

# FICHERO DE JUEGOS

Y DINÁMICAS PARA LA EDUCACIÓN EN DERECHOS HUMANOS



## Fichero de juegos y dinámicas para la educación en derechos humanos

Primera edición, Caracas, octubre de 2006  
ISBN: 980-6638-15-8  
Depósito Legal: If 91220063003611

Producción:  
**Red de Apoyo por la Justicia y la Paz**  
Idea original y compilación  
y coordinación de edición:  
**Pablo Fernández Blanco**

Diseño y diagramación:

**+O**

Ilustraciones:

**Cruz Noguera**

Impresión:

**Plasarte, c.a.**

Tiraje:

1.000 ejemplares

**Red de Apoyo por la Justicia y la Paz**

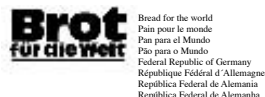
Parque Central, Edificio Caroota,  
Nivel Oficina 2, Ofic. 220  
Caracas D.C.,  
República Bolivariana de Venezuela  
Apartado Postal 17.476, Parque Central,  
Caracas, 1015-A  
Teléfono: (58-212) 574.1900 y 574.8005  
Correo electrónico: redapoyo@cantv.net  
[www.redapoyo.org](http://www.redapoyo.org)



La Red de Apoyo por la Justicia y la Paz es una organización no gubernamental, sin fines de lucro, dedicada a la defensa y promoción de los Derechos Humanos. Este material puede ser reproducido y distribuido gratuitamente citando la fuente original. Esta publicación es posible gracias al apoyo solidario de: Pan para el Mundo, Comisión Europea, Alboan y Diputación de Guipúzcoa.

“Este documento se ha financiado con la ayuda financiera de la Comunidad Europea.”

El contenido de este documento es responsabilidad exclusiva de la Red de Apoyo por la Justicia y la Paz y en modo alguno debe considerarse que refleja la posición de la Unión Europea.”



ALBOAN



Gipuzkoako Foru Aldundia  
Diputación Foral de Guipúzcoa

## Presentación general

La experiencia permanente de trabajar en el campo de la educación, desde la perspectiva que nos aporta la pedagogía en derechos humanos y los principios de la educación popular, nos ha demostrado que la posibilidad de adquirir, procesar, compartir y construir conocimientos para la vida digna pasa indefectiblemente por la puesta en práctica de múltiples capacidades y habilidades que van más allá de un ejercicio meramente intelectual, como al que nos tiene malamente acostumbrados la cultura escolar.

En nuestras experiencias educativas desarrolladas desde la **Red de Apoyo por la Justicia y la Paz**, tal como lo describen Ileana Ruiz y Soraya El Achkar:

*“Procuramos que los juegos tengan relevancia y sean pertinentes con el tema que se esté trabajando y por ello, después de jugar siempre se construyen de forma colectiva las reflexiones. En ese sentido, procuramos que los juegos no distraigan la reflexión sino que sean incorporados de manera tal dentro de la dinámica de todo el proceso, que no sientan que es un distractor sino un esfuerzo del mismo. Procuramos que sean juegos acordes con el grupo porque no a todo el mundo le gusta jugar, no todas las personas se arriesgan a tocar al otro, a vincularse, afectarse. El grupo va definiendo las medidas de riesgo del juego. Por eso, los juegos deben ser definidos y aplicados por los facilitadores que han estado acompañando todo el proceso.”*<sup>1</sup>

1. Activistas de derechos humanos y policías en diálogo. Crónica del encuentro para un mutuo aprendizaje. Red de Apoyo por la Justicia y la Paz, 2005.

Entendemos que la verdadera experiencia educativa es aquella que pone en juego todos los componentes físicos, psíquicos y emocionales de la persona, permitiéndole interpretar y relacionarse de una manera integral con el mundo que le rodea. Para lograr un proceso con esas características existen técnicas, dinámicas, juegos que nos pueden facilitar el trabajo y la posibilidad de generar las condiciones ideales para que dicho proceso educativo se dé efectivamente. Por ello la dimensión lúdica se transforma en componente esencial para el logro de los objetivos pedagógicos en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje en derechos humanos, en un marco que respete esa multidimensionalidad de la persona.

