todos los niños y niñas del mundo tienen derecho a disfrutar plenamente de juegos y recreación”.

Pero una de las características de nuestra época, como bien lo señala Susana Gamboa en su libro *Juegos por la Paz* (2003), es que “hay poco espacio para lugares tradicionales de juego como la plaza. Por otro lado la tecnología moderna ofrece objetos que abruma al niño y cambian sus parámetros de goce al aire libre”. Paradójico cuando Freud nos dice que “jugar es la actividad favorita y más intensa del niño”.

Pensando que se ha comprobado que las nuevas tecnologías han reemplazado al juego al aire libre, colocándolo en un segundo lugar. Tenemos por un lado que, lo “moderno” ha conseguido arrebatarse de cierta forma al niño de la plaza, y llevarlo a la computadora u ordenador; siendo que ésta ha sido por años un símbolo de juego, y una de las actividades que más disfrutarían los niños. Entonces ¿cómo hacemos para dar espacio a este juego?

Aquí se abre un reto y oportunidad para maestros y educadores de construir junto a los niños un mundo lúdico, donde podamos aprender de ellos y disfrutar colectivamente. A pesar de sostener que el juego es inherente al ser humano, debemos encontrar un lugar donde hacer uso de él.

Un gran obstáculo para trabajar este tipo de juegos es que la competitividad ha sido difícil de abstraer de las escuelas, pues ha sido un tema cultural extensivo,

poco cuestionado, y que ha pasado a ser parte de la cotidianeidad.

Un premio al ganador de tal o cual actividad que ha destacado por su astucia, habilidad o competencia es totalmente natural. No se trata con este tema de eliminar el ejercicio de reforzar positivamente a un niño por sus habilidades, sino, no caer en actividades que traigan como resultado un perdedor y ganador e ir trabajando por nuevos conceptos: el de la colaboración mutua, solidaridad y educación para la paz; entendiendo el juego como un momento de esparcimiento, alegría y convivencia.

### **Los juegos cooperativos, ¿qué son?**

Enrique Pérez Oliveras Profesor de Educación Física (Uruguay). Especialista en las áreas de Juego, Recreación, ha dicho que Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Asimismo señala que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

### **¿Cuáles son las características de los juegos cooperativos?**

De acuerdo al INNFA Instituto Nacional de la Niñez y la Familia, Quito Ecuador, organización que realiza un trabajo importante en juegos cooperativos en América Latina, señala lo siguiente:

La gente juega con los demás, y no contra los demás.

Juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Busca la participación de todos.

Da importancia a metas colectivas, no a metas individuales.

Busca la colaboración y aporte de todos.

Busca eliminar la agresión física contra los demás.

Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Estos mismos autores nos dicen que “El juego es una herramienta y un elemento fundamental del desarrollo de las culturas. A lo largo de la historia de la humanidad, “el juego se considera algo serio y valioso dentro del desarrollo social”, de ahí la importancia de propiciar la participación de todos y todas.

Los juegos cooperativos tienden a eliminar la relación de dominación, así como el criterio de que los “perdedores” acepten su condición porque tienen la esperanza de convertirse algún día en “ganadores”, con una actitud individualista, sin compromiso con los de su entorno, ya que tanto ganadores como perdedores, están interesados en el éxito individual, no en el colectivo”.

Por último, decir que al ejercitar este tipo de juegos la evaluación será de gran importancia para: dejar expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de colaboración. Valorar las actitudes de cooperación y competición que se hayan podido dar en el juego, sus causas y sus resultados. Dialogar sobre las actitudes, mecanismos competitivos en el grupo y en la sociedad.

## **Juegos Cooperativos: Juegos para la Paz**

Cuando jugamos estamos trabajando por la paz, sobre todo si lo hacemos de manera cooperativa, donde eliminamos la violencia y damos paso a gestos de solidaridad. Por lo tanto, existe una gran relación entre juego cooperativo y juego para la paz. Los juegos cooperativos entregan valores relacionados con la educación para la paz: cooperación, ayuda mutua, trabajo en conjunto, compañerismo, entre otras. Así, jugar se transforma en un desafío de hacer y trabajar por la paz.

