



SEAMOS UNA PIÑA, COHESIÓNAR PARA TRIUNFAR

(6-12 años)

**SCOLARTIC\_**

## Seamos una piña, cohesionar para triunfar

Nekane Granado Merchán

Esta propuesta didáctica en forma de juego busca que los alumnos/as hagan un recorrido por diferentes dinámicas que ayuden a conseguir la cohesión no solo de los pequeños grupos de trabajo cooperativo sino la cohesión del gran grupo aula. El reto es; "ser una piña" los alumnos/as deberán valorar si a través de los juegos han conseguido conocerse mejor, ver la importancia de la cooperación, pero sobre todo si han conseguido crear sinergias positivas para todos ellos/ellas.

### Link del recurso:

Esta propuesta complementa el itinerario de Aprendizaje Cooperativo de ScolaTIC, compuesto de 4 actividades:

- Taller: Aprender cooperando (<https://www.scolartic.com/web/apren-coop-activ1>)
- Taller: Aprender entre todos siendo un equipo (<https://www.scolartic.com/web/apren-coop-activ2>)
- Taller: De la estructura a la actividad (<https://www.scolartic.com/web/apren-coop-activ3>)
- Taller: Caja de herramientas para cooperar (<https://www.scolartic.com/web/apren-coop-activ4>)

### Edad:

- 6-7
- 7-8
- 8-9
- 9-10
- 10-11
- 11-12

## Idioma:

Español

## Materia:

- Educación ético-cívica
- Recursos para Docentes
- Tutoría

## Herramientas:

- Dinámicas de conocimiento
- Dinámicas de comunicación eficaz
- Dinámicas de sensibilización por cooperar
- Dinámicas de creación de sinergias

## Descripción del recurso:

Esta propuesta didáctica pretende ayudar a los alumnos/as de 6-12 a comprender la necesidad de cohesión a la hora de cooperar. Para ello se trabajarán los diferentes aspectos que componen la cohesión de un grupo a través de dinámicas. Se pretende trabajar la cohesión en dos dimensiones; gran grupo (grupo-aula) y pequeño grupo (grupos base de aprendizaje cooperativo). Cada una de las dinámicas pretende trabajar un aspecto de la cohesión en las dos dimensiones anteriormente citadas.

## Objetivos:

- Fomentar la cohesión grupal como herramienta para cooperar
- Fomentar la necesidad del conocimiento mutuo
- Crear identidad de grupo (pequeño y gran grupo)
- Generar un clima de ayuda mutua
- Trabajar la aceptación de las diferencias como algo enriquecedor

- Crear sinergias entre los alumnos/as

## Competencias básicas de aprendizaje:

- Autoconocimiento.
- Comunicación asertiva.
- Empatía.
- Manejo de emociones y sentimientos.
- Pensamiento crítico.
- Relaciones interpersonales.
- Trabajo colaborativo y en equipo.

## Contenidos:

Se trabajarán las siguientes dinámicas de grupo:

- Compañeros hasta en la sopa
- Círculos concéntricos
- Pío Pío
- Dibujo o te lo cuento
- Mundo de colores
- La diana
- Unidos o solo juntos
- Nombres entrelazados
- Saludos sin hola
- Mural que une

## Metodología pedagógica:

- Aprendizaje colaborativo: Es la metodología de base, todas las actividades se realizarán en grupo con el objetivo de ayudar a los mismos a mejorar en su rendimiento a través de un aspecto tan importante como lo es la cohesión de grupos.

- Aprendizaje basado en juegos: En este caso se trata de dinámicas que funcionaran aportando un ambiente distendido y lúdico que permita aprender a cooperar, mejorar la cohesión, pero sobre todo poder reflexionar sobre la importancia de ambos.

## Actividades:

- Dinámicas de grupo enfocadas a trabajar diversos aspectos de la cohesión de gran grupo (grupos-aula)
- Dinámicas de grupo enfocadas a trabajar diversos aspectos de la cohesión de pequeños grupos (grupos-base)
- Reflexión sobre la práctica guiada por el docente.