Dicho de otra forma, el juego nos permite experimentar vivencias que nos ayudan a poner en práctica valores, habilidades, actitudes y capacidades de socialización que nos ayudan a reconocernos en nuestra condición de sujetos dignos, portadores de derechos e integrantes de un colectivo amplio llamado humanidad.

Entendemos también que el juego como estrategia de educación para los derechos humanos encierra una concepción de la vida reñida con la competitividad y el individualismo imperante en muchas prácticas socio-

educativas instaladas en nuestro mundo circundante. Queremos dejar claro desde el comienzo nuestra postura al respecto: en nuestra propuesta educativa apostamos a estrategias que propicien la solidaridad, el respeto a la diversidad y la riqueza de la cooperación. Frente al juego competitivo proponemos el juego cooperativo; frente al “sálvese quien pueda” y la “ley de la selva” postulamos que “en la unión está la fuerza” y “en la búsqueda del bien colectivo está el bien personal”.

Los beneficios del juego desde el enfoque de una educación en derechos humanos son múltiples. Permite promover actitudes sociales sanas e identificar aquéllas que no lo son; ayuda a encauzar conductas agresivas que se dan en diversos ámbitos de socialización; contribuye efectivamente a elevar la autoestima personal de niños y adultos; promueve la participación y la superación de las formas de marginación; se incentiva el ejercicio de la responsabilidad personal frente a las otras personas y frente a la actividad misma; se liberan temores frente a las prácticas de evaluación grupal, permitiendo el intercambio de opiniones en un marco de respeto mutuo; mejora la salud emocional y física de los participantes, entre otros beneficios. Los juegos acercan, divierten, amenizan, relajan, desarrollan

capacidades de espontaneidad, mejoran las relaciones interpersonales y grupales, armonizan o problematizan, dependiendo del juego. También facilitan la comunicación de sentimientos y la sociabilidad, consolidan un auto-concepto que favorece la autonomía de las personas.

Partiendo de esas premisas hemos pensado y recopilado este material dirigido a educadores y educadoras (formales o populares) que desean propiciar experiencias de cooperación, comunicación, integración, recreación, respeto, reconocimiento y resolución de conflictos entre y con sus estudiantes, sean estos niños, niñas, adolescentes o personas adultas.

Son juegos y dinámicas recopiladas de diversos autores, las cuales aplicamos habitualmente en los talleres y actividades formativas elaboradas por la **Red de Apoyo por la Justicia y la Paz**, y que forman parte de un todo en el proceso de educar en y para los derechos humanos a la multiplicidad de destinatarios con quienes trabajamos (oficiales de policía, docentes, líderes y lideresas de las comunidades, víctimas de abuso policial, jóvenes, etc.).

Como un aporte adicional más específico para los educadores y educadoras que quieren profundizar teóricamente en el tema, hemos compilado algunos textos re-

ferenciales sobre la importancia y sentido del juego y su incidencia en la formación de la persona.

Esperamos que les sea útil y grato este material educativo que ponemos en sus manos, siempre abierto a ser enriquecido con los insumos que tengan a bien aportarnos desde sus propias experiencias, todas aquellas personas que, como nosotros y nosotras, creen en otra educación posible.

**Prof. Pablo Fernández Blanco**

*Coordinador del Programa  
de Educación para la Dignidad.*

Red de Apoyo por la Justicia y la Paz.



# Introducción al juego

Partiendo de que conocemos los aspectos básicos del juego cómo son, su organización, creación, puesta en marcha lo que queremos ver aquí es el desarrollo de la persona cuando juega, ver sus distintas capacidades.

Los objetivos básicos son:

- desde el punto de vista teórico
  - naturaleza y funciones del juego
  - tomar conciencia de la importancia del juego en el desarrollo de la persona
- desde el punto de vista práctico
  - aprender a leer lo que se mueve detrás de un juego
  - crear un juego en función de una serie de necesidades de las personas.

## El juego infantil

### ¿Por qué juegan los seres humanos en su infancia?

“Tarde o temprano, cuantos se ocupan de niños pequeños, comprenden que las actividades lúdicas implican no sólo una posibilidad de auto expresión para el niño, sino también, es lo más significativo de autodescubrimiento, de exploración y de experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo”.