Educar para la paz a ha sido una tarea de la Fundación Comparte a través de su proyecto Educapaz [www.educapaz.org](http://www.educapaz.org) , por lo tanto, al preparar este documento de juegos no podían estar ausentes los juegos para la paz. Y la recopilación de experiencias lúdicas para trabajar las emociones y sensaciones en los niños como camino en el aprender y desarrollar la cultura de paz.

### **La recopilación**

Hemos hecho una simple recopilación de juegos cooperativos y juegos para la paz, pensando en que cada uno de ustedes cuenta en sus experiencias educativas con una gran cantidad de juegos, que sin duda, reconocerán de gran apoyo a sus tareas de enseñanza.

Proponemos además, hacer uso de vuestra memoria y los invitamos a rememorar todos aquellos juegos que los hicieron vibrar y disfrutar en la niñez.

Con esta recopilación, queremos refrescar esas vivencias tan cercanas para cada

uno y animarlos al mismo tiempo a hacer uso de ese recurso con estas nuevas generaciones. Seguramente muchas de ellas serán experiencias que contribuirán a difundir y sensibilizar la utilización de juegos cooperativos y juegos para la paz.

Por ahora, queremos compartir con ustedes este material, esperando sea de gran utilidad en el trabajo con niños y niñas en escuelas u organizaciones. Han sido escogidos por su simplicidad y facilidad para trabajar; veintiocho actividades lúdicas para disfrutar y enriquecer al grupo.

A quien le interese seguir compartiendo juegos, realizar comentarios, y complementar y retroalimentar esta tarea, lo animamos a escribir a [monica@comparte.org](mailto:monica@comparte.org) ó a [lorena@educapaz.org](mailto:lorena@educapaz.org) Gracias!



## Juegos para la Paz

### 1. HUELLAS

**Objetivo:** Conocerse.

**Desarrollo:** Con las manos y los pies descalzos manchados en tempera, las estampamos sobre el gran papel, en el que hay otras huellas de los compañeros y diferentes objetos. Hablamos sobre las formas, tamaños, sobre la importancia de las manos y de los pies en nuestra vida.

La importancia de las manos y de los pies. La unión por el tacto, tocarse, el roce. Los gestos, los miles de gestos que se transmiten con las manos y los pies. Gestos de paz.

### 2. HISTORIA DE MIS FOTOS

**Objetivo:** Conocerse.

**Desarrollo:** Traemos fotografías de cuando éramos pequeños, y de nuestra familia. Nos las enseñamos y contamos la historia sobre ellas. Las fotos de la familia y hablar de la familia de cada niño, es la primera transmisión de paz. Hacemos un mural con fotos de todas las personas de la clase.

Cada cual pone su foto de tamaño carnet en una hoja y completa el cuerpo dibujándose. El niño se integra mejor en el grupo si tiene una historia que contar de su familia.

### 3. CESTA REVUELTA

**Objetivo:** Conocerse y energizante.

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

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

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

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

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

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

### 4. LAS PRENDAS

**Objetivo:** Distensión y estima.

**Desarrollo:** Todos dejamos un objeto personal en un montón junto con todo el grupo. Decidimos en grupo qué actividad agradable (saltar, bailar con alguien, dar un beso, un abrazo...) van a realizar las personas cuyos objetos salgan elegidos. Alguien con los ojos cerrados elige dos objetos al azar. Los niños propieta-

rios de esos objetos realizarán la actividad que se había decidido previamente.

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

## 5. POBRE GATITA LINDA

**Objetivo:** Distensión.

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

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

Quien se ría se convierte en gatita.