## Recursos:

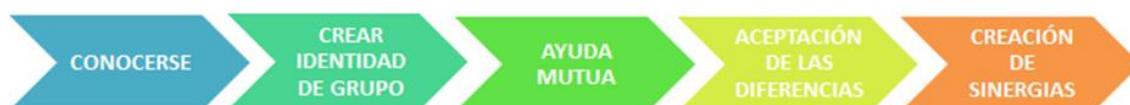
- Dinámicas de grupo
- Espacios amplios
- Material escolar

## PROPUESTA DIDÁCTICA

Una de las grandes claves del éxito de la metodología de aprendizaje cooperativo es la creación de grupos COHESIONADOS. Debemos pasar de un grupo de 4 alumnos/as o un grupo-aula a un grupo UNIDO, con los mismos objetivos, intereses, metas, que trabajan todos a uno, ayudándose y consiguiendo resultados positivos para todos.

Trabajar cohesión significa trabajar el espíritu de grupo (base) y gran grupo (aula), fomentar un clima de ayuda mutua, respeto y solidaridad y trabajar en la creación de una verdadera identidad de grupo.

Estos son los grandes objetivos de la cohesión:



Esta propuesta didáctica busca trabajar todos ellos a través de dinámicas de diferentes tipos y con diferentes objetivos. Cada dinámica englobará un objetivo y dos "juegos" uno enfocado a trabajar desde el gran grupo y otro para los pequeños grupos.

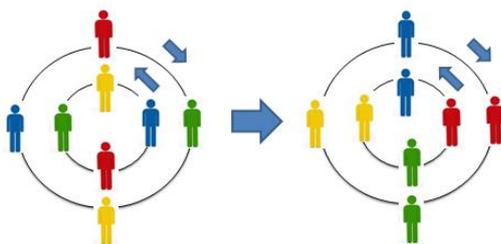
## Dinámica 1. Comencemos por conocernos

Esta primera dinámica de trabajo tiene como objetivo trabajar el CONOCIMIENTO MUTUO de los participantes. Conocerse es fundamental para poder trabajar de forma cohesionada ya que crea un clima mucho más asertivo y es más sencillo prestar y pedir ayuda cuando se conoce a los compañeros. Debemos ayudar a nuestro alumnado a pasar de un conocimiento superficial de sus compañeros a descubrir realmente como son cada uno de ellos. Para lograr este objetivo se van a realizar dos juegos; "CÍRCULOS CONCENTRICOS" para fomentar el conocimiento de los miembros del gran grupo (aula) y "COMPAÑEROS HASTA EN LA SOPA" para fomentar el conocimiento entre los miembros de cada grupo base.

### CÍRCULOS CONCENTRICOS

Se divide el grupo en dos formando dos círculos; uno interior cuyos miembros miran hacia fuera, y uno exterior cuyos miembros miran hacia dentro. Un miembro de cada grupo estará frente a un miembro del otro grupo (se formarán parejas).

Las parejas jugarán a "piedra, papel o tijera" quien gane puede lanzar una pregunta a su oponente. Las preguntas irán dirigidas a conocer cosas no superficiales de los compañeros (gustos, experiencias, vivencias, miedos, puntos positivos...). Jugarán y se lanzarán preguntas hasta que el docente de una señal para el cambio.



En ese momento el círculo interior girará hacia la izquierda y el exterior hacia la derecha (una posición) de modo que se enfrentarán en el duelo de preguntas a nuevos oponentes. Se podrán hacer tantos cambios como el docente desee.

- **FEEDBACK:**

Tras la dinámica, sería interesante poner en común las sensaciones vividas, si se han sorprendido con las respuestas, si se han sentido cómodos o incómodos con las preguntas de los compañeros/as, si consideran que los compañeros/as han sido sinceros o no...etc.