El juego está ligado de una manera especial a la infancia, sólo existe entre animales que poseen infancia, es decir, necesitan un cierto tiempo para llegar a la madurez adulta. Ese tiempo de la infancia es un tiempo de aprendizaje de conductas adaptadas de la especie. En este sentido, hay que observar que la

especie humana tiene una infancia más larga, un aprendizaje más lento y rico, que sabe menos al principio y que juega más.

Hay diferentes teorías explicativas del porqué de los juegos infantiles. Ninguna de ellas agota la explicación, pero todas juntas sí que aportan algunos datos significativos sobre el valor y la necesidad del juego en el crecimiento y desarrollo del ser humano. A continuación nombramos algunas de ellas:

### **Exceso de energía**

Se dice que el animal juega cuando se siente vigoroso y sano. Los animales superiores pueden acumular una sobrecarga de energía vital porque se procura la alimentación más fácilmente que los animales inferiores. Por otra parte, tiene un abanico más amplio de comportamientos, y así, mientras unos ejercitan, otros se recuperan y reposan.

Esta sobreabundancia de energía, en ese momento en que se sobrepasa el umbral, tiende a gastarse, tomando para ello el camino de la imitación de actividades reales. El juego sería entonces algo así como una válvula de escape y de equilibrio de la economía energética.

### **Entrenamiento y pre-ejercicio**

Esta hipótesis se orienta hacia una explicación más

evolutiva. Dice que los juegos de los animales les prepara a éstos para la vida futura. Como estos animales no tienen todos los instintos a punto, a través del juego se preparan para las tareas propias de la especie. Cada animal nace con una necesidad imperiosa de imitar a los adultos, de ahí que adquiera rápidamente a través de la imitación del juego, comportamientos apropiados.

Los juegos son pre-ejercicio porque permiten el desarrollo de funciones que no llegan a ser maduras más que al final de la infancia. "Los animales tienen una infancia para que puedan jugar".

### **Tendencia liberadora y gratuidad**

Según esta hipótesis, las características del juego son: la gratuidad, es decir, la ausencia de orientación hacia un fin, la impulsión confusa, la originalidad, la desmesura, la falta de equilibrio, la incoherencia. El juego es así un signo connatural de la infancia, que no ha llegado aún a una adaptación al mundo exterior; el movimiento se manifiesta en exceso o como un exceso. Los gestos, la manera de manipular las cosas, la manera de realizar las acciones tienen algo de excesivo, de desbordante, de manipulación de la realidad.

En el juego se manifiesta de manera clara esa ambivalencia durante la infancia ante la realidad; ambivalen-



cia hecha de atracción y de rechazo. Por un lado, hay un apego a lo común, a la comunidad, a lo ya conocido; por otro, hay un lanzarse arriesgadamente hacia lo desconocido en la medida que eso desconocido ofrece posibilidades de nuevas experiencias y relaciones. De esa manera de relacionarse con las cosas nace el juego; en cuanto que no es sino una manera privilegiada de interacción entre quien juega y el objeto lúdico, al que se considera como un *partenaire* activo. El objeto lúdico es como una figura, un signo, puesto que señala otra cosa más allá de ella misma y así provoca la acción.

### Conocimiento de la realidad

El juego no es una evasión de la realidad, sino una manera de acercarse y penetrar en lo real para conocerlo mejor. No trata de prepararse para el mañana, sino que se vive cada instante en el juego. No se juega con la intención de prepararse para el futuro. Esta preparación del ser humano durante la infancia mediante el juego no es el motivo de su actividad lúdica sino que es el resultado.

Tampoco existen en la infancia tendencias o deseos ocultos de cómo ser adulto o adulta, sino que se aprende a ser, se hace adulto a través de su largo proceso de desarrollo, en contacto constante con los adultos de los que extrae modelos de conducta. El juego es una

actividad que permite al niño ir asimilando y conociendo objetos, formas de conducta, relaciones humanas, etc.

### Placer que produce

La actividad lúdica produce placer en el niño, y desarrolla su capacidad de goce.