## 6. TODO EL MUNDO EN ESTA FIESTA

**Objetivo:** Energizar, contacto.

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

“Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir,  
Lo que haga lo que diga lo tenéis que repetir”.  
Alguien canta: “A bailar, a bailar, todo el mundo a bailar”.

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

A reír, a reír, todo el mundo a reír.

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

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

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

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

## 7. ORUGA GIGANTE

**Objetivo:** Confianza, cooperación.

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

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

Les costará tener los ojos cerrados pero se les indica que si los abren los vuelvan a cerrar.

Cuando hay más de veinte personas surgen problemas de funcionamiento por lo que es conveniente hacer más de un grupo.

## 8. LA AVISPA

**Objetivo:** Estima. Alguien que te quiere te da un beso, te cura y te sientes bien. Afecto, contacto, cariño = paz

**Desarrollo:** Nos sentamos en círculo y alguien se pone de pie en el centro. Esta persona hace como que hay una avispa volando por el aire. Hace el ruidito y sigue su camino con la mano elevada.

La avispa pica a cada una de las personas en diferentes partes del cuerpo.

A continuación cada persona dará un beso a quien tiene a la derecha en el lugar que le picó la avispa que se le cure.

Una vez terminado, cada persona da un beso a quien tiene al lado derecho. El beso lo dará en el lugar del cuerpo donde le picó la avispa cuando se posó.

## 9. BUENOS DIAS AMIGUITAS

**Objetivo:** Estima. Juntarse y hablar de la amistad. Los buenos amigos dan paz. Y si uno recibe también da.

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

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

Todos: esto es un saludo de amistad.

Niño: ¡Qué bien! (levantando los brazos)

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

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

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

## 10. PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

**Objetivo:** Trabajar en grupo

**Desarrollo:** Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores. Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado; lo aros son piedras que sobresalen en la superficie del lago;

Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

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

## 11. VUELTA Y VUELTA

**Objetivo:** Trabajar en conjunto por un objetivo.

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

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

## 12. COCODRILO

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

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

### 13. SILLA MUSICAL COOPERATIVA

**Objetivo:** Lograr desafíos en conjunto.

**Desarrollo:** Se disponen sillas en un círculo, igual al número de participantes. Los participantes empiezan en un círculo, cada uno con una silla. Se quita una silla y al compás de una música los participantes empiezan a bailar alrededor del círculo. Después de un rato se detiene la música y en ese momento, cada uno busca sentarse en una silla. Como falta una silla, alguien tiene que compartir un lado de su silla. Mientras va avanzado el juego, y para la música se va quitando una silla.

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

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

### 14. EL TENDEDERO DEL GORDITO

**Objetivo:** Trabajar por una meta en común.

**Desarrollo:** Formar equipos de 3 a 4 personas. El animador dará las siguientes instrucciones en la medida en vayan realizando:

Los equipos se colocarán detrás de una línea a la cuenta de 3, se quitarán la ropa que puedan y quieran para formar con ella el tendedero más largo, las prendas deben tener contacto unas con otras. Se pondrá toda la ropa del tendedero a un solo integrante del equipo. Luego..

Todos deberán tomar sus propias prendas y vestirse nuevamente.

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

## 15. CUADROS A TROZOS

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

**Desarrollo:** Se dispone de fotos o ilustraciones, tantas como participantes haya (o equipos pequeños). Si los jugadores se agrupan de cinco en cinco, por ejemplo, se cortan cinco fotos en cinco partes, y se meten en un sobre, un trozo de cada foto.

A la señal, y sin poder hablar hasta que finalice el juego, se sacan los trozos, y mirando a sus compañeros, deberán proponerle el intercambio de trozos, para poder realizar cada uno un cuadro.