### **COMPAÑEROS HASTA EN LA SOPA**

El profesor diseñará una sopa de letras en la cual estén ocultos todos los nombres de los miembros del cada grupo base (Puede ser una sopa con todos los nombres o una sopa diferente para cada grupo base). A su vez diseñará varias sopas de letras una con emociones otra con rasgos positivos otra con rasgos negativos etc. Las repartirá entre los grupos base y comenzarán a jugar todos a la vez.

Se trata de que por turnos identifiquen el nombre de algún compañero, así como aspectos positivos o negativos o emociones alguna emoción que puedan asociarle. Tras la identificación de las mismas en las sopas de letras, deberán explicar el porqué de su elección, siendo después el protagonista quien dé explicaciones sobre si está o no de acuerdo.

La temática de las sopas de letras puede variar mientras se persiga fomentar el conocimiento mutuo.

- **FEEDBACK:**

Tras la dinámica podemos pedir a los jugadores que añadan más calificativos, descripciones etc. sobre sus compañeros/as, incluso que valoren como se han sentido o pongan en común con otros grupos lo que se ha descubierto en las sopas.

## **Dinámica 2. Solo hablar no asegura que te entiendan**

Dominar correctamente la comunicación y las herramientas para que esta sea eficaz, es completamente necesario para lograr una buena cooperación. El primer paso para mejorar nuestras capacidades comunicativas es entender su importancia. Por ello vamos a realizar dos juegos para que los alumnos/as experimenten los obstáculos que genera una mala comunicación a la hora de cooperar e identifiquen cuales son los mínimos necesarios para comunicar de forma efectiva. En este caso el juego PÍO PÍO se realizarán con todo el gran grupo mientras que el juego DIBUJO O TE LO CUENTO estará enfocado a los grupos base

## PÍO PÍO

Participarán todos los miembros del gran grupo los cuales se colocarán en un espacio amplio con los ojos tapados. Todos excepto uno hará de "mamá patito" y podrá ir con los ojos abiertos. Comenzarán a recorrer el aula piando y escuchando a los compañeros piar. Cuando se junten con un compañero/a harán pío-pío, si reciben respuesta deberán soltarse y continuar su búsqueda, si no reciben respuesta se quedarán de la mano de ese jugador/a ya que este será la "mamá patito".

Una vez están con la "mamá" no deben volver a piar, de este modo cada vez quedar menos patitos sueltos hasta que solo quede uno perdido.

- FEEDBACK

Al acabar la dinámica se les puede preguntar sobre cómo se han sentido durante el juego. Sobre todo a aquellos patos que han sido los últimos en encontrar a "mamá patito" y a los primeros afortunados.

## DIBUJO O TE LO CUENTO

Un jugador de cada grupo base recibirá una imagen o dibujo secreto (compuesto a poder ser por formas geométricas de distintos tamaños y colores) sin mostrarla a sus compañeros deberá describirla para que estos la dibujen. Al acabar compararán los dibujos realizados con el original. Se repetirá el proceso hasta que todos los miembros del grupo base hayan "dictado" un dibujo.

- FEEDBACK

Es fundamental que, al acabar, mediante preguntas formuladas por el docente, los alumnos/as reflexionen sobre las dificultades que han tenido, que recursos comunicativos han utilizado, cuales son las dificultades que se presentan para comunicarse o para recibir esa información, la ambigüedad de las palabras etc.

## Dinámica 3. Entre todos es más fácil

Comprender el potencial de la cooperación es una buena herramienta para lograr la cohesión grupal. No hay nada como demostrar a los alumnos/as que muchas veces el camino más sencillo para resolver un reto es cooperar en vez de intentarlo de forma individual o competitiva. Para demostrar esto vamos a realizar dos juegos; "MUNDO DE COLORES" a realizar con el gran grupo y "LA DIANA" a realizar con los grupos base.

**MUNDO DE COLORES**

Participarán todos los miembros del gran grupo, el docente les colocará, sin que los jugadores los vean, unas pegatinas de colores en la frente. Habrá un jugador o jugadora que tendrá un color que será único, el resto tendrán colores que otros compañeros tienen. Cuando el docente lo indique deberán buscar a sus compañeros/as de color pero habrá ciertas normas:

- no pueden verse las pegatinas a sí mismos, tan solo las de los demás
- No pueden preguntarse directamente por el color
- Deberán dialogar hasta encontrarse.

