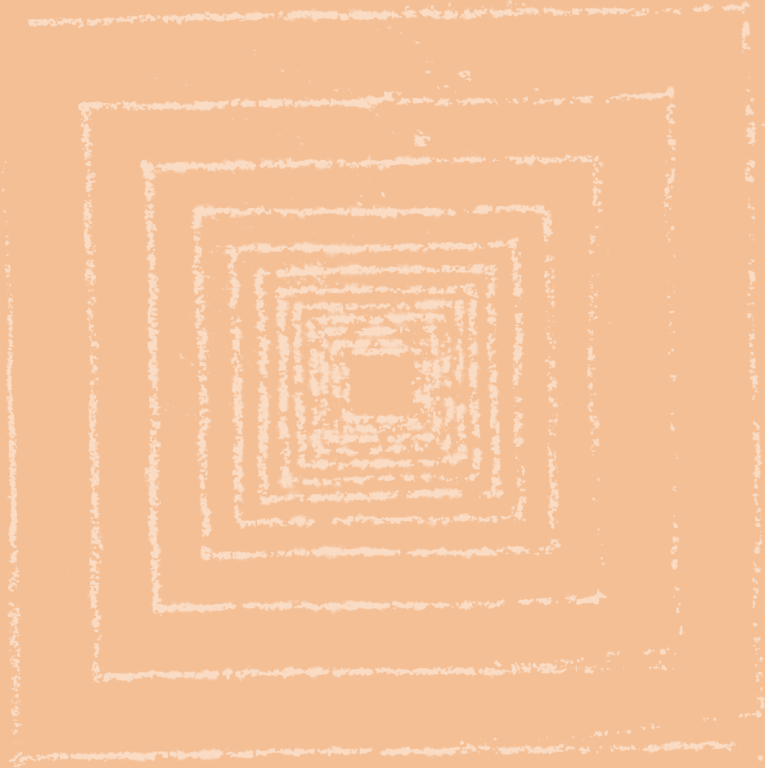
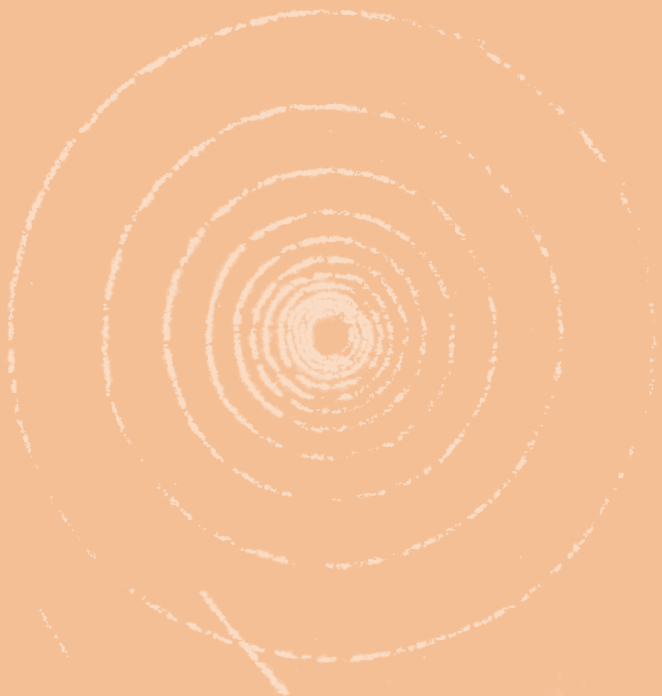


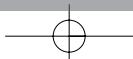
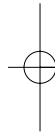
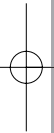
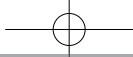


**Fichas técnicas de los
juegos del programa**

Anexo



Juegos cooperativos de creatividad verbal



UNA PALABRA, MIL HISTORIAS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar historias. • Expresión afectiva de emociones, fantasías, deseos, temores...
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: crear una historia a partir de una palabra.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria auditiva inmediata.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: estructuración temporal.

Descripción de la actividad

El grupo se divide en equipos de cuatro o cinco jugadores. En una bolsa se introducen papeletas, cada una de las cuales tiene una palabra mágica. Un jugador extrae al azar una papeleta y lee en alto la palabra mágica, por ejemplo, tesoro. A partir de esa palabra, cada equipo, durante 20-25 minutos, debe inventar una historia o cuento de forma cooperativa, es decir, con la contribución de todos. La cooperación puede plantearse de forma sistemática, es decir, por orden; cada jugador inventa un trozo de la historia aportando dos o tres frases y se detiene, el siguiente jugador continuará aportando datos a la narración, y así sucesivamente hasta que desarrollan una historia con principio, desarrollo y fin. También la cooperación puede ser más espontánea y cada participante puede contribuir aportando información cuando se le ocurren datos sugerentes para la historia, pero de tal modo que al final todos hayan contribuido a la tarea de grupo. Las historias o cuentos inventados a partir de la palabra mágica son registrados por un secretario de cada equipo. En una segunda fase, los miembros del grupo se colocan en un gran círculo, se leen las historias inventadas y se inicia un debate. Un eje del debate puede ser la divergencia de historias elaboradas a partir del mismo estímulo, como ejemplo de las distintas asociaciones que pueden ocurrir en la mente a partir del mismo elemento, ya que una palabra lanzada a la mente provoca infinitas reacciones en cadena que pueden implicar imágenes, recuerdos, sonidos con matices muy distintos... Sugerencias de palabras mágicas: amor, tesoro, planeta, bruja, delfín, violencia, amigos, dinero, oro, mago, fiesta, estudiante, ayuda, solidaridad, miedo, rabia...

Notas: Sugerir a los equipos que elaboren las historias estructurando principio, desarrollo y fin. Incorporar al "diario" las historias elaboradas.

Variante: Cada equipo recibe una hoja en la que aparece una frase en la parte superior de la misma (por ejemplo: Érase una vez, en un lejano lugar...) y otra frase en la parte inferior (por ejemplo: Y todo quedó así explicado). El juego consiste en inventar una historia cooperativamente que comience y termine con las frases dadas.

Debate

¿Os habéis dado cuenta de cómo a partir de una palabra se han creado historias muy distintas?
 ¿Os gustan las historias que habéis inventado? ¿Cuáles os han gustado más y por qué? ¿Cuáles os parecen más creativas, más originales, os han sorprendido más? ¿Habéis contribuido todos a la tarea del grupo? ¿Ha habido dificultades para hacer la tarea cooperativamente, con la contribución de todos? ¿Escuchabais atentamente cuando alguien estaba aportando información?

Materiales

1 folio y 1 bolígrafo por equipo. 1 bolsa. Papeletas con las palabras mágicas.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

ADIVINA, ADIVINANZA

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de descubrir las adivinanzas planteadas. • Placer de inventar adivinanzas.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar adivinanzas.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Razonamiento lógico-verbal.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en cinco equipos, cada uno de los cuales recibe una hoja en la que aparece un cuadro con cinco adivinanzas, varios folios y lapiceros. A la izquierda del cuadro aparecen las adivinanzas y a la derecha las casillas en blanco donde el equipo debe responder la adivinanza. La primera fase del juego consiste en descubrir las respuestas a las adivinanzas dadas. En cada equipo, durante 10-15 minutos, se leen las adivinanzas, los jugadores comentan las respuestas que darían y deciden la respuesta que se anotará. Se intentará que la decisión sea por consenso, pero si en el grupo aparecen dos o más respuestas deben incluirse todas. Posteriormente, se reúnen en gran grupo, el adulto lee las adivinanzas y cada equipo informa de sus respuestas. Cuando un equipo falla la respuesta, se intenta resolver en gran grupo, y si no se resuelve el adulto la comunica. Se sugiere comentar a los jugadores los distintos tipos de adivinanzas y categorías que pueden encontrar. En la segunda fase del juego, con todos los miembros del grupo sentados en círculo, se sugieren tres o cuatro adivinanzas más para adivinar en gran grupo. Si se dispone de tiempo, en una tercera fase, durante un tiempo aproximado de 10 minutos, cada equipo debe inventar adivinanzas, después se reúnen en gran grupo, leen las adivinanzas inventadas y los demás deben adivinar la respuesta. Si resulta muy difícil adivinarla se pueden hacer preguntas que el equipo inventor sólo podrá responder con sí o no.

Notas: Se incluyen tres categorías de adivinanzas: (1) aquellas en las que en el propio texto aparece la respuesta; (2) aquellas cuyo contenido descriptivo y concreto hace que sean relativamente fáciles de adivinar; y (3) aquellas cuya descripción es más abstracta e implica mayor nivel de dificultad. Además, tienen distintas temáticas: animales, objetos y partes de la casa, partes del cuerpo humano; elementos de la naturaleza; alimentos y bebidas; instrumentos musicales; objetos de juego; conceptos abstractos como el silencio; signos de puntuación en la escritura... Para realizar este juego se aportan adivinanzas para tres ocasiones distintas y se presentan ordenadas con un criterio de dificultad, es decir, la hoja de adivinanzas 3 contiene adivinanzas de mayor nivel de dificultad (plantear el nivel de dificultad 2 y 3 en el segundo curso de administración del programa). Incorporar al "Diario" las adivinanzas inventadas.

Debate

¿Ha sido divertido descubrir las adivinanzas? ¿Cuáles han sido las más difíciles? ¿Por qué a veces no hemos encontrado la respuesta y luego al saberla nos ha parecido que era más fácil? ¿Ha habido mucho debate en los equipos frente a las respuestas que pensabais correctas? ¿Se han recogido las aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Os habéis escuchado atentamente? ¿Ha sido divertido inventar adivinanzas? ¿Qué pensáis de las adivinanzas que habéis creado?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una hoja con las cinco adivinanzas, un folio y un lapicero por equipo.	60 minutos	PG-GG

HOJA DE ADIVINANZAS PARA EL ADULTO. NIVEL DE DIFICULTAD 1	
ADIVINANZAS	RESPUESTAS
EQUIPO 1	
Soy largo y delgado, con buena finura, mi pelo alocado lo mojo en pintura.	El pincel (2)
Me abrigo con paños blancos, luzco blanca cabellera, y por causa mía llora hasta la misma cocinera.	Las cebollas (2)
Bonita planta con una flor, que gira y gira buscando el sol.	Girasol (2)
16 personajes con el rey y la reina se enfrentan a otros tantos: si juegas mal, te encontrarás perdido y ganará el contrario.	El ajedrez (2)
¿Qué bicho dirás que es algo y nada a la vez?	El pez (3)
EQUIPO 2	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Y lo es y no me aciertas en un mes, ¿qué es?	El hilo (1)
Tengo alas y pico y hablo y hablo sin saber lo que digo.	El loro (2)
Cuanto más se moja, más te seca, ¿qué es?	La toalla (2-3)
Como la piedra son duros, para el perro un buen manjar, y sin ellos no podrías ni saltar ni caminar.	Los huesos (2)
De la viña sale y en la bodega se hace, bien se saborea y a veces marea.	El vino (2)
EQUIPO 3	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Te la digo y no me entiendes, te la repito y no me comprendes, y si te la digo ¿lo sabes?	La tela (1)
Todos dicen que me quieren para hacer buenas jugadas, y, en cambio, cuando me tienen me tratan siempre a patadas.	El balón (2)
Animal soy, desde luego; me llaman el jorobado y que tengo cuatro patas, ya se da por descontado.	El camello (2)
Doy calorcito, soy muy redondo, salgo prontito y tarde me escondo.	El sol (2)
Adivina quién soy, cuanto más lavo más sucia voy.	El agua (3)
EQUIPO 4	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Te digo y te lo repito que si no lo adivinas no vales un pito.	El té (1)
Todos corren, uno pita, dos detienen y muchos gritan.	El fútbol (2)
Salimos cuando anochece, nos vamos si canta el gallo, y hay quien dice que nos ve cuando le pisan un callo.	Las estrellas (2)
Tengo cabeza redonda, sin nariz, ojos ni frente, y mi cuerpo se compone tan sólo de blancos dientes.	El ajo (2-3)
Aunque tiene dientes y la casa guarda, ni muerde ni ladra, es chiquita como un ratón y guarda la casa como un león.	La llave (3)
EQUIPO 5	
Por come empieza y volar sabe, no es un avión, ni tampoco un ave.	La cometa (2)
Son mis colores tan brillantes, que el cielo alegre en un instante.	El arco iris (2-3) Fuegos artificiales (2).
Muchos golpes recibe cuando a la gente la entrada prohíbe.	La puerta (2-3)
Aunque yo nunca me mueva, por mí suben, por mí bajan, soy de diversas materias y mi utilidad halagan.	Escalera (3)
Habla y no tiene boca, corre y no tiene pies, vuela y no tiene alas, cruza los ríos, también los mares, vuela sin alas a todas partes. ¿Qué es?	La carta (3)