### Funciones del juego en el desarrollo infantil

- Capacitar (al niño o niña) para expresar en su acción impulsos sentimientos y fantasías.
- Capacitarlo para expresar las fantasías confusas, temores e interpretaciones y conceptos erróneos.
- Compensar los sentimientos y frustraciones resultantes de un uso limitado del lenguaje.
- Aliviar tensiones y ansiedad propias y las del grupo, así como la agresividad y violencia.
- Exhibir sus inseguridades internas.
- Ayudar a establecer los límites entre la realidad y la fantasía.
- Obtener satisfacciones.

### Valor del juego

Dentro del esquema del método socioafectivo, el juego tiene especial importancia. Generalmente se recurre al juego como una forma de "pasar el rato", de cambiar de ritmo, de crear una atmósfera distendida. Sin embargo,

los juegos como experiencia de grupo, son un factor importante en su evolución.

La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos se basa en determinados valores, estimula un tipo de relaciones o provoca situaciones concretas que pocas veces se valoran.

### **Juegos de presentación**

Permiten un primer acercamiento y contacto. Son juegos para aprender los nombres y una característica mínima. Cuando los y las participantes no se conocen, es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

### **Juegos de conocimiento**

Su objetivo es lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital. Facilitan la creación de un ambiente positivo en el grupo, principalmente cuando los y las participantes no se conocen.

### **Juegos de afirmación**

Tiene un papel prioritario: el desarrollo del autoconcepto de cada persona y su afirmación como participan-

tes y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismos/as, tanto internos como en relación con las presiones exteriores.

Se trata de:

- Hacer conscientes las propias limitaciones.
- Facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y su expresión verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos y todas en el grupo.
- Favorecer la conciencia de grupo.
- Partir de situaciones de relativo enfrentamiento para favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación.
- Potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos y todas se sientan a gusto, en un ambiente pro-motor.

La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

### **Juegos de confianza**

Consisten, en su mayor parte, de ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la

propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, p. ej., para una acción que pueda suponer riesgos o un trabajo que requiera de un esfuerzo creativo –resolución de conflictos–.

Un juego, en lugar de estimularla, puede poner en evidencia la falta de confianza que hay en el grupo y, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar con estos juegos el grupo tiene que conocerse y tener en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

Los juegos de confianza se basan en dos circunstancias principalmente:

- Las condiciones que crea el dejarse llevar por el grupo. Es decir, las reacciones, los impulsos, los miedos o las experiencias gratificantes que surgen en la situación de abandono al grupo, en las relaciones bidireccionales: yo-grupo, yo-yo, grupo-grupo, yo-tú.
- Cambiar los puntos de referencia habituales de nuestra relación con otras personas o el medio. Los canales de información sobre los que se basa la confianza, suelen ser unidireccionales. Los juegos de confianza tratan tanto de ponerlos en evidencia como de estimular nuevos mecanismos al provocar cambios espacio-temporales.

El juego ha de ser siempre voluntario. No se puede obligar a nadie a realizarlo, ni siquiera de forma sutil, con

la “presión moral” de que los y las demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel en el juego y es posible que el desarrollo de éste estimule a aquél.

### **Juegos de comunicación**

Los problemas de comunicación están habitualmente en la base de muchos conflictos. Estos juegos buscan estimular la comunicación entre los y las participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Con estos juegos se pretende:

- Favorecer la escucha activa y la precisión del mensaje en la comunicación verbal.
- Estimular la comunicación no verbal para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.
- Crear un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo.
- Romper los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

### **Juegos de cooperación**

Son juegos en los cuales la cooperación entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los

mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque muchas veces existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar una finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada, se pueden dar todo tipo de variaciones, perdiendo su sentido los estereotipos de “buen” o “mal” jugador o jugadora.

Todos han de tener posibilidades de participar sin dejar lugar a la exclusión/discriminación.

### Juegos y técnicas de resolución de conflictos

La evolución del grupo lleva a una situación en la que se pueda desarrollar su capacidad de resolver conflictos.

Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Constituyen un instrumento útil para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles de interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como buscar posibles soluciones.

Estos juegos no sólo sirven como ejercicio, sino que constituyen en sí mismos experiencias (al vivir desde den-

tro) que aportan a las personas y al grupo, elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa, actitud de distanciamiento, de toma de conciencia del punto de vista de las personas, etc.