## 16. TRONCO RODANTE

**Objetivo:** Organización colectiva

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

## 17. VOLEIBOL COOPERATIVO

**Objetivo:** Trabajar en conjunto y disciplinadamente

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



## 18. LAS PAREJAS CHILLONAS

**Objetivo:** Conocerse mejor y divertirse en conjunto

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

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

## 19. LEVANTAR AL COMPAÑERO

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

**Desarrollo:** Un compañero se sienta frente a otro, con las piernas y los pies apoyados en el suelo y las puntas en contacto. Inclínándose hacia delante y doblando las rodillas, se agarran las manos y tiran uno del otro para levantarse juntos. Después intentan volver a la posición de sentados.

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

## 20. LOS SAQUITOS DE...

**Objetivo:** el favorecer la coordinación de movimientos y el equilibrio corporal. Introducir el factor “ayuda” al compañero como valor.

**Desarrollo:** Los participantes se colocan un saquito de legumbres (arena, semillas etc.) sobre la cabeza; van a su ritmo determinado y cambiante, o que vayan de espaldas, salten...si la bolsa cae al suelo , la persona que la llevaba queda congelada” y otro participante tiene que volvérsela a colocar para descongelarla” evitando que caiga la suya.

El educador después puede preguntar cuantas veces has ayudado a otro, y como te sentiste cuando ayudaste y cuando te ayudaron.

## 21. ZAPATOS VIAJEROS

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

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

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

## 22. LOS AROS MUSICALES...

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

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

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

## 23. EL BURRO TERCO

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

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

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

El educador hace un buen debate sobre los estímulos y la competición/cooperación

## 24. PINTURA ALTERNATIVA

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

**Desarrollo:** Se distribuyen diferentes pinturas y se les pide que sin hablar, cada niño hace formas en el papel que el otro continuará

Se analizaran los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación

## 25. LA CAJA MÁGICA

**Objetivo:** estimular la imaginación y la capacidad gestual

**Desarrollo:** Los participantes se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. El animador dice “se abra la caja y de ella salen...(por ejemplo motos). Todos los participantes se incorporan e imi-

tan el objeto mencionado. Cuando se dice “se cierra la caja”, todas vuelven a la posición inicial. Se vuelve a abrir la caja y ahora salen perros, mariposas, conejos...

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

## 26. GLOBOS COLECTIVOS

**Objetivo:** disfrutar y coordinarse a través del movimiento colectivo.

**Desarrollo:** se trata que un grupo que forma una ronda tomados de la mano mantengan en el aire un globo sin que este caiga al suelo y sobre todo sin soltarse las manos.

Entonces se trata de que el grupo en conjunto se mueva para levantar un globo por ejemplo con los brazos, con los hombros, con las piernas, con la cabeza.

## 27. EL DRAGÓN

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

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

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

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

## 28. EL MICRÓFONO MÁGICO

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

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

## **Bibliografía**

Juegos por la paz. Susana Gamboa de Vitelleschi. Edit. Bonum, Argentina (2003)

Manual de Estimulación Preescolar. Isabel M. Haeussler – Soledad Rodríguez. Edit. Planeta Prácticos, Chile (2005)

Web CODEPAZ “LA PEONZA” Colectivo de Docentes de Educación Física para la paz. Valladolid

Web Efedeportes.com (Uruguay)

Apuntes Juegos Cooperativos. Teresa Montes de Oca Sánchez

Apuntes Taller Juegos Cooperativos (Dictado por Lucio Saed de Argentina el 28 y 29 de Noviembre del 2003 lugar Foro por la niñez y adolescencia.

Artículos Juegos Cooperativos INNFA Quito Ecuador

La alternativa del juego(1)juegos y dinamicas de educación para la paz. Paco Cascón Soriano, Carlos Martín Beristain. Edit.catarata, decimoquinta edición 2006, Madrid



# CUADERNOS DE TRABAJO PARA EL EDUCADOR

JUEGOS COOPERATIVOS Y JUEGOS DE PAZ



UNIDAD INVESTIGACION - FUNDACIÓN COMPARTE  
[www.comparte.org](http://www.comparte.org)