HOJA DE ADIVINANZAS PARA EL ADULTO. NIVEL DE DIFICULTAD 2	
ADIVINANZAS	RESPUESTAS
EQUIPO 1	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Va caminando un animal ¿qué animal es?	Vaca (1)
Tengo una cola muy grande y me gusta comer plátanos.	El mono (2)
Si la dejamos se pasa, si la vendemos se pesa, si se hace vino se pisa.	La uva (2)
Una punta, dos puntas y detrás dos agujeros. ¿Qué es?	Tijeras (2)
Lleva años en el mar y no sabe nadar. ¿Qué es?	La arena (3)
EQUIPO 2	
Este banco está ocupado por un padre y por un hijo, el padre se llama Juan y el hijo ya te lo he dicho. ¿Cómo se llama el hijo?	Esteban (1)
Tengo de rey cabeza, calzo espuela pavonada, llevo barba colorada, mi sueño temprano empieza y madrugo a la alborada. ¿Quién soy?	El gallo (2)
Todo el mundo lo lleva, todo el mundo lo tiene, porque a todos les dan uno en cuanto vienen al mundo. ¿Qué es?	El nombre (2)
Sólo tres letras tengo pero tu peso yo sostengo. Si me tratas con cuidado te llevaré a cualquier lado.	El pie (2)
Todos me pisan a mí, pero yo no piso a nadie; todos preguntan por mí, yo no pregunto por nadie.	El camino (3)
EQUIPO 3	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Oro parece, plata no es. ¿Qué es?	Plátano (1)
Son blancos, largiluchos, se fríen en las verbenas, y dorados y calentitos se los comen nenes y nenas.	Los churros (2)
Zumba que te zumbarás, van y vienen sin descanso, de flor en flor trajinando y nuestra vida endulzando.	Las abejas (2)
En mí mueren los ríos, y por mí los barcos van, muy breve es el nombre mío, tres letras tiene, no más.	El mar (2)
Tengo famosa memoria, gran tamaño y dura piel, y la nariz más grande que en el mundo pueda haber.	El elefante (2)
EQUIPO 4	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera. ¿Qué es?	Pera (1)
Tengo dientes y no muerdo, desenredo con cuidado, caminos abro en tu pelo, ya sea liso o rizado.	El peine (2)
Como el algodón, suelo flotar en el aire, a veces otorgo lluvia, y otras, sólo humedad.	La nube (2)
Cuanto más caliente, más fresco y crujiente.	El pan (2-3)
Tiene ojos de gato y no es gato, orejas de gato y no es gato, patas de gato y no es gato, rabo de gato y no es gato, maúlla y no es gato. ¿Quién es?	La gata (3)
EQUIPO 5	
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena.	La ballena (1)
No soy estación de metro, ni soy estación del tren, pero soy una estación donde mil flores se ven.	La primavera (2)
Una casita con dos ventanitas, si las miras te pones bizco.	La nariz (3)
Voy con mi casa al hombro, camino sin tener patas, y voy marcando mi huella con un hilito de plata.	El caracol (2-3)
Te da en la cara y no lo ves, ¿qué es?	El viento (3)

HOJA DE ADIVINANZAS PARA EL ADULTO. NIVEL DE DIFICULTAD 3	
ADIVINANZAS	RESPUESTAS
EQUIPO 1	
Muy chiquitito, chiquitito, que pone fin a un escrito.	El punto (2)
Vuela sin alas, silba sin boca, azota sin manos y tú ni lo ves ni lo tocas.	El viento (2)
Un convento bien cerrado, sin campanas y sin torres, y muchas monjitas dentro preparan dulces de flores. ¿Qué es?	La colmena (3)
Larga y lisa, larga y lisa, llevo puesta la camisa, toda bordada, bordada sin costura ni puntada. ¿Quién soy?	La serpiente (3)
Sobre una piel bien tensada dos bailarines saltaban.	El tambor (3)
EQUIPO 2	
Sin ser rica tengo cuartos, y, sin morir, nazco nueva; y a pesar de que no como, hay noches que luzco llena.	La luna (2)
Cuanto más y más lo llenas, menos pesa y sube más.	El globo (2-3)
Tengo hojas sin ser árbol, te hablo sin tener voz, si me abres no me quejo, adivina quién soy.	El libro (2-3)
5 hermanos muy unidos que no se pueden mirar, cuando riñen, aunque quieras, no los puedes separar.	Los dedos de la mano (3)
Brazos con brazos, panza con panza, rascando en medio se hace la danza.	La guitarra (3)
EQUIPO 3	
Me componen 4 palos impresos en cartulina, tengo reyes y caballos, seguro que me adivinas.	La baraja (2)
Muy bonito por delante y muy feo por detrás, me transformo a cada instante, pues imito a los demás.	El espejo (2-3)
Cien damas en el camino, y no hacen polvo ni remolino.	Las hormigas (3)
Si no hay, se ve; si hay poca, se ve; si hay mucha, no se ve. ¿Qué será? ¿Qué será, qué es, que cuanto más grande, menos se ve?	La oscuridad (3)
Termino cabeza arriba, empiezo cabeza abajo, y tan sólo preguntar es mi trabajo.	El signo de interrogación (3)
EQUIPO 4	
Puedo ser alegre o triste, según quien me toque esté; con que me rasgues las cuerdas, buen sonido emitiré.	La guitarra (2)
Diminuta astillita de cabecita roja, capaz de hacer cenizas la encina más gorda.	La cerilla (2)
Te lo digo y no me entiendes, no tengo boca y sí tengo dientes.	El peine (3)
Dos hermanas diligentes que caminan al compás, con el pico por delante y los ojos por detrás.	Tijeras (3)
Dos niñas asomadas cada una a su ventana, lo ven y lo cuentan todo, sin decir una palabra.	Los ojos (3)
EQUIPO 5	
Sal al campo por las noches si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos, cara seria y gran saber.	El búho (2)
Estoy de día y de noche en continuo movimiento, siempre contando las horas, mira que no soy el tiempo. ¿Quién soy?	El reloj (2)
Siempre quietas, siempre inquietas; dormidas de día, de noche despiertas.	Las estrellas (3)
Soy duro, bastante frío, cuando me tocas me sonrojo y si ahorita me ves, al rato sólo te mojo. ¿Quién soy?	El hielo (3)
Si lo nombro lo rompo.	El silencio (3)

OTRAS SUGERENCIAS PARA ADIVINAR EN GRAN GRUPO

Sube llena, baja vacía y si no se da prisa, la sopa se enfría.	La cuchara (2)
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución. Nicanor tenía un barco y con él surcaba el río, ¿era éste un barco pequeño o éste era un gran navío?	Norte, sur, este, oeste (1)
Lentes chiquitas, jóvenes o viejas, si quieres nos tomas y, si no, nos dejas.	Las lentejas (2-3)
Pequeños, redondos, con agujeritos, valemos muy poco solos o juntos, mas de nosotros depende el buen vestir de la gente.	Los botones (2-3)
El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato ha sido siempre mi enemigo.	El ratón (2)
De cierto animal di el nombre: es quien vigila la casa, quien avisa si alguien pasa y es fiel amigo del hombre.	El perro (2)
Una vieja con un diente que llama a toda la gente.	La campana (3)
Somos 60 mellizos en torno a nuestra madre, tenemos 60 hijitos y todos son iguales. ¿Quiénes somos?	Los minutos (3)
¿Quién sabe todos los idiomas?	El eco (3)
¿Quién es el que bebe por los pies?	El árbol (3)
Una señora, muy enseñorada, siempre va en coche y siempre va mojada. ¿Quién es?	La lengua (3)

ADIVINANZAS PROPUESTAS POR LOS GRUPOS QUE HAN REALIZADO EXPERIMENTALMENTE EL PROGRAMA

Vestidos de etiqueta con gran pechera blanca, hasta con etiqueta se meten dentro del agua.	El pingüino
Puñadito de algodón, que brinca sin ton ni son.	El cordero
Pongo huevos grandes, soy ave pero no vuelo.	El avestruz
Soy negro y planeo, no veo y me guío por el oído, no hablo pero emito ultrasonidos, y lo hago todo al revés.	El murciélago
Corro y no tengo patas, me pegan y no me hacen daño, vuelo y no tengo alas.	El balón
Lee despacio, Encarnación, y encontrarás la solución: tómatelo, que, si no, me lo tomo yo.	Tomate
Éramos 2 hermanas gigantes, un malvado nos espachurró, y en el suelo nos quedamos.	Torres Gemelas de Nueva York
Doy vueltas como una noria, pero no lo soy. Tengo agua y jabón. ¿Qué soy?	La lavadora

ADIVINA EL PERSONAJE FAMOSO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo

- Placer de acertar y descubrir.

Desarrollo social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: aportar información del personaje elegido.

Desarrollo intelectual

- Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad.
- Capacidad para formular preguntas.
- Razonamiento lógico-verbal: formula preguntas, recoge información, plantea hipótesis, nuevas preguntas que rechazan o confirman la hipótesis.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Atención.
- Memoria auditiva inmediata.

Desarrollo psicomotriz

Descripción de la actividad

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.

Notas: Indicar en el "diario" los personajes seleccionados por los equipos y la información aportada sobre los mismos.

Debate

¿Qué tipo de personajes hemos elegido? ¿Qué valores tienen estos personajes, qué representan?
 ¿Se han seleccionado los personajes con el acuerdo de todos los miembros del equipo o ha habido discrepancias? ¿Cómo se ha elegido el personaje en cada equipo? ¿Ha sido difícil adivinar los personajes? ¿Ha resultado divertido adivinarlos? ¿Qué sentimientos hemos tenido al descubrirlos?
 ¿Qué personaje o personajes os han parecido más interesantes y por qué?

Materiales

Un folio y un bolígrafo por equipo.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

UN CUENTO SONORO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar historias y de buscar recursos sonoros. • Placer en la representación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: elaborar un cuento sonoro, que incluya sonidos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (verbal, sonoro-musical): fluidez, flexibilidad, originalidad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria auditiva inmediata.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: estructuración temporal, percepción y discriminación auditiva, ritmo.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de seis jugadores. Cada equipo debe inventar un cuento con principio, desarrollo y fin, y de forma cooperativa, es decir, cada miembro del equipo, debe aportar información a la historia. Un secretario de cada equipo registrará la narración elaborada. En el cuento tienen que aparecer seis sonidos diferentes que estén integrados en el hilo del mismo. Cuando el equipo exponga su relato al grupo, uno de los miembros será el encargado de leerlo, mientras que los demás compañeros deberán estar atentos para incorporar los sonidos que se requieran en cada momento. Para producir el sonido deberán improvisarlo con objetos que estén en el aula, y cada miembro del equipo se encargará al menos de un sonido en el momento de la lectura, pudiendo hacer entre varios el mismo sonido. 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. Si dos grupos necesitan el mismo objeto, lo utilizarán por turnos.

Nota: Registrar en el "diario" las historias elaboradas por los equipos y los instrumentos sonoros utilizados.

Debate

¿Todos habéis contribuido en la elaboración de la historia y en la búsqueda de sonidos y objetos para producirlos? ¿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 ponerse de acuerdo a la hora de decidir qué miembro del equipo hacía cada sonido?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Un folio y un lapicero por equipo. Variados instrumentos musicales u objetos sonoros, como llaves, papel, bote de cristal...	60 minutos	PG-GG

NUEVOS TÍTULOS PARA VIEJOS CUENTOS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar títulos para cuentos conocidos. • Placer de adivinar.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: sugerir nuevos títulos para cuentos conocidos.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Pensamiento asociativo. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. El adulto coloca en el centro del aula una bolsa que contiene papeletas, en cada una de las cuales aparece escrito el título de un cuento diferente. Un miembro de cada equipo se aproxima a la bolsa y extrae una papeleta donde aparecerá el nombre del cuento que les ha tocado. El juego consiste en inventar cooperativamente nuevos títulos para ese cuento durante un tiempo aproximado de 10-15 minutos. Cada equipo debe aportar la mayor cantidad de ideas, siendo éstas lo más divertidas y originales que se les ocurran. Todos los miembros del equipo deben aportar al menos una idea, y al final cada equipo elige por consenso la más original de las que han aportado. Posteriormente, se reúnen en gran grupo, y cada equipo comunica a sus compañeros los nuevos títulos que han pensado, y éstos intentan adivinar cuál era el título original. Después de adivinar el cuento original pueden comentar los títulos más sorprendentes y creativos.

