



**JUEGO COOPERATIVO :  
¡ NOS HACEMOS MÁS AMIGOS¡.**

**PAÍS VASCO**

**FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO**

**CANDIDATURA:** 207

**CATEGORÍA:** A - Ed. Infantil y Ed. Primaria

**CENTRO EDUCATIVO:** CEIP ARTATSE HLHI

**TIPOLOGÍA:** público

**TOTAL ALUMNADO:** 170

**TOTAL DOCENTES:** 23

**LOCALIDAD:** Bilbao

**PROVINCIA:** Vizcaya

**AUTOR:** Crisitina Garre Lacalle

**COAUTORES:** Elena Vadillo Esteban, M<sup>a</sup> Dolores Torres Morales, Begoña Gómez Briongos, M<sup>a</sup> Carmen Gardeazábal Gómez, M<sup>a</sup> Carmen Celorrio Ledesma, Inmaculada Blanco Rodríguez

**Nº TOTAL AUTORES PROYECTO:** 7



## FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

### 3. DATOS DEL PROYECTO

<b>Niveles educativos a los que se dirige el proyecto</b>	Educación Infantil	Si
	Educación Primaria	Si
	ESO	No
	Otros	No

<b>Nº alumnado participante</b>	Primer ciclo Ed. Infantil: 0 Segundo ciclo Ed. Infantil: 40 Primer ciclo Ed. Primaria: 32 Segundo ciclo Ed. Primaria: 25 Tercer ciclo Ed. Primaria: 33 ESO: 0 Educación Adultos: 0 Educación Especial: 0 Otros: 0
<b>Nº total de otros agentes participantes</b>	Profesorado: - Ed. Infantil 3 - Ed. Primaria 4 - ESO 0 - Ed. Especial 0 Madres y padres: - Ed. Infantil 0 - Ed. Primaria 0 - ESO 0 - Ed. Especial 0 Personal del centro: 2 Otros: 4

### Descripción de los agentes participantes y grado de implicación

#### GRADO DE PARTICIPACION

Al hablar de implicación de nuestra comunidad educativa en el proyecto de juego debemos hacer referencia a los 3 estamentos que la forman, su implicación se realiza a diferentes niveles:

Profesorado y personal no docente

La formación ha sido continuada en diferentes momentos durante estos años y siempre con la participación de todo el profesorado y personal no docente.

En todas las sesiones hay tres personas :las tutoras y la coordinadora. En algunas sesiones participan : personal no docente, voluntariado, personas en prácticas. Todo el profesorado conoce y colabora cuando es necesario con el proyecto.

Madres y padres :

A comienzo de curso en las reuniones por ciclo se informa del proyecto y de los objetivos a conseguir, intentado que colaboren en la continuidad de estos valores en el entorno familiar. También se les invita a acudir a alguna sesión de juego cooperativo.

Alumnos: fundamental su participación.



#### **4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

##### **Contexto del proyecto. Descripción del centro educativo y su entorno**

Artatse es un centro público de educación infantil y primaria en el barrio de Txurdínaga de Bilbao el 91% de las familias percibe la 'renta de garantía de ingresos' y /o alguna pensión asistencial.El 97% recibe becas de material escolar y comedor.El 3% de los padres/madres tienen una titulación equivalente al graduado escolar.La mayoría pertenece a la etnia gitana.Ante esta realidad,nuestra comunidad educativa cree y se empeña en que la escuela sea un factor de cambio social,desarrollando acciones que permitan compensar las situaciones de desventaja social.La primera acción de compensación educativa,fue la transformación del centro en una 'comunidad de aprendizaje'.Nuestra escuela encuadra su proyecto educativo teniendo en cuenta la línea prioritaria de la escuela inclusiva y en concreto el programa de equidad en medio desfavorecido que incluye: superación de desigualdades,educación de calidad para todas las personas y mejora de la convivencia.

##### **Fundamentación teórica o antecedentes del proyecto**

Este programa basado en el juego cooperativo se fundamenta sobre tres líneas de investigación.

La primera está relacionada con los estudios realizados sobre el juego infantil que confirman que el juego, actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital para el desarrollo humano.

El juego es descubrimiento de sí mismo y del mundo, es imitación y creación, es interacción y comunicación y contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional del niño.

La segunda línea de investigación está relacionada con la conducta prosocial o conducta social positiva. El hombre es fundamentalmente un ser que se construye en lo social, sin embargo, la práctica educativa tiende a centrarse en la adquisición de conocimientos, dejando a menudo en segundo plano las implicaciones de lo social en el desarrollo humano. Se han constatado los beneficios de las experiencias cooperativas, lúdicas o de aprendizaje para diversos factores del desarrollo

##### **Resumen del proyecto**

Se intenta sensibilizar a los niños frente a sus iguales para que experimenten a través del juego los beneficios de la cooperación y de la no agresión en las interacciones entre iguales.