## Capacidades a desarrollar en el juego

### Psicomotrices

#### Coordinación psicomotriz

Definiremos la coordinación psicomotriz como la capacidad que tiene una persona para controlar su cuerpo. Esta psicomotricidad la podemos dividir en dos clases:

- **gruesa:** se refiere a una coordinación del cuerpo entero, es algo global. Podríamos destacar dentro de esta motricidad gruesa el mantenimiento del equilibrio, el control de la respiración, enseñar a relajarse... También podríamos señalar la noción de velocidad, así como el control de la misma, la rapidez de movimientos...

- **fina:** se quiere conseguir un control de partes específicas del cuerpo, como por ejemplo la coordinación óculo-manual, la óculo-motriz, más concretamente la precisión en los gestos, la prensión, el trazo, la puntería...

#### Juegos:

- todos los juegos al aire libre

- los juegos de movimiento
- juegos de competición
- la pata coja, jugar con zancos...
- soplar
- ensamblar piezas, rompecabezas.
- dibujar
- jugar con pelotas, balones, discos...

### Estructura perceptiva

Es la capacidad que tiene una persona de conocer su cuerpo, controlarlo éste, así como sus cinco sentidos. Podemos dividirlo en esquema corporal y desarrollo de los cinco sentidos.

**Esquema corporal:** es importante para la persona conocer las partes del cuerpo, así como la noción del eje central de simetría (izquierda, derecha, la lateralidad...).

**Los 5 sentidos:** son los conocidos por todos: vista, oído, tacto, gusto y olfato.

#### Juegos:

- el director de orquesta
- dar volteretas, rodar...
- cantos con gestos
- juegos de movimientos coordinados y armónicos
- localización de sonidos

### Intelectuales

Este es un aspecto muy importante de cara a la educación futura. El desarrollo cognoscitivo o intelectual se basa en unos aspectos que van a ayudar a mejorar el rendimiento en materia de aprendizaje escolar. Aquí veremos cinco puntos muy importantes.

**Atención:** captar la atención la persona es lo más importante, ya que si está en pre-disposición facilita nuestra labor educativa. Por medio de la observación directa (manipulación), la indirecta (libros, audiovisuales...), o por medio de la concentración, podemos lograr la atención del individuo.

**Memoria:** se quiere conseguir que la persona agilice su memoria para que en el futuro pueda asimilar una mejor captación y retención de los sentidos. Lo que queremos desarrollar es por un lado, la memoria visual, auditiva, táctil, y por otro la inmediata, la remota...

**Creatividad:** se quiere conseguir que el individuo consiga una flexibilidad en el pensamiento, que tenga fluidez a la hora de concebir ideas nuevas, que no se estanque en un modelo determinado. Para aumentar la creatividad, se deben ver relaciones variadas entre las cosas, como originalidad, pensamientos divergentes...

**Función simbólica:** la persona debe conocer símbolos y codificaciones, para poder integrarse y desarrollarse sin

problemas en la vida futura. Habrá que conocer códigos sociales, lo que son mensajes...

### **Comunicación y lenguaje:**

- **Lenguaje oral:** lo más importante es la expresión oral por medio de un buen vocabulario, una buena articulación, todo ello sabiendo escuchar al otro. Se debe tener un razonamiento verbal lógico (semejanzas, diferencias...), y una comunicación con feed-back entre miembros del grupo y el educador.
- **Lenguaje escrito:** para muy pequeños y pequeñas, inicio en la actividad lectora, para más mayores, perfeccionamiento de ésta. Para este aprendizaje y perfeccionamiento, se hallan los aspectos de desarrollo previamente mencionados.

### **Juegos**

- juegos de memoria visual
- dibujo, pintura, arcilla, yeso...
- invención de historias
- adivinanzas, canciones...
- teléfono estropeado
- última sílaba casa - sopa - pollo

### **Afectivas**

Al desarrollar la capacidad de goce de la persona se pretende sobretodo que haya una expresión es-

pontánea de la personalidad, descargando tensiones, controlando las emociones intensas como el miedo...