Sugerencia de cuentos posibles: *La cenicienta, Blancanieves y los 7 enanitos, Caperucita roja, Peter Pan, Hansel y Gretel, Bambi, Alicia en el país de las maravillas, El sastrecillo valiente, Los tres cerditos, La ratita presumida, El gato con botas, Pulgarcito, La bella y la bestia, El rey León...*

Notas: Registrar en el "diario" el cuento seleccionado y los títulos aportados por los equipos. Es importante que los cuentos sean conocidos para todos los miembros del grupo.

Debate

¿Os ha resultado difícil pensar en nuevos títulos? ¿En qué os fijabais para cambiar los títulos? ¿Qué títulos os gustan más, los nuevos o los viejos? ¿Qué títulos os han gustado o sorprendido más? ¿Había títulos nuevos que no recordaban para nada al cuento original? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del grupo? ¿Ha sido fácil la cooperación entre todos los miembros del equipo?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una bolsa llena de papeletas con diferentes títulos de cuentos. Un folio y un bolígrafo por equipo.	45 minutos	PG-GG

COLORES Y SITUACIONES

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de fantasear e imaginar.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: describir situaciones asociadas a colores.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía. • Pensamiento asociativo. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

Los miembros del grupo se sientan en el suelo, en círculo, y en el centro del mismo se colocan tarjetas en cada una de las cuales aparece escrito un color, por ejemplo, rojo, azul, verde, amarillo, negro, blanco... Un miembro del grupo elegido al azar elige una tarjeta y dice en alto el color que aparece escrito en ella. Los miembros del grupo deben enumerar todas las situaciones que asocian con ese color, describiendo verbalmente estas situaciones de forma detallada. Por ejemplo, azul: me sugiere una mañana soleada en la playa con mis amigos, charlando y riéndonos...; negro: pueblo deshabitado, noche, miedo a la oscuridad... Durante unos minutos los miembros del grupo comentan situaciones o imágenes que asocian con ese color. Se repite este proceso solicitando que asocien diferentes situaciones con los distintos colores que se van presentando sucesivamente, y se indica que todos los miembros del grupo deben aportar al menos una idea.

Notas: Registrar en el "diario" los colores y las situaciones asociadas a ellos. Es importante explicar de forma clara las instrucciones del juego y la idea de asociar situaciones a ese color.

Debate

¿Podemos observar tendencias en las situaciones que se asocian con determinados colores? ¿Se observaba alguna relación entre colores específicos y emociones concretas? ¿Ha resultado divertido pensar y describir situaciones asociadas con los colores? ¿Qué situaciones han resultado más originales, han sorprendido más? ¿Qué colores han estimulado más asociaciones?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Varias tarjetas de cartulina en cada una de las cuales se indica un color: rojo, verde, azul, negro, blanco, amarillo...	40 minutos	GG

¿QUÉ SOMOS?

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de acertar y descubrir. • Expresión emocional a través de la dramatización del rol.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: representar el rol.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal y dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad. • Capacidad para formular preguntas. • Razonamiento lógico-verbal: formula preguntas, recoge información, plantea hipótesis, realiza nuevas preguntas que rechazan o confirman la hipótesis. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria auditiva.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz.

Descripción de la actividad

Se forman tres equipos, cada uno de los cuales representará un animal, objeto o elemento de la naturaleza. Por turnos, cada equipo sale fuera del aula; el resto del grupo decide rápidamente qué van a ser o representar los jugadores del equipo que están fuera. Posteriormente, el equipo que estaba fuera entra en el aula, se sitúa frente al resto, y sus miembros deben formular preguntas a los demás, que podrán ser respondidas por éstos únicamente con "sí o no", a fin de adivinar qué son, qué representan. Cuando aciertan el rol que los compañeros del grupo les han asignado, representan ese rol brevemente, después de ponerse de acuerdo sobre la forma de hacerlo.

Debate

¿Ha sido difícil acertar qué rol nos habían asignado nuestros compañeros de grupo? ¿Ha sido divertido el juego? ¿Han sido originales las elecciones que han hecho los compañeros del grupo sobre lo que iba a representar el equipo que estaba fuera del aula? ¿Cómo ha resultado ponerse de acuerdo sobre la forma de representar el rol que nos habían asignado, después de haberlo adivinado?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
	30 minutos	GG

UNA FRASE PARA RIMAR

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar rimas divertidas. • Expresión emocional a través de la poesía. • Sensibilidad poético-literaria.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar frases que rimen con la frase dada.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

Se distribuye el grupo en 5 equipos. Cada equipo recibe una tarjeta donde aparece una frase, a partir de la cual deberán inventar cooperativamente frases que rimen con la frase dada para construir breves, divertidos y originales pareados y poesías (por ejemplo, éste es mi sino, sólo pude ser marino; qué emoción, ha sido campeón y se ha ganado un copón; la primavera y sus flores, animan con sus colores...). Después de 15 minutos, los miembros del grupo se reúnen en posición circular y un representante de cada equipo lee las distintas rimas y poesías creadas a partir de la frase que les ha tocado. Sugerencias de frases:

- ¡Qué emoción!
- La luna sale por la noche
- Me gusta el limonero
- Estaban absolutamente asombrados
- Éste es mi sino
- Nubes con forma de algodón
- Mira qué bello plato
- En otoño caen las hojas
- La primavera y sus flores...

Notas: Incorporar al "diario" las poesías realizadas por los equipos.

Debate

¿Habéis realizado cooperativamente las poesías? ¿Qué poesías han sido más originales, sorprendentes...? ¿Ha sido divertido jugar con las palabras? ¿Ha sido difícil? ¿Cómo os habéis organizado el equipo que mayor número de poesías habéis realizado?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una cartulina en la que se halla impresa una frase, un folio y un lapicero por equipo.	45 minutos	PG-GG

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.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

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. 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 maceca, una percha, una botella, una piedra, un guante, unos patines...

Notas: Describir en el "diario" las ideas planteadas para cada objeto propuesto.

Debate

¿Ha sido divertido? ¿Os ha resultado difícil pensar en nuevos usos para los objetos cotidianos? ¿Habéis pensado muchas utilidades diferentes? ¿Habéis sido tan originales que vuestros compañeros han sido incapaces de acertar alguna de las propuestas? ¿Qué usos os han parecido más originales, más creativos?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Un lapicero y un folio por equipo. Varios objetos de uso cotidiano, aunque de forma opcional, ya que éstos pueden ser mostrados o simplemente enunciados a los equipos.	45 minutos	PG-GG

EL PERIÓDICO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear noticias. • Placer de escuchar noticias divertidas, con sentido del humor.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: elaborar noticias. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (verbal, gráfico-figurativa cuando se incorporan dibujos a las noticias): fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción espacio-visual.

Descripción de la actividad

El objetivo del juego consiste en elaborar un periódico con la contribución de todos los miembros del grupo. Para ello se dividen en equipos de cinco o seis participantes. Cada equipo desarrollará cooperativamente una noticia de una de las secciones de las que está compuesto un periódico, por ejemplo, deportes, noticias nacionales, noticias de la ciudad, noticias internacionales, pasatiempos (crucigramas, chistes..), entrevistas, cultura y espectáculos, tiempo, etc. Para ello se les entrega un lapicero, un bolígrafo, una caja de rotuladores, varios folios, una caja de pinturas y un periódico por equipo. Cada sección puede ir acompañada de fotos, dibujos, etc. relacionados con el tema. Concluida la sección, cada equipo expone su trabajo al resto del grupo leyendo y mostrando las noticias que han elaborado. Finalmente, se unirán todas las secciones para construir el periódico.

Notas: Enfatizar que la información de la noticia sea precisa, que esté bien elaborada y con amplia longitud. Incorporar al "diario" el periódico elaborado con las noticias creadas por cada equipo.

Debate

¿Ha resultado interesante y divertida la idea de hacer un periódico? ¿Qué opinas sobre el modo de informar de los periódicos actuales? ¿Qué sección te ha parecido la más interesante? ¿Habéis colaborado todos en la realización de la sección? ¿Te ha gustado trabajar todos juntos para un fin común? ¿Qué noticia os ha sorprendido más? ¿Qué temas se han planteado?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Un lapicero, un bolígrafo, una caja de rotuladores, varios folios, una caja de pinturas y un periódico por equipo. Varias revistas a disposición de todo el grupo.	45 minutos	PG-GG

INVENTAR NOMBRES PARA OBJETOS FAMILIARES		
Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.		
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear, de inventar nombres para objetos familiares. 	
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: aportar nuevos nombres a objetos familiares. 	
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad de análisis y síntesis. • Lenguaje: expresión y comprensión. 	
Desarrollo psicomotriz		
Descripción de la actividad		
<p>Primero se divide el grupo en cinco equipos y cada equipo recibe dos papeletas, en cada una de las cuales aparece escrito el nombre de un elemento u objeto familiar, un folio en blanco donde anotarán las ideas y un bolígrafo. Con la contribución de todos los miembros, deben inventar otros nombres nuevos para denominar ese objeto, pero de tal modo que el nuevo nombre tenga significación semántica clara para el grupo. Una posibilidad es dar nuevos nombres relacionados con funciones concretas de los objetos. Por ejemplo, una cuchara (comesopa, lanzapuré...), un martillo (meteclavos, rompeparedes...), sol (calientacuerpos, boladeluz...). Después, se reúnen en gran grupo y un secretario de cada equipo lee la lista de nuevos nombres inventados. El resto del grupo debe adivinar el objeto original que el equipo está renombrando y, si no aciertan, el equipo informa de la palabra original y explica por qué los miembros del equipo han elegido ese nuevo nombre.</p> <p>Objetos: cuchara, martillo, sol, pantalón, lápiz, sartén, periódico, sal, azúcar, papel, pelo, silla, cama, pizarra, peine...</p> <p>Notas: Registrar en el "diario" los objetos dados y las nuevas formas de nombrarlos planteadas por los equipos. El nivel de dificultad permite sugerir la realización del juego en el segundo nivel de edad, es decir, de 11 a 12 años.</p>		
Debate		
<p>¿Ha sido difícil inventar nuevos nombres para los objetos? ¿Se os han ocurrido más después de acabar la actividad? ¿Ha sido difícil adivinar el objeto de algunos grupos? ¿Qué nombres os han parecido más originales, más acertados? ¿Cuáles os han sorprendido más? ¿Cómo os poníais de acuerdo para elegir un nombre? ¿Qué método habéis seguido para buscar un nombre nuevo?</p>		
Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Dos papeletas, cada una de las cuales tiene escrito el nombre de algún objeto u elementos familiares, un folio y un bolígrafo para cada equipo.	45 minutos	PG-GG

¿QUÉ SOY? OBJETO, ANIMAL PERSONAJE O PLANTA

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Notas: Incorporar en el "diario" el producto de actividad de cada equipo donde indican el elemento elegido y las descripciones dadas al mismo.

Debate

¿Habéis elegido por consenso el elemento a definir o se han planteado problemas para la elección? ¿Os ha resultado complicado encontrar características para identificar un determinado objeto, animal, personaje o planta y ordenarlas en orden decreciente de dificultad? ¿Os ha costado mucho adivinar el elemento descrito por los demás equipos? ¿Habéis aportado ideas todos los miembros de cada equipo? ¿Qué os ha gustado más, buscar características o adivinar los objetos, animales... planteados por los demás equipos?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Un folio, un lapicero y una goma para cada equipo.	40 minutos	PG-GG

VIÑETAS ABIERTAS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo

- Placer de inventar historias.

Desarrollo social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: elaborar una historia.

Desarrollo intelectual

- Creatividad verbal: flexibilidad, originalidad, fantasía.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Atención.

Desarrollo psicomotriz

- Funciones psicomotrices: percepción visual.