Los 60 juegos que componen cada programa estimulan la cohesión, la comunicación y la confianza entre los miembros del grupo y en ellos se encuentra presente la actividad corporal, la interacción social lúdico-cooperativa a través del lenguaje verbal y no verbal. No hay eliminados, nadie gana ni pierde.



### Área/s curricular/es que abarca el proyecto

Las sesiones de Juego Cooperativo se desarrollan interciclo dentro del horario correspondiente a AEO

### Objetivo general del proyecto

Los objetivos coinciden con las diferentes líneas de actuación (equidad, ayuda, solidaridad, cooperación) trabajando las competencias propuestas por la consejería de educación del gobierno vasco dentro del marco de una escuela inclusiva, comprensiva e integradora. La esencia del proyecto consiste en crear situaciones que, a través del juego, ayuden al desarrollo de valores sociales (comunicación, ayuda, confianza, buenos sentimientos, solidaridad). Los dos grandes objetivos de estos juegos amistosos de cooperación son:

1. Potenciar el desarrollo integral del niño en su dimensión socioafectiva.
2. Favorecer la integración de niños que muestran dificultades en su desarrollo psicosocial.

### Estructura y componentes del proyecto

El programa tiene una duración de 2 cursos con 22 sesiones anuales, distribuidas en 1 sesión semanal de 90 minutos. Se realizan 2 ó 3 juegos dependiendo de la dificultad y duración de la actividad .

Planificación de la sesión: en la que participan las personas encargadas de dirigir la actividad y el observador. Se selecciona la actividad en función de:

un análisis estructural del juego, teniendo en cuenta el principio de placer, el desarrollo que promueve, la dinámica relacional y nivel de dificultad.

un análisis evolutivo del grupo según los niños que lo componen.

Realización de la sesión de juego: cada sesión de juego se organiza en 3 momentos diferenciados:

Apertura: Los niños sentados en círculo. Se recuerdan las ideas básicas jugar amistosamente, ayudarse, cooperar y se da la explicación del 1er juego.

Desarrollo de los juegos: En cada sesión se realizan 2 ó 3 juegos dependiendo del número de niños o del tipo de juego.

Al finalizar cada juego, el grupo se reúne en círculo y en una situación de relajación se explica el siguiente juego. Es importante presentar los juegos de forma clara y rápida.

Cierre de la sesión: Al finalizar, el grupo se sienta en círculo y se reflexiona sobre lo sucedido, planteando algunos interrogantes abiertos al grupo y estimulando a los niños para que opinen sobre los sentimientos o las experiencias vividas.

Esta parte es importante ya que en ella se potencia la verbalización - reflexión de las interacciones sociales experimentadas y de los conflictos contaminantes de los mismos. También se abordan temáticas como los beneficios de la cooperación y la importancia tanto del proceso como del producto



final, los sentimientos que se tienen al jugar en equipo o el sufrimiento que las personas experimentan cuando otros los excluyen.

Esta autorreflexión repercute de forma muy positiva en la evolución del grupo, desarrollando la capacidad de enfocar problemas y de reflexionar sobre estrategias de acción.

### **Actividades llevadas a cabo en el proyecto**

Las actividades lúdicas que componen el programa pretenden:

- Promover la autoafirmación de todos los miembros del grupo ampliando el conocimiento de los niños entre sí.
- Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo.
- Estimular el desarrollo de conductas que favorezcan la socialización (iniciativa, ayuda, respeto...) y disminuir conductas perturbadoras de la misma (agresividad, timidez, apatía...).
- Incentivar la conducta altruista en las relaciones entre iguales.
- Contribuir al desarrollo de la creatividad potenciando la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la fantasía.
- Ampliar las habilidades de comunicación tanto en plano verbal como no verbal.
- Fomentar los hábitos de escucha respecto al otro.
- Facilitar la expresión integral (sentimientos, deseos, temores...) a través de actividades cooperativas.
- Mejorar la auto-imagen.

## **5. METODOLOGÍA, EVALUACIÓN Y CALENDARIO**

### **Calendarización del proyecto**

Este proyecto se inició en el primer ciclo de primaria en el curso 2002-2003, implantándose posteriormente en toda la primaria y en infantil.

Pretendemos que los valores prosociales (cooperación, ayuda, igualdad, respeto...) actitudes y comportamientos trabajados de forma lúdica sean interiorizados para que los normalicen en cualquier situación del ámbito escolar, familiar, social y los utilicen a lo largo de su vida.

