

PROYECTO ALDA EDUCA LOS JUEGOS COLABORATIVOS COMO UNA ESTRATEGIA PREVIA A LA CONFORMACIÓN DE GRUPOS COLABORATIVOS

¡Ven conmigo!

Objetivo: Participación cooperativa

Valorar el espíritu de colaboración más que el de competición

Se inicia el juego...

1. Se forman 5 equipos de 20 jugadores
2. Se marca una línea de salida y a una distancia de 3 metros aprox. Se coloca una silla por equipo.
3. Al oír la señal, sale corriendo el primer jugador de cada equipo da la vuelta a la silla y vuelve a la línea de salida.
4. Cuando llega a este punto agarra de la mano al segundo y juntos hacen el recorrido, que después harán junto con el tercero pero alzándolo por la espalda (tipo ka'iro) y dan la vuelta a la silla, para luego buscar al siguiente, que primero lo traerán de la mano, dan la vuelta por la silla, todos juntos siempre van a buscar al siguiente lo alzan de vuelta por la espalda dan la vuelta por la silla y así sucesivamente en este orden hasta que todos juntos hagan la vuelta por la silla y lleguen al lugar de salida y termina el juego.
5. Duración del juego: 20 minutos

Rompecabezas

Objetivo: Participación cooperativa

Propiciar el debate

Valorar el espíritu de colaboración más que el de competición

Se inicia el juego...

Se preparan cuatro piezas que forman el sol.

Cuatro piezas forman los arboles.

Siete que forman la tierra.

Cuatro forman una nube del cielo.

Cinco formarán una oveja (con una pieza que sobrará en cada grupo).

Se distribuirá 20 partes del puzzle para cada equipo. Cada jugador tomará al azar una pieza e intentará armar con los demás integrantes el rompecabezas de un paisaje.

Una pieza de cada equipo sobrará y los dueños de esa pieza deberán descubrir que juntándose con un miembro de otro equipo y formarán una oveja.

Termina el juego cuando cada equipo colaborativamente pueda armar su puzzle y cuando los integrantes que tengan la pieza que no encaja se unan para armar la oveja.

Duración: 15 minutos

Los revienta globos

Objetivo:

Valoración de la amistad

Aceptación de las diferencias personales

Realización de actividades en equipo

Se inicia el juego...

Se conforman 4 grupos con integrantes divididos en parejas.

Se marca una línea de salida y a una distancia se coloca una silla por equipo, en esta debe haber tantos globos deshinchados como parejas jugadoras.

Los equipos deben realizar un recorrido de relevos en parejas con la colaboración de cada integrante para llegar hasta la silla. En la línea de salida la pareja deberá inflar un globo por lo menos de tamaño mediano y luego atarlo. Deberán avanzar hacia la silla uno con los ojos vendados y el otro saltando en un pie. Al llegar a la silla deberán reventar el globo (sin olvidar sus limitaciones) uno de los participantes se sientan en la silla y tiene el globo en el regazo, la pareja se sienta encima y revienta el globo. A continuación deben volver a la línea de salida para dar relevo a la siguiente pareja que realizará la misma rutina.

El facilitador aclarará que no es una competencia y no se tendrá en cuenta el tiempo de realización sino que se tendrá en cuenta el seguimiento de las consignas (el docente puede designar encargados de cada grupo que comprendan las consignas para que observen que se hayan cumplido), o si no el equipo tendrá que volver a empezar el juego. El juego termina cuando todas las parejas hayan pasado por el desafío.

Duración: 15 min

Materiales: sillas y globos unidades

Tutitilde

Cada pareja tiene su tarjeta, deberán completar con dos ejemplos de las palabras con o sin tilde que en la planilla menciona, dado un tiempo de 10 min. Se designan un orden de socialización para compartir en entre todos los ejemplos hechos. Si el ejemplo que pusieron no lo escribió nadie suman 10 puntos

Si es el mismo que la otra pareja, entonces suman 5 puntos

Si una pareja no pudo completar alguna columna, no suma ningún punto

Después se suman los puntajes para conocer el provecho de las parejas.

Duración: 15 min.

Materiales: grilla de tutitilde

	Aguda con Tilde	Aguda sin Tilde	Grave con Tilde	Grave sin Tilde	Esdrújula	Monosílabo sin Tilde	Monosílabo con Tilde	Puntaje
1								
2								
							Total	

	Aguda con Tilde	Aguda sin Tilde	Grave con Tilde	Grave sin Tilde	Esdrújula	Monosílabo sin Tilde	Monosílabo con Tilde	Puntaje
1								
2								
							Total	

	Aguda con Tilde	Aguda sin Tilde	Grave con Tilde	Grave sin Tilde	Esdrújula	Monosílabo sin Tilde	Monosílabo con Tilde	Puntaje
1								
2								
							Total	

Carrera de orugas

Objetivos didácticos: Características básicas de los invertebrados: Características básicas de los invertebrados: crecimiento, desarrollo y locomoción.