Descripción de la actividad

Se forman equipos de cuatro miembros. Cada equipo recibe varias viñetas con los bocadillos del texto en blanco y deben inventar una historia creativa y cooperativamente. Después de redactar el texto en los bocadillos vacíos, durante aproximadamente 20 minutos, cada equipo expondrá sus viñetas al resto del grupo, comparando las distintas historias inventadas con las mismas por los diferentes equipos. Es importante que todos los miembros del equipo contribuyan a la realización de la actividad.

Nota: Incorporar al “diario” las viñetas elaboradas por los equipos.

Debate

¿Os han gustado vuestras viñetas? ¿Os ha resultado difícil inventar la historia? ¿Habéis colaborado todos para rellenar los bocadillos? ¿Se os han ocurrido muchas historias? ¿Qué historieta os ha parecido más original o graciosa?

Materiales

Dos hojas de viñetas, un lapicero y una goma por equipo.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

SOPA DE LETRAS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear el juego. • Placer de adivinar.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: crear un juego para sopa de letras. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez. • Capacidad para ser sistemático en la exploración de la realidad. • Capacidad de categorización (noción de conjunto). • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: percepción visual, orientación espacial.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores, cada uno de los cuales debe, en primer lugar, confeccionar una sopa de letras. Primero eligen por consenso una categoría, por ejemplo, instrumentos musicales y, a continuación, enumeran diez elementos de esa categoría, por ejemplo, violonchelo, arpa... Cada miembro del equipo debe aportar dos elementos de la categoría seleccionada y escribirlos en la sopa de letras. Cuando tienen los diez elementos configuran la sopa de letras, ocultando entre otras letras estos elementos, que pueden escribirse horizontal, vertical o diagonalmente. Cuando los equipos han configurado la sopa de letras, los juegos se rotan entre los equipos en el sentido de las agujas del reloj. Cada equipo recibe una sopa de letras elaborada por otro equipo y deberán identificar los diez elementos de la categoría indicada a la mayor velocidad posible. El adulto cronometra el tiempo a partir del momento en que los equipos reciben su sopa de letras y, cuando un equipo termina, le solicita información sobre el tiempo empleado para la realización del juego. Al final, se reúnen en gran grupo, cada equipo informa de la categoría, de los elementos que han identificado ocultos en la sopa de letras y del tiempo que necesitaron.

Nota: Incorporar al “diario” los productos de actividad, es decir, las sopas de letras de cada equipo.

Debate

¿Ha sido divertido crear el juego? ¿Habéis creado el juego con la contribución de todos los miembros del equipo? ¿Qué elementos habéis identificado y cuánto tiempo habéis necesitado para resolver el juego? ¿Ha sido difícil encontrar los elementos ocultos? ¿Cómo os habéis organizado para identificar los elementos escondidos? ¿Han sido originales las categorías seleccionadas y los elementos identificados en las mismas?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una matriz de sopa de letras y un rotulador por equipo.	45 minutos	PG-GG

MÚSICA Y ASOCIACIONES

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de imaginar, fantasear. • Expresión de emociones.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: listar situaciones evocadas por la música. • Compartir experiencias emocionales.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía. • Pensamiento asociativo: música-emociones. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: percepción auditiva.

Descripción de la actividad

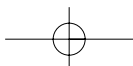
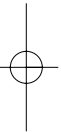
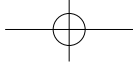
Los participantes se sientan en el suelo en posición circular y escuchan relajadamente una pieza musical. Se solicita que escuchen la música atentamente, que se fijen en todos los matices y en las sensaciones que les produce escucharla. Después se detiene la música, y se indica a los jugadores que piensen sobre las situaciones que asocian con esa música, las situaciones que les producen los mismos sentimientos que la música que acababan de escuchar, o situaciones que imaginan relacionadas con esa pieza musical. Primero cada jugador describe en un papel, en tres o cuatro líneas, la situación o escena imaginada. Después se introducen todas las papeletas en una bolsa. En un tercer momento, la bolsa va pasando de un jugador a otro y, por turnos, el jugador que tiene la bolsa extrae una papeleta y lee la situación descrita asociada a la música. En este contexto se van leyendo las situaciones o escenas imaginadas, asociadas a esa música, y el adulto fomenta la reflexión sobre las distintas o similares asociaciones que los participantes han tenido a partir del mismo estímulo musical.

Notas: La actividad se puede realizar con varias piezas musicales que permitan observar el contraste de las asociaciones provocadas por diferentes tipos de música. Describir en el “diario” las asociaciones planteadas a las músicas propuestas.

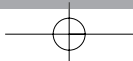
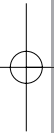
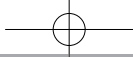
Debate

¿Ha sido divertido relacionar la música con distintas situaciones? ¿Qué asociaciones os han parecido más originales? ¿Y cuáles más sorprendentes y divertidas? ¿Qué sentimientos provocaba la música que hemos escuchado? ¿Habéis tenido muchas sensaciones al escuchar atentamente la música? ¿Ha sido difícil asociar la música con diferentes situaciones? ¿Sugería la música muchas imágenes diferentes?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Medio folio y un lapicero por participante. Magnetofón y cinta musical. Una bolsa de basura.	30-40 minutos	GG



Juegos cooperativos de creatividad dramática



CONGELAR LA FOTO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

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	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, control motriz.

Descripción de la actividad

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.

Debate

¿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? ¿Con qué fotografía se ha realizado un mayor nivel de elaboración de la historia? ¿Qué otras narraciones podrían haberse llevado a cabo?

Materiales

4 fotografías que contengan varios personajes y diversas temáticas. Magnetofón y cinta musical animada.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

ANIMALES DE CUERPOS HUMANOS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear utilizando el cuerpo como herramienta. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: construir un animal con los cuerpos de varios jugadores. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Simbolización. • Lenguaje: expresión y comprensión.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, control motriz.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores. El objetivo del juego consiste en configurar con los cuerpos de los jugadores del equipo un animal que pueda moverse dinámicamente o desplazarse por el espacio de forma coordinada. Cada equipo debe decidir qué animal va a representar y cómo se colocarán espacialmente, haciendo ensayos de movimiento o desplazamiento con las posiciones acordadas, es decir, decidir un animal y representarlo con los cuerpos de los miembros del equipo. Cuando todos los equipos tienen la idea desarrollada, hacen una demostración a sus compañeros de grupo que debe durar al menos un par de minutos. Para ayudarles en la comprensión de las instrucciones se puede representar en gran grupo a modo de ejemplo algunos animales (ciempiés, tortuga) que faciliten la clarificación de la tarea a realizar.

- El ciempiés: En grupos de 8 jugadores se colocan en fila, unos detrás de otros. El primero se pone "a cuatro patas", los demás se arrodillan y colocan las manos a la altura de las caderas del compañero anterior al que cada uno se agarra. En esta posición colectiva el conjunto avanza hacia la meta fijada, teniendo en cuenta que el ciempiés no puede desmontarse durante la carrera, bajo pena de tener que ir a recomponerse correctamente al punto de salida.
- Tortuga: 4 jugadores de rodillas, en parejas de dos en dos, unos tras otros, y delante de ellos otro jugador que representará la cabeza de la tortuga. Con una sabana se cubren todos los cuerpos excepto la cabeza de la tortuga.

Notas: Se sugiere fotografiar los animales configurados e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Ha resultado difícil ponerse de acuerdo sobre el animal a representar? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo? ¿Cómo se ha tomado la decisión, por acuerdo o por mayoría? ¿Qué animales os han sorprendido más, os han parecido más originales, y por qué?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	45 minutos	PG-GG

MEDIOS DE TRANSPORTE CON CUERPOS HUMANOS

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear utilizando el cuerpo como herramienta. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: construir un medio de transporte con varios cuerpos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Simbolización. • Lenguaje: expresión y comprensión.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, esquema corporal, control motriz.

Descripción de la actividad

El juego consiste en realizar con los cuerpos de varios un medio de transporte. Antes de comenzar el juego se puede realizar un ejemplo que les ayude a comprender las instrucciones, para lo que se sugiere utilizar el ejemplo del tren. "El tren se forma con los cuerpos de 5 jugadores. Se colocan en fila, uno detrás de otro, dándose la espalda, y cada uno pone sus manos sobre los hombros del compañero que tiene delante. Cada jugador representa un vagón el tren. Los vagones van delante y ciegos, mientras que el conductor es el único jugador vidente, va detrás y guía el tren. Acuerdan un código para el movimiento que el conductor transmite y que luego los vagones se transmitirán unos a otros hasta informar al vagón que va en cabeza. Este código puede ser, por ejemplo, un golpecito con la mano en la cabeza indica ponerse en marcha y moverse hacia adelante, tocar el hombro izquierdo girar a la izquierda, con las dos manos en la cintura indica parar, detenerse... Con un código compartido, los vagones van ciegos, el conductor comienza a transmitir la información y el tren se pone en marcha, va hacia delante, hacia atrás, gira, se detiene...". Después de presentar el ejemplo, el grupo se divide en equipos de ocho a diez jugadores. El juego consiste en que cada equipo construya un medio de transporte (barco, coche, avión...), utilizando para ello los cuerpos de los miembros del equipo. En primer lugar, los miembros del equipo presentan sus ideas sobre el medio de transporte o locomoción que podrían construir con sus cuerpos; después de una fase de evaluación de estas ideas se decide por consenso el medio de transporte elegido que van realizar y qué piezas del mismo será cada jugador, sus movimientos y sonidos correspondientes... Cuando los equipos han estructurado los medios de locomoción, hacen una demostración de un par de minutos que incluya desplazamiento para el resto de los compañeros que deben adivinar qué tipo de vehículo es.

Nota: Se sugiere fotografiar los medios de transporte configurados e incorporar las fotografías al "diario". Debido a la dificultad del juego, se sugiere incluirlo en el segundo nivel de edad, es decir, de 11 a 12 años.

Debate

¿Ha resultado difícil ponerse de acuerdo sobre el medio de transporte que se podía construir? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo? ¿Cómo se ha tomado la decisión, por acuerdo o por mayoría? ¿Qué medios de locomoción os han sorprendido más, os han parecido más originales, y por qué?

Materiales

Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.

Tiempo

45 minutos

Estructura grupal

PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Nota: Registrar en el "diario" las películas seleccionadas describiendo las escenas representadas.

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?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.	60-75 minutos	PG-GG

NUEVOS FINALES PARA VIEJOS CUENTOS

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la dramatización. • Placer de fantasear, placer 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: inventar un nuevo final para un cuento conocido. • 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, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • 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

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. El adulto coloca en el centro del aula una bolsa que contiene papeletas, en cada una de las cuales aparece el título de un cuento diferente. Cada equipo elige una papeleta al azar y comenta el cuento que le ha tocado. El juego consiste en inventar un nuevo desenlace para el cuento que le ha tocado al azar, desenlace que debe estar ampliamente elaborado y debe realizarse de forma cooperativa, es decir, con la contribución de todos. Se pide a los equipos que los finales sean imaginativos, originales, divertidos, capaces de sorprender a todos sus compañeros y bastante diferentes al final clásico. Cuando los equipos tienen el final, construyen los materiales necesarios para la representación (murales, objetos, disfraces...), se reúnen en círculo en el centro del aula y, por turnos, cada equipo representa el cuento entero, con el principio que todos conocen y el nuevo final que han inventado. El principio y desarrollo del cuento debe ser representado de forma breve, mientras que la representación del nuevo final debe estar más elaborada. Sugerencia de cuentos posibles: *La cenicienta*, *Blancanieves y los 7 enanitos*, *Caperucita roja*, *Peter Pan*, *Hansel y Gretel*, *Bambi*, *Alicia en el país de las maravillas*, *El sastrecillo valiente*, *Los tres cerditos*, *La ratita presumida*, *El gato con botas*, *Pulgarcito*.

Nota: Registrar en el "diario" los cuentos representados y los nuevos finales planteados.