Cada programa está diseñado, como se ha señalado en la metodología, para un ciclo. El proyecto se desarrolla a lo largo de todo el curso escolar distribuido en 22 sesiones anuales siendo la duración de cada sesión de 90 minutos.

Las variables constantes de las sesiones son:

- Constancia sesional: intervenciones semanales de 1,30 h.
- Espacio-tiempo: mismo día, mismo horario semanal y mismo espacio físico.
- Figuras adultas que participan en la sesión, siempre las mismas.
- Estructura de la sesión: apertura-juegos-cierre.



### ¿Existen criterios y herramientas de evaluación?

Si

### En caso afirmativo. Indique los criterios y herramientas utilizadas

'Para mejorar hay que evaluar'. Una herramienta importante es el diario de observación: se realiza un diario por grupo mediante la técnica de registro narrativo y la técnica de observación. Se va describiendo lo que sucede en cada sesión y se adjuntan los productos de las actividades realizadas por los miembros del grupo.

Las notas que se toman están relacionadas con:

- la dinámica grupal: grado de participación, respeto por las normas, rigidez o flexibilidad en las elecciones de compañeros de juego cuando se agrupan por parejas o en pequeños grupos, los conflictos que aparecen y la manera de solucionarlos, las formas de organización grupal, nivel de creatividad de los productos.
- anécdotas significativas: conflictos particulares y acercamientos amistosos.

En el diario se describen:

- conductas que se observan: qué hacen, qué dicen, cómo interactúan ..
- contenidos que se expresan en los diálogos, discusiones,
- productos de la actividad.

Utilizamos la fotografía y a veces el video como herramienta en nuestra evaluación.

El registro de evaluación de la sesión: lo rellenan al final de la sesión el observador y la persona que ha dirigido la intervención después de comentar la sesión de juego, en este registro se valora: grado de placer, participación y cohesión, clima de grupo, interacciones y reglas.

Nosotras hemos adaptado algunos cuestionarios en los que los alumnos manifiestan su grado de satisfacción con las sesiones y con el programa y expresan en que medida creen han mejorado en sus relaciones con los demás y ante situaciones conflictivas. A los más pequeños se hace a través del diálogo y de los dibujos. Durante el curso hay tres tipos de evaluación:

Inicial: en las primeras sesiones del programa nos ayuda a retomar el curso anterior y a percibir en que fase del desarrollo social, afectivo, se encuentran los alumnos.

Continúa: con los alumnos al finalizar cada sesión.

Final: nos da una visión general del proceso

### Conclusiones y valoración de los resultados obtenidos

A lo largo de cada programa, cuya duración es de dos años, constatamos que ha mejorado la relación intergrupala, ya que en los juegos, las interacciones entre los niños varían mucho, van tomando conciencia de que los juegos no son competitivos y que lo importante es la ayuda y



cooperación con los otros y disminuyen las transgresiones a las normas de juego tomando conciencia de que son un grupo.

Aunque las conductas de ayuda y cooperación no se hayan generalizado en todos los ambientes escolares, en el espacio de juego llama la atención que no se dan conductas agresivas y que tienen interiorizada la idea de ayuda, colaboración, cooperación y de no exclusión.

La idea de cooperación y ayuda en muchos momentos la trasladan a otras situaciones escolares. Algunas veces en el aula y en momentos de conflicto suelen decirse 'si claro y luego en juego cooperativo dices que' y se recuerdan los objetivos del juego.

Como ya hemos comentado en el apartado de evaluación a los niños se les pasa un cuestionario al finalizar el curso escolar.

Las conclusiones han sido:

- a todos/as les gustan MUCHO los juegos
- en general consideran que conocen mejor a sus compañeros y han hecho más amigos
- han aprendido a cooperar con los demás
- respetan más las normas de juego
- valoran muy positivamente la reflexión final y consideran que dicen lo que piensan

Consideramos que este es un camino para la adquisición de normas y valores sociales además de ayudar a su desarrollo psicoafectivo a través de unas actividades atractivas para ellos.

No sabemos lo que interiorizan nuestros/as alumnos / as , pero tenemos la seguridad de que algo queda.

### **Continuidad para el proyecto**

En estos momentos el programa de Juego Cooperativo, está englobado en nuestro proyecto de referencia Comunidades de Aprendizaje, en el Plan de Centro y en el diseño curricular de cada ciclo, programado dentro del horario escolar en la actividad de estudio organizado AEO ( actividad de estudio organizado).

La implicación de todo el profesorado, la inclusión en el diseño curricular de centro y la figura de la coordinadora garantizan la continuidad del proyecto, con el cual proseguiremos.