Conocimiento de animales de nuestro entorno.

Objetivos didácticos transversales: Lenguaje: Interés por ampliar el vocabulario y conocer el significado de las palabras. Educación física: Empleo de habilidades motrices: equilibrio y coordinaciones.

Se inicia el juego...

Se hacen grupos de cuatro jugadores.

Los jugadores de cada equipo se colocan en fila, a cuatro patas, apoyando las manos en el suelo, separados medio metro uno de otro.

Cada participante pone ahora los pies encima de los hombros del jugador que tiene detrás, menos el último, que permanece a cuatro patas, formando así una oruga.

A una señal convenida, los gusanos deben avanzar coordinadamente libremente por el aula.

Si alguien baja los pies o se descomponen la oruga, debe recomponerse antes de seguir su marcha.

El puente

Objetivo: Favorecer la cooperación en el equipo.

Materiales: periódicos (una hoja para cada participante).

Desarrollo: El juego consiste en que los equipos deben construir un puente y cruzarlo sin hablar y sin caerse. Se forman dos equipos de igual cantidad, alineados en filas. Con la señal, comienza una carrera, el primer jugador se para en su hoja de periódico y el segundo le pasa su hoja, para que la coloque enfrente suyo y así el 2º pueda avanzar y ubicarse delante del 1º, el tercero repite el mismo procedimiento y así sucesivamente hasta el último jugador, el juego finaliza cuando todos los jugadores puedan pasar al otro lado del puente.

Toma y dame

Objetivo: Favorecer el sentimiento de grupo.

Materiales: Ropas en desuso.

Desarrollo: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal de salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, se irá quitando las prendas y pasándola al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. Gana el equipo que termina antes.

El baúl de los globos

Objetivo: Desarrollar la capacidad de accionar en equipo.

Desarrollo: Es un juego sencillo en el que hay que separar a los niños en dos grupos y, a la vez, dentro de cada grupo, los niños deben estar en parejas. Luego hay que colocar una caja llena de globos y otras dos cajas vacías (una para cada equipo) a una distancia aproximada de 10 metros.

Cuando ya está todo preparado, los grupos y parejas deben ubicarse donde está la caja con globos y cuando la persona a cargo diga YA, cada pareja deberá tomar un globo y llevarlo a su respectiva caja vacía. Pero para llevar el globo hasta allí hay que tener presente algunas pautas: el globo debe llevarse a la caja sosteniéndolo con cualquier parte del cuerpo de ambos integrantes. Además, cada integrante de la pareja no puede tocar más de dos veces al globo; si el globo se cae o si lo tocan más de dos veces, deben comenzar de nuevo.

Una vez que colocan el globo en la caja vacía correspondiente, otra pareja del mismo equipo puede comenzar a llevar otro globo a la caja y así sucesivamente. El juego termina al concluirse un determinado tiempo (10 minutos, 15 minutos, etc.) y gana el equipo que haya llevado más globos a su caja.

Creando Formas

¿Cuántos? Equipos de igual número de jugadores.

¿Con qué? Una bolsa de porotos o piedrecitas por equipo.

Objetivos didácticos: Aplicación de la memoria visual en la representación de formas conocidas. Representación de formas bidimensionales. Experimentación de las técnicas plásticas básicas. Inquietud por experimentar.

Objetivos didácticos transversales: Matemática: Agrupación de elementos según unos criterios determinados. Conocimiento del medio natural: Características de algunos animales de nuestro entorno. Conocimiento del medio social y cultural

Reconocimiento de objetos de la vida cotidiana y su utilidad.

Ejes transversales comunes: Participar y respetar las creaciones individuales y colectivas.

Se inicia el juego...

Se forman equipos de un mismo número de jugadores.

A cada grupo se le entrega una bolsa de porotos o piedrecitas.

El responsable del juego anuncia un animal o un objeto, y cada equipo debe intentar formar su silueta con los porotos sobre una mesa grande o sobre el suelo.

El juego se repite con otro objeto o animal, o dejando que cada equipo escoja libremente lo que quiera representar.

Luego, se puede pintar de colores y pegarles sobre una cartulina.