Debate

¿Os ha gustado inventar nuevos finales? ¿Todos habéis aportado ideas para los nuevos finales? ¿Se ha elegido por consenso el final representado o había opiniones diferentes? ¿Han surgido conflictos para decidir el nuevo final? ¿Cuáles? ¿Cómo se han resuelto? ¿Qué cuento os ha sorprendido más con su final? ¿Cuál ha sido el más original? ¿Cuál ha quedado más divertido con el nuevo final que con el antiguo? ¿Preferís los finales tradicionales o los que habéis inventado? ¿Por qué? ¿Ha sido divertido representar el cuento?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una bolsa con papeletas con nombres de cuentos clásicos. Un folio y un bolígrafo por equipo. Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.	75 minutos	PG-GG

SI YO FUERA..., ¿TÚ, QUÉ SERÍAS?

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la dramatización. • Desinhibición, espontaneidad. • Placer en la representación. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: realizar una escena. • 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 dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, elaboración, expresividad. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz, esquema corporal.

Descripción de la actividad

Es un juego de gran grupo que se va desarrollando de forma espontánea, aunque todos los miembros del grupo deben participar al menos en una ocasión. Un miembro del grupo sale al centro y, por ejemplo, dice: "Si yo fuera una mesa", y representa ser una mesa colocándose a "cuatro" patas. Otro de los compañeros sale al centro, se apoya, por ejemplo, sobre la espalda del compañero y dice: "Yo sería un florero". El tercero se incorpora a la composición, por ejemplo, diciendo: "Yo sería una persona que limpia", y completa la composición haciendo que limpia. De este modo se van incorporando los miembros del grupo a la escena, por turnos se incluyen en la misma y dicen: "Yo sería...", representando su rol durante unos segundos. Mientras van organizando la escena, los jugadores que están en el centro deben permanecer en silencio, estáticos, y atentos a los compañeros que se van incorporando a la escena y a los roles que éstos representan. Cuando el adulto observa que durante un tiempo no se incorpora ningún miembro del grupo a la escena, deja que se visualice la escena dramatizada durante unos segundos y, si los personajes tienen movimiento y sonido, pueden ejecutarlo durante estos segundos. Después el adulto interrumpe la escena solicitando a los miembros que están en el centro su vuelta al círculo y se inicia una nueva ronda. En la segunda ronda, por ejemplo, un jugador sale al centro y dice: "Si yo fuera un árbol", y se coloca como si fuera un árbol; el segundo dice: "Yo sería un pájaro que está sobre la copa del árbol", y se sube sobre una rama del árbol; el tercero dice: "Yo sería un niño que mira al árbol y al pájaro...", y así sucesivamente hasta que se agote la escena. Se sugiere mostrar un breve ejemplo como medio de explicación de las instrucciones del juego. Después de varias rondas se detiene el juego.

Nota: Describir en el "diario" las secuencias planteadas, en qué se convierten los miembros del grupo y cómo se configuran las escenas con distintas representaciones.

Debate

¿Os ha resultado divertido el juego? ¿Qué representaciones os han parecido más originales? ¿Hemos sido sensibles esperando que todos los compañeros hubieran representado al menos un papel o rol antes de salir a representar el segundo papel? ¿Todos hemos participado en la construcción de las escenas?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
	30-40 minutos	GG

PASOS DE BAILE PARA UNA MÚSICA

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo

- Expresión emocional a través de la música y el movimiento.
- Descarga de tensiones y relajación: sentimientos de bienestar psicológico.
- Desinhibición, espontaneidad.
- Placer de inventar y placer en la representación.
- Sentimientos de aceptación.

Desarrollo social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.
- Cooperación: inventar pasos de baile para una pieza musical.
- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.

Desarrollo intelectual

- Creatividad multidimensional (dramática, sonoro-musical): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Atención.
- Memoria.

Desarrollo psicomotriz

- Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión psicomotriz, esquema corporal, percepción auditiva, ritmo.

Descripción de la actividad

En una primera fase, los miembros del grupo se colocan en posición circular y escuchan una pieza musical. Posteriormente, se dividen en tres o cuatro equipos, cada uno de los cuales debe inventar unos pasos de baile para esa pieza musical, organizando después una demostración del baile inventado. Primero, los miembros de los equipos se comunican entre sí, sugiriendo ideas y organizando los pasos que tendrá el baile que van a crear para acompañar la pieza musical escuchada. Para ello emplean un tiempo aproximado de 20 minutos. Posteriormente, se conecta la música y cada equipo muestra a los demás el baile creado. En el proceso de preparación y ensayo de los bailes se pone la pieza musical de fondo ambiental, con un volumen bajo de tal modo que permita a los miembros del equipo ensayar la coreografía del baile con la música de fondo, al mismo tiempo que comunicarse entre ellos para organizarla. Sugerir a los equipos que el baile esté bien elaborado y que la demostración que harán para el resto de los miembros del grupo dure algunos minutos.

Nota: La selección de la música condicionará la actividad, sugiriéndose una pieza musical animada, con ritmo, por ejemplo, rap, salsa.

Debate

¿Todos habéis colaborado en la invención del baile? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los componentes del equipo? ¿Qué bailes han gustado más, han sorprendido más? ¿Cómo os sentís después de inventar un baile y de realizar una demostración al grupo? ¿Qué baile os ha parecido más original para la música que hemos escuchado?

Materiales

Magnetofón y pieza musical. Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.

Tiempo

60 minutos

Estructura grupal

PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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

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. Posteriormente, se repartirán los diferentes roles, representando las noticias y organizando de esta manera un telediario con la contribución de todos los equipos.

Nota: Incluir en el "diario" las noticias elaboradas por cada equipo.

Debate

¿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?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Varios folios y varios bolígrafos por equipo.	60-75 minutos	PG-GG

VENIMOS DEL NORTE Y QUEREMOS TRABAJAR

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 y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: representar un oficio o profesión mímicamente. • 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 dramática: fluidez, originalidad, expresividad. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz, esquema corporal.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco personas. Los miembros de cada equipo comentan distintos oficios o profesiones en los que les gustaría trabajar y deberán ponerse de acuerdo sobre una profesión que representarán mímicamente (por ejemplo, carpinteros, médicos, albañiles, ganaderos, profesores...). Una vez elegida la profesión, deben estructurar cooperativamente una escena que muestre una secuencia de acciones asociadas a dicho trabajo, y que incorpore a todos los miembros del equipo. Posteriormente, cada equipo se colocará en el centro del aula y, únicamente por medio de gestos, representando mímicamente la escena, intentarán hacerles comprender a los demás miembros del grupo de qué profesión se trata. El resto debe adivinar la profesión elegida y representada por el equipo. Esta actividad finalizará cuando todos los equipos hayan dramatizado el oficio elegido.

Nota: Describir en el "diario" las profesiones elegidas y la forma de representarlas.

Debate

¿Cuál ha sido la profesión más divertida? ¿Os ha resultado difícil poneros de acuerdo sobre el oficio a representar? ¿Y sobre la secuencia de acciones que teníais que representar cada uno? ¿Resultaba difícil adivinar los oficios que se han representado? ¿Qué implican las distintas profesiones que se han representado? ¿Qué aspectos positivos y negativos tienen las profesiones que se han representado?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.	45 minutos	PG-GG

LA BOLA, OBJETO IMAGINARIO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de adivinar y placer en la representación. • Desinhibición, espontaneidad.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: representar usos posibles de un objeto imaginario.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad, fantasía. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz.

Descripción de la actividad

Los miembros del grupo se sitúan en el centro del aula, sentados y en posición circular. El adulto explica a los jugadores que en sus manos tiene una bola imaginaria, mostrando esto mímicamente. Les informa de que esa bola tiene la capacidad de transformarse en el objeto que quiera la persona que la tiene en sus manos, y el adulto representa mímicamente el objeto en que se ha convertido la bola imaginaria (por ejemplo, la bola se transforma en un paraguas). El juego consiste en que los jugadores adivinen el objeto en que se ha convertido la bola, diciendo en alto todas las posibles soluciones que se les ocurran. Cuando lo adivinan, el adulto pasa la bola imaginaria a otro jugador, que sale al centro y tiene que representar de nuevo mímicamente para sus compañeros en qué se ha convertido esta vez la bola. Así sucesivamente, hasta que cada participante haya transformado la bola en algún objeto imaginario, al menos en una ocasión. La transformación de la bola puede realizarse por orden en el sentido de las agujas del reloj, o los jugadores espontáneamente pueden levantar la mano para solicitar la bola y transformarla en un objeto cuando tengan una idea a este respecto.

Nota: Describir en el "diario" las transformaciones en las que se convierte la bola imaginaria.

Debate

¿Os habéis divertido transformando la bola imaginaria? ¿Era fácil pensar rápidamente en un objeto para representar? ¿Habéis tenido problemas para descubrir los objetos de vuestros compañeros? ¿Habéis estado atentos al juego? ¿Todos habéis representado? ¿En qué otros objetos podría convertirse?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
	30 minutos	GG

CUENTOS MORALES

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar historias y placer en la representación. • Expresión emocional a través de la dramatización. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar una historia moral y representarla. • 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, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • 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

Se distribuyen los miembros del grupo en equipos de cuatro o cinco jugadores. Los jugadores de cada equipo deben inventar cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, un cuento que contenga alguna enseñanza moral. Para aclarar esta instrucción se puede comentar algún cuento clásico y su mensaje moral implícito, de tal modo que les quede clara la idea a desarrollar, por ejemplo, en *Los tres cerditos*, un mensaje implícito puede ser que la ausencia de esfuerzo personal y la no colaboración con los otros conduce a consecuencias negativas. Es importante que capten la idea de una historia que implique alguna enseñanza moral, por lo que se pueden poner varios ejemplos sobre este concepto, por ejemplo, niño muy goloso que se come todos los pasteles destinados a un grupo de niños y que enferma como consecuencia de esta acción egoísta. Los jugadores de cada equipo, después de inventar el cuento, lo redactan en un papel, lo que les ayuda a clarificar la información de la historia, distribuyen los roles o papeles, se disfrazan, preparan materiales, si fuera necesario, y lo representan para el resto del grupo.

Nota: Incluir en el “diario” los cuentos escritos y representados. Por el nivel de dificultad cognitiva que implica, se sugiere plantear la actividad en el segundo nivel de edad, es decir, de 11 a 12 años.

Debate

¿Ha resultado difícil inventar un cuento con mensaje moral? ¿Cuáles han sido los mensajes morales de las historias representadas? (A partir de los contenidos morales concretos se pueden plantear preguntas que hagan reflexionar sobre las situaciones morales presentadas y el impacto en los personajes implicados en la situación). ¿Todos habéis contribuido en la elaboración del cuento? ¿Cómo os habéis organizado para inventar la historia con la colaboración de todos? ¿Ha sido divertida la representación?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.	60-75 minutos	PG-GG

PUBLICIDAD

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones a través de la dramatización. • Placer de crear 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: inventar y representar un anuncio publicitario. • 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, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, originalidad, expresividad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • 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 juego consiste en inventar anuncios de publicidad para el producto o servicio que los miembros de cada equipo elijan, para lo que se divide el grupo en equipos de seis o siete jugadores. El producto o servicio puede ser algo que existe o también inventado, creado imaginativamente por los participantes. En la primera fase del juego, cada equipo debe presentar el mayor número de ideas posibles sobre el producto o servicio que van a tratar de vender con un anuncio de publicidad. Más tarde, evalúan las ideas presentadas y seleccionan por consenso el producto o servicio que consideren de mayor interés. Elegido el producto, deben estructurar un anuncio de publicidad con él, indicando sus ventajas, características o lo que ellos consideren oportuno. El anuncio debe ser realizado cooperativamente, es decir, con la contribución de todos los miembros del equipo. Para la representación pueden seleccionar materiales del cajón de juego dramático o construir algún objeto necesario para la misma. En una segunda fase, después de que los equipos hayan preparado el anuncio, lo representan por turnos, y al final, en el transcurso del debate, se elige el anuncio más original.

Nota: Incluir en el "diario" los guiones de anuncios publicitarios redactados y representados.