Una segunda faceta, sería que se intente identificar con el modelo de adulto.

### **Juegos**

- las obras de teatro
- títeres y marionetas
- juegos de imaginación y de roles

### **Sociabilidad**

Las personas no pueden vivir solas hoy en día, necesitan estar en contacto con otras personas que van a influir en ellas. Por tanto habrá que enseñar desde la más pequeña infancia esta faceta de la vida. Aquí podemos hablar de:

**Desarrollo grupal:** hay que orientar a la persona para un conocimiento de sí misma y de las otras. Hay que establecer unas normas sobre cómo escucharse y responderse, darse ayuda, cooperar para contribuir a fines comunes...

**Autonomía:** enseñar qué es la autonomía, si a veces es buena, si otras veces es mala...

**Interacción:** se quiere potenciar la integración en un grupo para que así haya una influencia recíproca de la persona al grupo, y de ésta a los y las demás.

**Asimilación de las normas sociales:** hay que conseguir desarrollar la conciencia moral, empezando por las reglas de los juegos para luego poder assimilar las reglas de la sociedad.

**Conocimiento del medio social:** conocer la naturaleza, tu pueblo... así como las relaciones entre las personas y las distintas funciones sociales que se derivan. Todo esto para luego tener una mejor adaptación a nuestro medio social.

### Juegos

- juegos de mesa (oca, ludo, dominó...)
- juegos en pareja, por grupos...
- murales colectivos
- juegos de disfraces
- juegos de aventura
- juegos cooperativos

### Ficha de un juego

No hay que confundir la ficha de un juego con el fichero de juegos. El fichero de juegos es el conjunto ordenado de juegos que tenemos para la realización de actividades, mientras que la ficha de un juego nos indica las características de dicho juego. Veamos el esquema de esta ficha:

- identificación: nombre

- participantes: número y características
- edad: mínima y máxima
- objetivos a desarrollar: conceptuales, procedimentales y actitudinales
- psicomotriz
- intelectual
- afectivo
- social
- lugar o espacio adecuado, tiempo
- material necesario
- instrucciones
- comentario: aspectos individuales o grupales a tener en cuenta

## Tipos fundamentales de juegos

### Juegos de expresión

Es una vía de crecimiento tanto individual como social, de tal manera que el niño o la niña elabora sus dificultades por sí solo o sola y así puede enfrentarse con confianza a los problemas que le presenta la sociedad y a sus posibles soluciones. Además ayuda a la comunicación y cooperación, ayudándole a desarrollarse.

Es fundamental durante los primeros años de vida sobre todo para enmarcar los límites entre la realidad y la fantasía.

## Contribuciones al desarrollo social

### a. Descubrimiento de la vida social de los adultos y adultas y de las reglas por las que se rigen estas relaciones

- descubre por primera vez las relaciones entre las personas en la etapa adulta, y los derechos y deberes de cada rol.
- observan las reglas por las que se rigen estas relaciones, conocen la vida social, las diversas funciones y las reglas de relación.
- cada niño aporta distintos roles y distintas cualidades del mismo rol, y así se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, explorando al mismo tiempo diversas modalidades relacionales.

### b. Identificación con el mundo adulto

- Porque es imitación del mundo adulto y esto ayuda a la comprensión de este mundo así como en el proceso de identificación (identidad), los niños necesitan la oportunidad de revivir lo que han visto a fin de comprenderlo o al menos sentir que forman parte de ello. La imitación promueve la comprensión del mundo del adulto (aprenden roles y relaciones sociales) porque en la niñez se descubre qué significa ser madre o pintor o médico, cuando se experimenta este rol.
- Pero además promueve el proceso de identi-

cación del niño o niña con el adulto o adulta, porque un hijo de un camionero se siente más cerca de su padre cuando juega a manejar un camión.

### c. Fomenta la cooperación-colaboración con sus iguales

- El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que necesite compañeros de juego y para ello:
- Interactúa con los y las demás, poniéndose de acuerdo con otros y otras para organizar el juego.
- Aprende a coordinar sus acciones con los y las demás y a ayudarse. Aprende a cooperar con los otros y otras para contribuir a un fin común, porque cada quien tiene un papel que se ha de complementar con los papeles de los y las demás.
- Cada participante tiene que ponerse de acuerdo con los otros y las otras que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones

### d. Facilita la relación y comunicación

- El juego dramático o de expresión le ofrece un medio íntimo y personal de comunicación, potencia la relación con los otros y las otras, y además en él asimila el lenguaje de la comunicación, aumentando su capacidad y formas de comunicación.