De este modo, todos los jugadores se irán agrupando por colores en grupos de más o menos miembros excepto el/la jugador/a que tenga el color diferente se quedará solo.

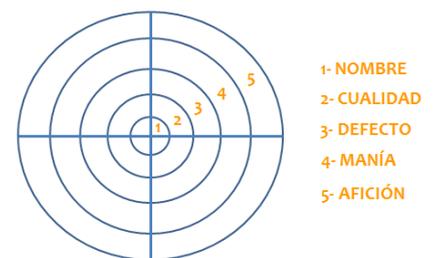
- **FEEDBACK**

Cuando el juego acabe se reflexionará sobre cómo se han sentido, como se han comunicado, pero sobre todo como se ha sentido la persona del color único al no encontrar compañero. De mismo modo el docente les ayudará a ver cómo ha sido más sencillo encontrarse cuando había muchos miembros de tu color que cuando hay pocos miembros o estás tú solo.

**LA DIANA**

Para este juego se utilizarán los grupos base. Se entrega una diana a cada grupo, la cual está dividida en 4 partes y tiene en cada nivel de la diana diferentes preguntas. Se trata de que individualmente respondan a esas preguntas en la diana.

En una segunda fase se pondrá en común cada estamento de la diana de este modo verán cuantas cosas tienen en común y cuantas no pero pueden ser útiles para ayudarse entre ellos. A demás se fomenta la comunicación y el conocimiento entre ellos.



**Dinámica 4. ¡Uno para todos y todos para uno!**

Realmente podemos hablar de una verdadera cohesión cuando los grupos de trabajo son capaces de crear sinergias. Estas son el verdadero sentido del aprendizaje cooperativo. Para fomentar la creación de sinergias es necesario concienciar y fomentar un clima de ayuda mutua, respeto, así como enseñar que las diferencias suman y deben aceptarse como algo positivo y no negativo.

Para trabajar estos aspectos se realizarán dos juegos; "NOMBRES ENTRELAZADOS" el cual se realizará en gran grupo y "UNIDOS O SOLO JUNTOS" a realizar en los pequeños grupos base.

### **NOMBRES ENTERLAZADOS**

En este caso el objetivo es crear una gran red simbólica con los nombres de los jugadores, en el cual deben participar todos los miembros del gran grupo. Comenzarán a salir de uno en uno, el orden puede ser aleatorio y escribirán sus nombres. El primero lo pondrán en cualquier lado los siguientes jugadores deben aprovechar alguna letra de alguno de los nombres que estén escritos (a modo crucigrama) para entrelazar el suyo. Así hasta lograr que todos los nombres se den unidos.

Este juego se puede realizar con aspectos positivos de cada uno, cosas que aporten al grupo etc. La idea es simbolizar la importancia de una buena cohesión.

- FEEDBACK

Será el docente quien haga hincapié en la metáfora que representa esta red de nombres ya que esa es la unión que deben buscar.

### **UNIDOS O SOLO JUNTOS**

Se colocarán los jugadores de 4 en 4 (grupos base) sentados de espaldas y entrelazados por los brazos. El objetivo del juego es levantarse del suelo TODOS, A LA VEZ, y SIN SOLTARSE. Los jugadores deben entender que es necesario cooperar y hablar para dirigir todas las fuerzas hacia un mismo objetivo para lograr levantarse, es el único modo de lograrlo cumpliendo todas las normas.

Después se pueden hacer más variantes del juego repartiendo roles o variando el número de jugadores en cada grupo. Una bonita forma de terminar esta dinámica es intentar lograr el objetivo todo el gran grupo en un gran círculo.

- FEEDBACK

Es necesario que este juego sirva para comprender que cooperar es ir todos a una, si esto no se manifiesta en la dinámica será el docente quien lo mencione tras el juego.