Debate

¿Cuántas ideas de productos o servicios han salido en cada equipo? ¿Se han tenido en cuenta las sugerencias y aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Se ha seleccionado por consenso el producto o servicio a anunciar? ¿Todos habéis colaborado para inventar el anuncio? ¿Cómo se ha ido inventando el anuncio en cada equipo? ¿Ha sido divertido representarlo? ¿Qué anuncio os parece el más original y por qué?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Folios y rotuladores por equipo.	60-75 minutos	PG-GG

ESTATUAS HUMANAS EN COMUNICACIÓN

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional en la representación de la estatua. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: configurar una estatua con otro compañero.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad dramática: fluidez, expresividad, originalidad. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: expresión psicomotriz.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en parejas; cuando el número de miembros del grupo es impar, se forma un trío en el último agrupamiento. Las parejas se distribuyen por el espacio del aula. Un miembro de la pareja se coloca en una postura corporal expresiva, quedando estático como una estatua. El otro miembro de la pareja le observa tratando de identificar lo que expresa y se acopla al cuerpo del compañero, colocándose en comunicación con él, del modo que desee, y creando de esta forma una estatua original con dos figuras humanas que expresan o comunican algo. Tras adoptar la postura, se quedan en posición estática. Cuando todas las parejas se han transformado en estatuas, se deja un breve tiempo para que puedan observarse unas a otras, o también puede plantearse que cada pareja salga al centro por turnos, de tal modo que los demás pueden observarla e intentar adivinar qué expresan.

Variante: Sentados en el suelo en círculo, uno sale y adopta una posición, otro se acopla y los demás adivinan lo que están expresando.

Nota: Si resulta posible, se sugiere sacar fotos instantáneas de las estatuas y observarlas posteriormente.

Debate

¿Ha resultado difícil comprender lo que el otro expresaba y acoplarse con él? ¿Habéis formado estatuas humanas originales? ¿Ha resultado divertida la actividad? ¿Qué sentimientos hemos tenido mientras realizábamos la actividad?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cámara de fotos instantánea.	20-30 minutos	PR-GG

ENTREVISTA A UN PERSONAJE FAMOSO

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad dramática.	
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de adivinar y placer de representar. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: entrevistar a un personaje (preguntas-respuestas). • 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 dramática y verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad para formular preguntas. • Razonamiento lógico-verbal: pregunta, recoge información, plantea hipótesis, formula nuevas preguntas que rechazan o confirman la hipótesis. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	

Descripción de la actividad

El grupo se divide en cuatro 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 del equipo aportan ideas sobre personajes posibles y, tras un análisis de las ideas propuestas, seleccionan por consenso el personaje. A continuación deben inventar y redactar una entrevista a ese personaje con tantas preguntas como entrevistadores, con sus consiguientes respuestas, además de distribuir los roles, ya que uno será el personaje entrevistado y los otros entrevistadores. En la segunda fase del juego, se reúnen todos los miembros del grupo y por turnos cada equipo representa. Cada uno de los entrevistadores del equipo formulará una pregunta al personaje, a la que éste dará respuesta según el guión establecido. Sin embargo, en el transcurso de la entrevista, es importante que no aparezca el nombre del personaje, ni referencias muy directas que puedan identificarlo con facilidad, aunque sí pistas al respecto. El juego consiste en observar la entrevista que se escenifica y adivinar el personaje entrevistado. De forma rotativa, cada equipo realiza su entrevista y los demás adivinan el nombre del personaje entrevistado. Sugerir que los personajes escenifiquen el comportamiento del personaje mientras es entrevistado (gestos, posturas, frases...).

Nota: Incorporar las entrevistas al "diario".

Debate

¿Todos habéis contribuido a la selección del personaje y a la elaboración de la entrevista? ¿Cómo se ha hecho este proceso en cada equipo? ¿Ha sido fácil adivinar los personajes? ¿Cuál de las entrevistas ha sido más difícil de adivinar y por qué? ¿Qué entrevista os ha parecido más original por las preguntas planteadas? ¿Resultaba divertido convertirse en personajes famosos y periodistas?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Dos folios, un lapicero y una goma por equipo. Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.	60 minutos	PG-GG

LÁMINA EN BLANCO

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar emociones a través de la expresión corporal. • Expresión emocional a través de la dramatización exagerada de una emoción. • Placer de adivinar y placer en la representación. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: elaborar una historia y representarla. • 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, gráfico-figurativa, plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad, fantasía. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • 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 cinco equipos. Sucesivamente el adulto muestra a cada equipo un folio en blanco, al tiempo que expresa facial y corporalmente una emoción que los miembros del equipo deben identificar. A cada equipo se le plantea una emoción o sentimiento diferente, por ejemplo, ira, miedo, tristeza, alegría, envidia, felicidad... A continuación, cada equipo debe imaginar una historia o escena en la que se pueda dar esa emoción y escribirla en un folio. La historia debe ser inventada cooperativamente y debe contener un principio, desarrollo y fin. Posteriormente, por turnos representan las situaciones para el resto de los compañeros. Las emociones deben ser dramatizadas de forma muy enfática, expresiva, casi exagerada, de tal modo que se puedan observar con claridad los diferentes matices emocionales. El resto del grupo estará atento para adivinar la emoción que se está expresando en la escena.

Nota: Incluir en el "diario" las historias elaboradas por los equipos con la emoción dada.

Debate

¿Qué os han parecido las escenas imaginadas y representadas con cada emoción? ¿Ha sido divertido representar? ¿Cómo se han resuelto los finales de las historias donde se jugaba con emociones negativas? ¿Qué causas, factores o situaciones generan las emociones que hemos representado? ¿Qué consecuencias tienen estas emociones? ¿Cómo se pueden resolver de forma positiva las emociones negativas como la tristeza, el miedo, la ira...?

Materiales

Folios. Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos.

Tiempo

60 minutos

Estructura grupal

PG-GG

JUEGO DRAMÁTICO LIBRE

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad dramática.	
Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión emocional a través de la dramatización. • Placer de inventar historias, placer en la representación. • Capacidad de empatía. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal y no verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar una historia y representarla. • 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, gráfico-figurativa y plástico-constructiva): fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, expresividad, fantasía, transformación... • Capacidad de planificación y organización para conseguir una meta. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: diversas funciones de coordinación motriz y estructuración perceptiva implicadas en la construcción de materiales y en la representación.

Descripción de la actividad

El juego consiste en inventar cooperativamente una historia con principio, desarrollo y fin, que posteriormente será representada. Para ello se distribuyen los miembros del grupo en equipos de seis o siete jugadores. En la primera fase del juego, durante 20-30 minutos aproximadamente, los miembros de cada equipo abren un tiempo de comunicación comentando posibles historias que les gustaría representar, y deben decidir con el acuerdo de todos el tema y construir cooperativamente una historia, es decir, de tal modo que cada jugador aporte información para configurar la misma, poniendo un título a la historia que representarán. La historia debe estar bien elaborada. Cada equipo escribe la historia en un folio, lo que ayuda a la clarificación de la misma. Posteriormente, reparten los roles y clarifican las características y las acciones de los mismos. Deciden qué materiales necesitan para la representación (murales, caretas...) y los construyen cooperativamente. Las representaciones no tienen que ser muy largas. En la segunda fase, por turnos, cada equipo sucesivamente realiza la representación, que dura aproximadamente 5 minutos, mientras el resto de los jugadores hace de público. Enfatizar la importancia de la correcta ejecución del rol representado.

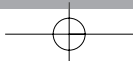
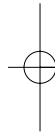
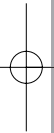
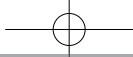
Nota: Incorporar al "diario" las historias elaboradas para analizarlas (contenidos que se expresan en las narraciones, organización y coherencia de la historia, creatividad...).

Debate

¿Qué representación os ha gustado más? ¿Había algún problema? ¿Cuál creéis que es la mejor solución a ese problema? ¿Qué temas se han representado y cómo es el final de cada una de ellos? ¿De qué otros modos se podrían haber resuelto los problemas que se planteaban en las historias? ¿Habéis tenido problemas para elegir el tema de la historia que ibais a inventar? ¿Cómo se ha decidido en cada equipo? ¿Cómo se ha realizado el reparto de los roles? ¿Todos habéis contribuido en la construcción de la historia y en la elaboración de los materiales para la representación? ¿Ha sido divertido representar? ¿Qué representaciones os han parecido más originales?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Un folio y un bolígrafo por equipo.	90 minutos	PG-GG

Juegos cooperativos de creatividad gráfico-figurativa



ADIVINA QUÉ ES

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 no verbal: expresión a través del dibujo. • Cooperación: ayudar realizando dibujos para que el compañero adivine lo dibujado.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: percepción visual, coordinación visomotora.

Descripción de la actividad

Se divide a los miembros del grupo en parejas. En el centro se colocan cuatro bolsas llenas de tarjetas. En la primera bolsa hay tarjetas en las que están escritos nombres de personajes de cuentos, en la segunda bolsa nombres de animales, en la tercera nombres de profesiones y en la cuarta nombres de emociones. El objetivo del juego consiste en hacer dibujos de elementos dados (personajes, animales...) para que el compañero los adivine, de tal modo que ambos puedan seguir jugando. Por turnos, el jugador 1 de la pareja se levanta, toma una tarjeta de la bolsa 1, se acerca donde está su compañero y le dibuja lo que indicaba la tarjeta, informándole de la categoría a la que pertenece el dibujo (personaje de cuento, animal...). Cuando el jugador 2 lo adivina, se dirige al centro, coge una tarjeta de la bolsa 2 y dibuja lo indicado en la misma al compañero 1 para que lo adivine. Sucesivamente, el jugador 1 sacará una tarjeta de la bolsa 3 y el jugador 2 una tarjeta de la bolsa 4. Así, cada miembro de la pareja hará dos dibujos y adivinará otros dos. Incluir en las instrucciones la idea de realizar la actividad a la mayor velocidad posible, ya que aumenta el divertimento de la misma. Sugerencias:

Personajes de cuentos: Duende, Blancanieves, bruja, hada, Caperucita, lobo, rey, bufón, princesa, unicornio, mago, madrastra, gigante...

Animales: Ballena, tiburón, elefante, jirafa, león, rinoceronte, rata, mono, buho, ardilla, conejo, gorila, pulpo...

Profesiones: Aviador, bombero, profesor, carpintero, panadero, pintor, bailarina, tenista, científico, médico, arquitecto...

Emociones: Tristeza, alegría, envidia, miedo, odio, sorpresa...

Nota: Incorporar al "diario" los dibujos realizados por las parejas.

Variante: En gran grupo, por turnos, los miembros salen a la pizarra, realizan un dibujo con unos pocos trazos y los demás deben adivinar lo que está dibujando.

Debate

¿Ha sido divertido hacer los dibujos? ¿Qué dibujo os ha gustado más? ¿Cuál ha sido el que más os ha sorprendido? ¿De qué bolsa era más difícil dibujar lo que se pedía? ¿Habéis tenido que dibujar muchos detalles para hacerle entender al compañero la palabra que le queríais transmitir? ¿Cómo nos hemos sentido al tener que hacer los dibujos y adivinar a toda velocidad?

Materiales

Dos folios y un lapicero por participante.
Cuatro bolsas de plástico que indiquen respectivamente la categoría de elementos que contiene. De diez a doce tarjetas con los nombres de los elementos incluidos en cada categoría.

Tiempo

30 minutos

Estructura grupal

PR

DIBUJOS HILARANTES

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear, placer por los hilarantes productos resultantes. • Sentido del humor.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: integración de aportaciones individuales para configurar improvisadamente algo nuevo.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: originalidad.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en parejas, a cada una de las cuales se entrega una hoja de tamaño DIN-A3 (doble folio) y una caja de pinturas de diferente color que compartirán. Cada pareja, durante un tiempo de comunicación decide por consenso qué objeto dibujarán, después dividen la hoja de papel en dos partes (longitudinal o verticalmente, como deseen) y deciden qué parte hará cada uno (derecha-izquierda o superior-inferior, en función de cómo hayan dividido la hoja de papel). Ambos realizan su parte del dibujo sin que el otro compañero le vea, y concluidas ambas partes, se unen con cinta adhesiva transparente (celo) y se lleva a cabo una exposición con los dibujos resultantes de cada pareja.

Nota: Incluir en el "diario" los dibujos realizados por los miembros del grupo.