### e. Fomenta la descentración egocéntrica

- El juego de rol de implica un cambio permanente de



su papel real (niño o niña) a sus papeles en el juego (roles que ejecuta), este juego le sitúa en distintos puntos de vista y ello favorece su descentramiento.

- Por otro lado para jugar a ejecutar un rol, ha de compaginar sus necesidades y deseos reales (sed...) con la educación al papel que representa (restricción de estas necesidades).

#### **f. Escuela de autodomínio, de voluntad moral, ya que es asimilación de reglas de conducta**

- Al reproducir las actividades y relaciones del mundo adulto, asimila las reglas y los motivos que determinan su conducta en el ámbito laboral y social.
- Así el juego presenta una paradoja, porque por un lado es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, pero a su vez es la escuela de voluntad y de moral, porque al acatar la regla (que implica cualquier rol = comportarse como lo hace su personaje) el niño o niña renuncia a actuar según su impulso directo, así aprende a controlar sus impulsos y deseos y a someterse al cumplimiento de las reglas, acto que realiza sin que nadie se lo imponga.
- Por las reglas del personaje se restringe internamente para jugar con el grupo también, y estas restricciones que se impone para jugar, le van a ayudar a tolerar las reglas externas, las normas morales y de sociedad.

#### **g. Es desarrollo de la conciencia personal y de sociabilidad**

- En el juego el niño o niña se conoce a sí mismo y a los otros y otras, porque en él explora su puesto en el mundo, sus relaciones con los y las demás, las formas aceptables de comportarse y las que no lo son.
- El juego es uno de los caminos por los que el niño o niña se incorpora a la sociedad a la que pertenece, de forma creativa y activa.

#### **Contribuciones al desarrollo afectivo**

##### **a. Es una actividad placentera**

- El juego de expresión al igual que las actividades creadoras genera satisfacción emocional, confianza y seguridad.
- El niño o niña se siente insignificante frente al poder del adulto o adulta, pero el mundo del juego le permite ampliar los horizontes de sí mismo/a, superando los rígidos y ahogantes límites que las circunstancias le imponen, porque en él puede representar figuras poderosas, puede invertir los roles de su vida real (el niño agresivo con un rol de niño bondadoso, la niña que soporta una educación autoritaria como madre autoritaria...).

**b. Permite la realización simbólica de deseos y necesidades prohibidos en la realidad**

- El deseo de ser madre, de agredir al hermano pequeño, golpear a las muñecas, el rol del médico y del paciente, el de superman o de rey... En el juego de expresión el niño o niña puede actuar roles prohibidos o censurados en la realidad, siendo éste el mejor medio de salida de sus necesidades y deseos. Dos necesidades básicas: de recibir amor y apoyo, y de expresar agresividad.

**c. Es elaboración de la ansiedad normal del niño o niña proveniente de fuentes externas e internas**

Gracias a la capacidad de proyectar y simbolizar, expresa sentimientos, conflictos y preocupaciones o miedos, que elabora mediante la repetición simbólica.

- El sentimiento de abandono frente a la separación de la madre (juegos de ocultación y aparición de objetos, personajes que se van...).
- Pérdidas o muertes de seres queridos (se juega a que alguien murió) ansiedad frente al amenazador mundo escolar (juego de las maestras).
- Operado, hospitalizado, (juega a operar a su muñeca).
- Castigado por alguna acción (impone un severo castigo a un compañero)

Experiencias excesivas para su Yo se dramatizan, facilitando la liberación de la ansiedad que produjeron.

- expresión y satisfacción sustitutiva de impulsos prohibidos.

La vida pulsional puede canalizarse a través del juego porque en él los impulsos pueden expresarse y satisfacerse sustitutivamente.