## **Dinámica 5. ¡Seamos una piña!**

La última parte de esta propuesta didáctica es la que tiene por objetivo fomentar la creación de una identidad de grupo. Estos aspectos ayudan a englobar el trabajo de la cohesión dando un soporte de ayuda para que esta perdure en el tiempo y actúe en beneficio de la cooperación.

Para ello se proponen los siguientes juegos; "SALUDOS SIN HOLA" un juego donde participarán los diferentes equipos base y "MURAL QUE UNE" a realizar todo el gran grupo.

### **SALUDOS SIN HOLA**

Los alumnos/as se colocarán en sus grupos base, el objetivo de este juego es divertirse y buscar señas de identidad del grupo. Participarán entre ellos en un pequeño ensayo de saludos originales. Se trata de que por turnos inventen saludos originales (con el cuerpo, cantando, coreografías...) sin decir la palabra HOLA, Después de muchas creaciones elegirán la más divertida entre todos y esta se convertirá en la forma de saludarse cada vez que se reúnan para trabajar

### **MURAL QUE UNE**

Cada grupo base elegirá o inventará varios slogans, así como palabras que les resulten importantes para definir la cooperación y la cohesión. Crearán carteles con ellas en pequeños soportes con diferentes recursos y tipografías. Después esas creaciones se pondrán en común para finalmente crear un gran mural donde unirán todas las creaciones de los grupos bases.

## Evaluación:

### Descripción:

La evaluación de esta propuesta didáctica tiene un fin muy claro, ser una evaluación constructiva. Una evaluación que permita saber en qué punto inicial se encuentra nuestro alumnado respecto al nivel de cohesión, ver cómo van desarrollando esta capacidad y sobre todo recopilar información para poder darles un feedback que les ayude a comprender cómo deben fomentar esa cohesión y que beneficios lograrán con ello. En dicha evaluación estarán implicados todos los agentes, realizándose una heteroevaluación (docente), autoevaluación (alumno/a) y coevaluación (alumnos/as a alumnos/as). En el caso de la autoevaluación se realizará en dos momentos diferenciados; antes de comenzar la propuesta didáctica y al término de la misma. La evaluación que realice el docente será meramente constructiva no siendo por tanto el objetivo calificar sino ayudar a mejorar a aquellos alumnos/as que lo necesiten.

### Herramientas:

- Cuestionarios de evaluación. Pequeños cuestionarios a aplicar antes y después de la propuesta didáctica en la cual cada alumno/a valore que grado de conocimiento, respeto y cohesión tiene con sus compañeros y el valor que a estos aspectos le da.
- Instrumento de valoración de los compañeros. Lista de chequeo donde valorara en qué medida los compañeros cumplen las expectativas requeridas para considerar que existe una buena cohesión.
- Instrumento de implicación en la tarea. Rúbrica de evaluación que el docente cumplimentará sobre la implicación de cada alumno/a su respeto a las normas y el nivel de consecución de los objetivos de dicha propuesta didáctica.

### Procedimiento:

- Evaluación de los compañeros: mediante la herramienta lista de chequeo donde tendrán que responder SÍ o NO a diversas cuestiones.

- Autoevaluación hecha por los alumnos: Al comenzar y al finalizar la propuesta didáctica cada alumno realizara un cuestionario de evaluación para reflexionar acerca de varios aspectos.
- Observación del comportamiento de los alumnos: Esa observación la realizará el docente mientras los alumnos/as participan en los juegos y recogerá evidencias para completar la rúbrica de evaluación.

## Fuente:

- Moll, S. (2016). 30 dinámicas de grupo para la tutoría. Justifica tu respuesta
- Pérez, P. F., de la Peña, A. A., de Arce Moreno, J. F., & Cascales, J. I. G. (2000). Técnicas de trabajo individual y de grupo en el aula: de la teoría a la práctica.
- Pujolas, P. (2009). Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes. VI Jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión educativa.
- Pujolàs, P., Lago, J. R., Naranjo, M., Pedragosa, O., Riera, G., & Segués, T. (2011). El Programa CA/AC ("Cooperar para Aprender/Aprender a Cooperar") para enseñar a aprender en equipo. Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Extraído el, 14.
- Rosado, M. Á. (1995). Dinamicas de grupos y orientacion educativa. Trillas.