Debate

¿Ha sido difícil ponerse de acuerdo con nuestra pareja sobre lo que íbamos a dibujar? ¿Son divertidos, sorprendentes, los productos finales resultantes? ¿Cuáles son los más originales, divertidos? ¿Se puede crear algo original de forma espontánea, juguetona?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una hoja DIN-A3 (doble folio) y una caja de pinturas por pareja. Cinta adhesiva transparente o celo.	45 minutos	PR

DIBUJO SOBRE BASES

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 cooperativamente dibujos que contengan en sus bases las formas dadas.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

En este juego los jugadores se dividen en parejas. Cada pareja recibe un folio en el que aparecen formas de base sobre las que hacer un dibujo y dos pinturas de distinto color. Las instrucciones del juego son las siguientes: "Tomando como base la forma que tenéis en el folio, debéis realizar un dibujo. Para decidir qué figura vais a dibujar, debéis tomaros un tiempo de comunicación para comentar vuestras ideas, y elegir por consenso la que os parezca más interesante. Después, tenéis que decidir el procedimiento a seguir para plasmar esta ideas, realizando cooperativamente el dibujo, es decir, con la contribución de ambos". Cuando las parejas completan el primer dibujo, se les entrega otro folio con otra forma de base y repiten el mismo proceso, así durante 30 minutos. Al final se realiza una exposición en la que todos los jugadores observan las creaciones de las otras parejas, y en esta situación se realiza el debate. En las instrucciones es importante enfatizar la idea de realizar dibujos originales y en cooperación, es decir, con la contribución de los dos miembros de cada pareja.

Notas: Incluir en el "diario" los dibujos realizados. Se aportan distintos modelos de bases para realizar el juego en sucesivas sesiones con distintos estímulos gráficos.

Debate

¿Os ha parecido difícil hacer un dibujo que contuviera en sus bases estas formas? ¿Os gustan los dibujos que habéis realizado? ¿Qué dibujos os sorprenden más y por qué? ¿Todos los miembros de las parejas habéis aportado ideas para dibujar y habéis contribuido a dibujar las ideas que han salido? ¿Ha habido problemas para realizar la actividad? ¿Cómo habéis tomado las decisiones sobre qué dibujar?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Diversas copias de folios con las formas de base dadas para hacer los dibujos, y dos pinturas de distinto color por pareja.	45 minutos	PR

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	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción viso-espacial.

Descripción de la actividad

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. 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, ténpera 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.

Notas: Se sugiere realizar este juego como primera actividad de la sesión, para disponer de tiempo para que los cuadros se sequen y puedan verse al final de la sesión. Incluir fotografías de los dibujos en el "diario".

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	Tiempo	Estructura grupal
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.	60 minutos	PG-GG

LA IMPRENTA DE OBJETOS

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: componer un cuadro en el que se imprimen objetos cotidianos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, destreza digital, percepción viso-espacial, percepción táctil.

Descripción de la actividad

El grupo se distribuye en equipos de cuatro o cinco jugadores, a cada uno de los cuales se entrega un amplio conjunto de material. El objetivo del juego consiste en componer cooperativamente un mural sobre el pliego de papel entregado a cada equipo. Los miembros del equipo dedican un tiempo a dialogar sobre el mural que van a realizar; posteriormente, disponen las bandejas o platos de plástico con pintura de dedos de diferentes colores en las que untarán los objetos disponibles. Seleccionan objetos, impregnan una de sus caras de pintura y posteriormente imprimen su forma en el mural que progresivamente va conteniendo variedad de formas de objetos de diferente color. Se puede sugerir que unan con cinta adhesiva un objeto a una cuerda fina, de tal modo que puedan imprimir todos los lados del objeto en el papel (mostrar visualmente esta posibilidad como ejemplo). En último lugar, se realiza una exposición de los murales, los miembros de los equipos comentan lo que han hecho y cómo lo han hecho, y se juega a reconocer qué objetos han sido impresos en los murales elaborados.

Nota: Se sugiere fotografiar los cuadros e incorporar las fotografías al "diario".

Variante: En equipos realizan el mural de forma espontánea, con la contribución de todos pero sin acuerdos previos sobre los objetos que desean imprimir.

Debate

¿Cómo habéis decidido lo que ibais a hacer? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros de cada equipo? ¿Ha sido divertido? ¿Os gusta el mural que habéis realizado? ¿Y los murales de vuestros compañeros? ¿Cuál os gusta más y por qué? ¿Habéis respetado las formas impresas por vuestros compañeros, habéis complementado vuestras formas con las formas de otros, o habéis puesto vuestras formas sobre las de otros tapándoselos?

Materiales

Cada equipo: Un pliego de papel de embalar grande, varios botes de pintura de dedos de distintos colores, varios platos o bandejas de plástico para mezclar colores, servilletas, cinta adhesiva, objetos pequeños variados como rollos de papel higiénico, redondeles del celo o de cinta adhesiva, palitos de madera o plástico, tacos de madera de distintos tamaños y formas, trozos de cuerda, cajas de cartón pequeñas, por ejemplo, de cerillas, disquetes de ordenador desechables, figuras geométricas como círculos, cuadrados en cartulina, cuerda fina para adherir los objetos e imprimirlos con más facilidad... (sugerir que los niños traigan de casa objetos desechables de distintos tamaños y formas). Cámara fotográfica.

Tiempo

60 minutos

Estructura grupal

PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Notas: Se sugiere fotografiar los cuadros e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Ha sido divertido hacer los cuadros? ¿Ha sido difícil ponerse de acuerdo con el compañero para decidir qué ibais a hacer? ¿Todos habéis contribuido a la realización de las obras? ¿Os gustan los cuadros con palillos que habéis realizado? ¿Cuáles os parece más originales?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Un trozo de cartón o cartulina, 50 palillos, un tubo de pegamento, tijeras, varios rotuladores y una caja de pinturas por pareja. Cámara fotográfica.	60 minutos	PR-GG

DIBUJOS CON LIMITACIÓN DE FORMAS

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 dibujos con formas limitadas. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cuatro jugadores. El juego consiste en realizar dibujos, pero empleando únicamente un tipo de formas geométricas. Cada equipo recibe una cartulina blanca, cuatro rotuladores y una caja de pinturas, y deben realizar dibujos relacionados en torno a un tema que decidan, pero estos dibujos sólo pueden formarse utilizando las siguientes formas geométricas: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo. Puede jugarse con el tamaño de las figuras, pero todo el dibujo debe ser realizado usando únicamente las formas geométricas sugeridas. Para ello, en primer lugar, los miembros del equipo deben ponerse de acuerdo respecto al tema y a los objetos a representar relacionados con el mismo, proceso que debe hacerse con la participación y el acuerdo de todos. Posteriormente tienen que decidir la ubicación espacial de los dibujos que van a realizar y distribuir entre ellos la tarea para su ejecución. Al final se realiza una exposición con los dibujos llevados a cabo por todos los equipos.

Variante: Realizar un dibujo utilizando únicamente una forma, por ejemplo, círculos.

Notas: Incluir los dibujos realizados en el "diario".

Debate

¿Ha sido fácil ponerse de acuerdo en el tema y en los objetos a representar? ¿Cómo ha tomado cada equipo esta decisión? ¿Os ha parecido difícil hacer dibujos limitando las formas que se podían utilizar? ¿Os gustan los dibujos que habéis realizado? ¿Qué dibujos os gustan más y por qué? ¿Cuáles os parecen más originales, más creativos? ¿Todos habéis aportado ideas para dibujar y habéis contribuido a dibujar las ideas que han salido en vuestros equipos?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Una cartulina blanca, cuatro rotuladores por equipo y una caja de pinturas para colorear.	60 minutos	PG-GG

DIBUJO SOBRE RECTÁNGULO, PUNTO Y LÍNEA

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 que contenga un punto, una línea y un círculo.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

En este juego, los jugadores se dividen en parejas. Cada pareja recibe un folio DIN-A3 (doble folio), sobre el que hay dibujado un rectángulo, una línea y un punto, dos lapiceros, una goma y una caja de pinturas. Las instrucciones del juego son las siguientes: "Cada pareja, tomando como base estas figuras, debéis hacer un dibujo, por ejemplo, un saltador con una pértiga. Para decidir qué dibujo vais a realizar, tomaos un tiempo de comunicación para que ambos aportéis vuestras ideas. Después, tenéis que decidir conjuntamente el procedimiento a seguir para plasmar estas ideas. Cuando terminéis un dibujo, si tenéis más ideas, coged otra hoja con las formas de base y seguid dibujando todas las ideas que se os ocurran. Al final realizaremos una exposición en la que todos observaremos las creaciones de los demás".

Notas: Incluir los dibujos realizados en el "diario".

Debate

¿Os ha parecido difícil hacer dibujos que contuvieran esas formas? ¿Os gustan los dibujos que habéis realizado? ¿Qué dibujos os sorprenden más y por qué? ¿Todos habéis aportado ideas para dibujar y habéis contribuido a dibujar las ideas sugeridas? ¿Ha habido problemas para realizar la actividad? ¿Qué dibujos os parecen más originales, sorprenden más?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Un folio DIN-A3 con las formas de base, dos lapiceros, una caja de pinturas y una goma por pareja.	45 minutos	PR-GG

SIGNIFICADOS DE LAS IMÁGENES

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad gráfico-figurativa.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de inventar.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: elaborar un significado conjuntamente dibujando trazos para completar las imágenes.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad gráfico-figurativa: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Lenguaje: expresión, comprensión. • Simbolización.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. Cada equipo recibe varios folios, en cada uno de los cuales aparece dibujado un símbolo gráfico que contiene cierto grado de ambigüedad. El juego consiste en que los equipos, de forma cooperativa, imaginen qué podrían significar cada uno de esos símbolos, es decir, realicen una interpretación de los mismos. Para ello, pueden añadir trazos a los símbolos incorporando los elementos gráficos que deseen y que refuercen la interpretación que ellos atribuyan o asignen al símbolo dado. Pueden dar más de una respuesta a cada símbolo, pero se les pide que traten de ser ingeniosas. Todos los miembros del equipo deben aportar alguna idea. En la última fase, se reúnen en gran grupo y cada equipo muestra las imágenes e indica los significados que ha dado a los símbolos.

Notas: Incorporar las hojas de respuestas de los equipos en el "diario".

Debate

¿Os habéis divertido imaginando posibles significados para los símbolos gráficos? ¿Habéis aportado todas ideas para dar soluciones? ¿Se os ocurrían muchas soluciones divertidas para los símbolos? ¿Qué interpretaciones os han sorprendido más? ¿Cuáles os han parecido más originales?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Una hoja con los símbolos gráficos, un folio blanco y un bolígrafo por cada equipo.	45 minutos	PG-GG

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, plástico-constructiva): 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

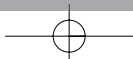
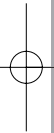
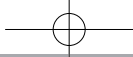
Nota: Se sugiere fotografiar los cuadros incorporando al "diario" las fotografías y las historias realizadas en cada equipo.

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	Tiempo	Estructura grupal
Una cartulina y seis pinturas de colores por equipo. Cajón de juego dramático y cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	60 minutos	PG-GG

Juegos cooperativos de creatividad plástico-constructiva



ESCULTURAS CREATIVAS CON DESECHOS

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: construir una escultura con materiales de desecho. • 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/abstracción en función de la escultura realizada. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción táctil, destreza digital.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco miembros y cada equipo recibe una gran cantidad de material de desecho con bajo nivel de estructuración. El juego consiste en realizar de forma cooperativa una escultura utilizando el material recibido. Para ello, en primer lugar, cada equipo deberá decidir qué escultura quiere hacer, debiendo elegir una idea con el consenso de todos sus miembros. Tanto la temática como el método a seguir para realizar la escultura es libre, pidiendo únicamente a los equipos que actúen de forma cooperativa, que tengan en cuenta la opinión de todos los jugadores y que sean esculturas originales. Al final se realiza una pequeña exposición con las obras diseñadas por cada equipo, que comenta qué ha hecho y cómo lo ha hecho.

Notas: Solicitar a cada jugador que traiga una caja de cartón, un bote de cristal y otros materiales de desecho que tenga en casa. Se sugiere fotografiar las esculturas e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Os habéis divertido haciendo esculturas con materiales tan diferentes? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros del equipo? ¿Es fácil hacer esculturas originales con tanto material diferente? ¿Todos habéis colaborado para realizar la escultura? ¿Qué esculturas os gustan más? ¿Cuáles os parecen más originales?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Una caja de cartón por jugador (cada caja de distinto tamaño). Por equipo: tacos de madera de distintos tamaños, hueveras, botes de cristal, papel higiénico, papel aluminio-plata, papel charol, papel de seda, papel brillante, pegamento, papel continuo de embalar, celo, tijeras, cuerdas de distinto grosor, pinturas, témperas, brillantina, arcilla, plastilina, cinta adhesiva de variados colores... Cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	60-75 minutos	PG-GG

UNA COMPOSICIÓN DE PASTA Y LEGUMBRES

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: configurar una composición creativa. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (plástico-constructiva, gráfico-figurativa): fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, destreza digital.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores y cada equipo recibe una tabla de 50 x 50 cm, pasta y legumbres variadas. El juego consiste en construir con el material dado una composición que decidan por consenso. En primer lugar, los miembros de cada equipo realizan un debate aportando ideas sobre la composición que les gustaría realizar. Pueden elegir realizar paisajes de tipo campestre, urbanístico, marino... o cualquier composición como un payaso, un animal..., pero tienen que perfilarlo con diversos detalles que sean resultado de la aportación de ideas de todos los miembros del equipo. Cuando han acordado qué van a realizar, comienzan a configurar el cuadro, dibujando primero con un lápiz el dibujo decidido (paisaje, payaso, mariposa...). Posteriormente decoran el dibujo cooperativamente. Para ello, a cada parte del dibujo le van dando diferentes relieves según vayan pegando a éste las lentejas, los macarrones, los garbanzos... Cuando se ha rellenado el cuadro, se colorea con las témperas toda la pasta y legumbres utilizadas en la composición según sea la función que cumplan. Por ejemplo, si el cielo se ha rellenado pegando lentejas, ahora se pasará a pintar éstas del color que los miembros del equipo deseen. Por último, se le da una capa uniforme de barniz a toda la obra para que cada uno de los elementos quede definitivamente bien fijado a la tabla.

Notas: Se sugiere fotografiar los cuadros e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Ha sido divertido hacer cuadros con estos materiales? ¿Cómo habéis decidido el tema del cuadro? ¿Todos los miembros del equipo habéis aportado ideas y realizado el cuadro? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos? ¿Qué cuadros os gustan más, os parecen más originales? ¿Por qué?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Por equipo: una tabla de 50 x 50 cm una taza con cada uno de estos elementos: lentejas, macarrones, arroz, tallarines, garbanzos..., una barra de pegamento extrafuerte, varios botes de témperas de colores, un bote de barniz y una brocha, varios lapiceros y pinceles. Cámara fotográfica.	60 minutos	PG-GG

ADORNANDO SILUETAS

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: dibujar una silueta y adornarla creativamente. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: originalidad, conectividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: percepción táctil, percepción viso-espacial, esquema corporal.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. Una persona por equipo se tumbará adoptando la postura que prefiera sobre un pliego grande de papel de embalar. Otro miembro del equipo dibujará el contorno del cuerpo con un rotulador negro grueso. A continuación, y después de un proceso de comunicación, rellenarán la silueta cooperativamente utilizando diferentes materiales: telas, botones, pinturas, lana, cuerdas... Por último, recortan la silueta y realizan una exposición.

Notas: El material que se oferte condicionará el producto final de la actividad. Se sugiere fotografiar las siluetas configuradas e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Os ha gustado dibujar una silueta de tamaño real y rellenarla con diferentes materiales? ¿Todos habéis aportado ideas sobre cómo decorar la silueta? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros del equipo? ¿Habéis colaborado todos en la decoración de la silueta? ¿Qué silueta os gusta más, os parece más original?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de material para construir objetos. Un rotulador negro grueso y unas tijeras por equipo. Cámara fotográfica.	60 minutos	PG-GG

ESCULTURAS DE CORCHO

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: realizar una escultura con la contribución de todos. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad. • Capacidad de transformación del medio. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización/abstracción en función de la escultura realizada. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, destreza digital, percepción visual, percepción táctil.

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores, cada uno de los cuales recibe 25 corchos (5 por jugador) de distintas formas y tamaños, así como un amplio conjunto de material complementario. La actividad consiste en fabricar esculturas de objetos reales o imaginarios, pegando unos corchos con otros. Primero deben pensar y comentar las ideas que tienen y, después de seleccionar una idea por consenso, los miembros del equipo cooperarán para crear estas construcciones. Cuando se haya secado el pegamento, se decoran las esculturas pintándolas con variados colores. Finalmente, se realizará una exposición con todas las obras realizadas.

Notas: Se sugiere fotografiar las esculturas realizadas e incorporar las fotografías al "diario". Es importante comprobar previamente la capacidad de adhesión del pegamento que se utilizará en la actividad.

Debate

¿Os ha gustado realizar esculturas con corcho? ¿Cómo habéis decidido qué hacer? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los miembros del equipo? ¿Habéis cooperado todos en la realización de la escultura? ¿Qué estructuras os parecen más originales? ¿Ha sido difícil de realizar?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
25 corchos de distintas formas y tamaños, una barra de pegamento extrafuerte, celo o cinta adhesiva, un metro de cuerda muy fina, varios palillos, unas tijeras, una caja de pinturas de cera Manley, una cartulina blanca y un trozo de alambre flexible por equipo. Cámara fotográfica.	60 minutos	PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Notas: Incorporar los productos de la actividad al "diario".

Debate

¿Ha sido divertido inventar un nuevo animal? ¿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? ¿Cuál da más miedo? ¿Qué animales son los más originales?

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.

Tiempo

60 minutos

Estructura grupal

PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Nota: Se sugiere fotografiar las esculturas realizadas e incorporar las fotografías al "diario".

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 una figura únicamente con ese material? ¿Qué obras os gustan más, os parecen más originales y por qué?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
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.	60 minutos	PG-GG

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Notas: Se sugiere fotografiar los disfraces elaborados e incorporar las fotografías al "diario".

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?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	60-75 minutos	PG-GG

ESCUULTURAS CON CUERDAS

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: realizar una escultura con cuerdas. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración. • Capacidad de transformación del medio. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Simbolización/abstracción en función de la escultura realizada. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, percepción táctil, destreza digital.

Descripción de la actividad

Se dividen los grupos en equipos de cuatro o cinco jugadores. Cada equipo recibe varios trozos de cuerda de distintos tamaños, grosores y colores, una barra de pegamento extrafuerte, varios rollos de cinta adhesiva de colores, varios trozos de alambre de tamaño pequeño y tijeras. El juego consiste en realizar cooperativamente una escultura utilizando únicamente ese material. En una primera fase de exploración, los participantes manipulan los materiales, haciendo nudos, uniendo cuerdas, introduciendo alambre en las cuerdas, y comprueban cómo se pueden unir entre ellas y tener consistencia. Después, todos los miembros del equipo sugieren ideas acerca de la escultura que podrían construir, dando forma a una idea con el consenso o acuerdo de todos los componentes del equipo. Cuando deciden la escultura a realizar, comienzan a construirla con la contribución de todos. Al final, realizan una exposición que permite observar y comentar los productos artísticos elaborados.

Notas: Para realizar esculturas que puedan adoptar una posición vertical es necesario introducir alambre en el interior de algunas cuerdas con las que se pueda dar forma a los ejes estructurales de la escultura. Se sugiere fotografiar las esculturas diseñadas e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Ha sido divertido hacer esculturas con cuerdas? ¿Cómo habéis decidido qué escultura realizar? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos? ¿Ha sido fácil realizar las esculturas con la contribución de todos? ¿Qué esculturas os gustan más? ¿Cuáles os parecen más originales? ¿Con qué dificultades os habéis encontrado y qué soluciones habéis ido dando a lo largo del proceso?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Varios trozos de cuerda de diferentes tamaños, grosores y colores, una barra de pegamento extrafuerte, varios rollos de cinta adhesiva de colores, varios trozos pequeños de alambre flexible y fácil de introducir en el interior de las cuerdas y unas tijeras por equipo. Cámara fotográfica.	60-75 minutos	PG-GG

MÚSICA CON MARACAS

Objetivos: Comunicación, cooperación, expresión emocional, creatividad plástico-constructiva.

Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Placer de crear: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto. • Expresión emocional a través de la música y el movimiento. • Sentimientos de aceptación.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cooperación: componer una pieza musical rítmica con las maracas creadas. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (plástico-constructiva, sonoro-musical, dramática): fluidez, originalidad, expresividad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención. • Memoria.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, percepción-discriminación auditiva, ritmo...

Descripción de la actividad

Primero cada jugador construye dos maracas rellenas con granos de arroz botellas de plástico pequeñas (por ejemplo, de agua) o recipientes de yogur cuyas partes superiores estarán unidas-adheridas entre sí con celo o cinta adhesiva. A continuación, se divide el grupo en equipos de seis o siete personas con las que se forma un grupo musical y cooperativamente deben inventar una melodía rítmica que posteriormente expondrán al resto de los compañeros como si fueran un grupo musical.

Debate

¿Os ha gustado construir las maracas? ¿Ha sido difícil? ¿Habéis participado todos en la elaboración de la melodía rítmica? ¿Os ha parecido divertido crear un ritmo con las maracas? ¿Qué melodía ha sido la que más os ha gustado, la más sorprendente?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Dos botellas de plástico o cuatro envases de yogur, un puñado de arroz por participante y varios celos o cintas adhesivas.	45 minutos	PG-GG

INVENTORES DE JUEGOS

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.
Desarrollo social	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones. • Cooperación: inventar un juego cooperativamente. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva, dramática... en función de los procesos implicados): fluidez, originalidad. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: dependerá de las funciones implicadas en la elaboración y desarrollo de los juegos.

Descripción de la actividad

El juego consiste en inventar un juego reglado y jugarlo después de forma experimental, si el juego inventado resulta factible de ser jugado en la situación y contexto espacial en el que se encuentra el grupo. Para ello, el grupo se divide en equipos de cinco o seis jugadores, cada uno de los cuales, mediante procesos de comunicación y cooperación, debe inventar un juego interesante y divertido que sea factible de ser jugado. Cada equipo debe describir en un folio el objetivo del juego, sus reglas, su procedimiento y los materiales que requiere, y después, en situación de gran grupo, debe explicarlo al resto de los compañeros. Cuando los juegos inventados son factibles de ser jugados, la presentación del juego se realiza primero de forma verbal y después los miembros del grupo realizan el juego activamente. Si un equipo va a proponer el juego de forma activa, puede construir los materiales necesarios para ello con el cajón de material que se les brinda y la contribución de todos los miembros del grupo o utilizar materiales del cajón de juego dramático.

Nota: Incorporar al "diario" la descripción de los juegos inventados por los equipos. El grado de dificultad de la actividad permite sugerir su inclusión en el nivel de 11-12 años.

Debate

¿Todos habéis colaborado en la elaboración del juego? ¿Se han tenido en cuenta las opiniones de todos los componentes del equipo? ¿Qué juegos han sorprendido más? ¿Cuáles han sido más originales? ¿Cómo os sentís después de inventar un juego cooperativamente? ¿Estimulan las relaciones de ayuda y cooperación o la creatividad los juegos creados?

Materiales	Tiempo	Estructura grupal
Cajón de juego dramático. Cajón de material para construir objetos.	60 minutos	PG-GG

DISEÑADORES DE SOMBREROS

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 un sombrero de diseño original. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad multidimensional (plástico-constructiva, gráfico-figurativa): fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, elaboración. • Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes. • Lenguaje: expresión y comprensión. • Atención.
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, destreza digital, percepción táctil...

Descripción de la actividad

Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores. La actividad de cada equipo consiste en construir un sombrero de diseño original con los distintos y variados materiales que se les ofrece. Primero deben debatir el diseño y dibujarlo en una cartulina blanca. Cuando el diseño está dibujado en detalle, deben acordar el procedimiento de elaboración cooperativa del sombrero, repartir tareas y construir el sombrero diseñado. Al final, se realiza una exposición con los sombreros creados y se lleva a cabo la elección del más original y creativo. Un representante de cada equipo hará de modelo en la presentación del diseño realizado.

Notas: Se puede sugerir a los miembros del grupo que traigan a la sesión una caja de cartón que les sirva de base para la realización del sombrero. Se sugiere fotografiar los sombreros creados e incorporar las fotografías al "diario".

Debate

¿Ha sido divertido? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo para diseñar el sombrero? ¿Habéis participado todos en el diseño y la construcción del sombrero? ¿Ha sido difícil decidir el diseño y organizar la construcción del sombrero? ¿Cuáles os parecen más originales?

<u>Materiales</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Estructura grupal</u>
Varias cajas de cartón por equipo. Cajón de material para construir objetos. Cámara fotográfica.	60 minutos	PG-GG