## Autor:

Nekane Granado Merchán (Maestra de educación infantil y primaria).

## Licencia:

Creative Commons. Reconocimiento – No Comercial (by-nc)

Anexos:

**Anexo 1: Rúbrica de evaluación para docentes**

Mediante la observación directa los docentes recogerán evidencias sobre aspectos inherentes a la cohesión de cada uno de los alumnos/as. Los ítems pueden variar en función de los objetivos o edad de los participantes.

| Categorías   | Excelente<br>9-10   | Notable<br>7-8   | Bien<br>5-6   | Insuficiente<br>3-4   |
|--|---|--|---|---|
| <b>Respeto de las normas de las dinámicas</b>  | Entiende y respeta siempre las normas de las dinámicas.   | Entiende y respeta casi siempre las normas las dinámicas.  | Entiende y respeta en ocasiones las normas de juego y las normas de las dinámicas.                              | Entiende, pero no siempre respeta las normas de las dinámicas.                                      |
| <b>Respeto a las aportaciones, ideas y acciones de los compañeros/as</b>               | Escucha y respeta las opiniones y aportaciones de todos sus compañeros. Mediando en los conflictos. | Escucha y respeta las opiniones y aportaciones de sus compañeros. No media en los conflictos                         | Escucha y respeta las opiniones y aportaciones de algunos de sus compañeros. No media en los conflictos         | Escucha, pero no siempre respeta las opiniones y aportaciones de sus compañeros. Genera conflictos. |
| <b>Capacidad de reflexionar sobre la importancia de la cohesión tras las dinámicas</b> | Reflexiona y aporta ideas sobre la cohesión evocadas por los juegos realizados.                     | En ocasiones aporta reflexiones y sobre todo comprende las reflexiones aportadas por el docente o los compañeros/as. | No aporta reflexiones sobre la importancia de la cohesión, pero es capaz de comprender las aportadas por otros. | Ni aporta ni comprende las reflexiones en torno a la necesidad de la cohesión.                      |
| <b>Implicación en las tareas</b>   | Se implica en todas las tareas tomando iniciativa y con gran participación.                         | Se implica en todas las tareas con gran participación.   | Se implica en las tareas participando en lo que se le requiere.   | No se implica en las tareas ni muestra participación  |

**Anexo 2: Cuestionario de autoevaluación**

Cada alumno reflexionara sobre aspectos referentes a la cohesión de forma individual antes de realizar esta propuesta didáctica y después determinarla. De esta forma podrán comparar que ha cambiado tras trabajar estas dinámicas. Los ítems pueden variar en función de la edad o los objetivos.

|  |  |
|--|--|
| 1. Mis compañeros son sustituibles por cualquier otro compañero                        |  |
| 2. Para cooperar es muy importante conocerse, más que poner se acuerdo                 |  |
| 3. Para trabajar en grupo de forma correcta basta con sentarse juntos                  |  |
| 4. Crear un espíritu de grupo es más importante que conocer a tus compañeros           |  |
| 5. La comunicación no influye en la cooperación, no es necesaria                       |  |
| 6. Cooperar siempre es una opción que requiere más esfuerzo y aporta menos resultados. |  |

**Anexo 3: Cuestionario de coevaluación**

Cada alumno reflexionara sobre la actitud de sus compañeros en las dinámicas elegidas para generar cohesión

|  | Si | No | A veces |
|--|----|----|---------|
| 1. Respetan las normas de los juegos                     |    |    |         |
| 2. Participan de forma positiva aportando cosas          |    |    |         |
| 3. Ayudan a que el juego se desarrolle mejor             |    |    |         |
| 4. Fomentan el espíritu de grupo                         |    |    |         |
| 5. Propone críticas constructivas para reforzar el grupo |    |    |         |