- La agresividad: se canaliza sin culpa en los juegos de pistoleros, dramatizando animales salvajes, castigando a las muñecas o dramatizando una madre severa.
- La sexualidad: en el juego de los novios, la boda o a médicos...

Aprendizaje de solución de conflictos, porque habitualmente en el juego de rol se dramatizan conflictos, y se buscan soluciones. De este modo se modifican las condiciones del conflicto en el ensayo de soluciones posibles.

- En síntesis podemos decir que el juego dramático le ayuda tanto a vencer sus temores, los peligros internos como los externos, haciendo que la imaginación se comunique con la realidad. Así el juego le hace posible una prueba de realidad, siendo un puente entre fantasía y realidad, y en cada oscilación lleva a sus relaciones reales algo de la fuerza que ha desarrollado en la ejecución del rol elegido.

Control de las emociones y sentimientos. En el juego

dramático puede llegar a controlar de manera más flexible sus sentimientos y emociones (miedo, rabia...) porque puede experimentarlos en un contexto protegido. Jugando con las emociones las controla, las domina...

- En síntesis podemos decir que el juego dramático favorece la descarga de la tensión emocional, promoviendo el equilibrio psíquico y la liberación, y ello fomenta la salud mental infantil.

### Contribuciones al desarrollo intelectual

#### a. Es fuente de aprendizaje

- Porque al dramatizar se amplía el conocimiento de personajes y roles y de distintos marcos de la realidad exterior (el hospital, la escuela, el zoo...).

#### b. Es el camino de la abstracción

- La situación ficticia del juego es el camino de la abstracción. En este juego aprende a manejar el sustituto del objeto, confiere al sustituto un nuevo nombre, el objeto sustituto se convierte en soporte de la mente, y manejando objetos sustitutos, el niño o niña aprende a recapacitar sobre los objetos y a manejarlos en un plano mental; al igual que sucede con los roles que representa

#### c. Favorece el desarrollo de la imaginación y de la creatividad

- Porque cada juego contiene elementos de la experiencia pasada, brindando un ambiente de estímulo a la creatividad intelectual.

#### d. Facilita la discriminación fantasía-realidad

- Al hacer el "como si" se aparta de su papel para representar a otra persona. El niño o niña reconoce esta cualidad de ficción y esto le ayuda a establecer la diferencia entre el ejercicio de la fantasía y realidad.
- Por otro lado, al jugar realiza acciones pero sin las consecuencias que estas tendrían en la realidad, y este es otro elemento que facilita la discriminación.

#### e. El aprendizaje lingüístico

- Para jugar necesita denominar los objetos con los que juega, sus funciones, los roles a representar, sus cualidades... y todo ello abre un enorme campo de expansión lingüística.
- El juego dramático es aprendizaje lingüístico porque como todos los juegos de expresión tienen como premisa la comunicación y la expresión. Los personajes determinan formas de comportamiento verbal además la relación entre participantes se establece a través del lenguaje cotidiano.
- El juego ejerce una gran influencia sobre el lenguaje.

La situación lúdica exige de cada participante un determinado desarrollo del lenguaje comunicativo, un niño o niña que durante el juego no puede expresar claramente su deseo, sus opiniones... dificultará la marcha del juego, pero el deseo de jugar, la necesidad de jugar, le llevará a la necesidad de comunicarse con sus compañeros y compañeras y por ello estimula el lenguaje coherente.

### **Contribuciones al desarrollo motriz**

El juego de expresión también tiene un papel en esta dimensión del desarrollo; en relación a la motricidad gruesa, podemos observar que la coordinación dinámica global, equilibrio, respiración... se hallan implicados en los movimientos que conlleva esta actividad lúdica; y tendrá también implicaciones en la relación a la motricidad fina, cuando la dramatización requiera elaborar materiales (construcciones, afiches,... para la puesta en escena).

### **Juegos de talleres**

En este apartado se quiere dar importancia a una serie de actividades que se realiza en los colegios o en los grupos, pero no se les da la necesaria potenciación ya que mucha gente no está concientizada en qué se está haciendo y en lo que ayuda al descubrimiento de la persona.

El educador o la educadora debe ser consciente de lo que suponen estas actividades para los niños y niñas y lo que fomenta y desarrolla teniendo en cuenta los objetivos.

Aunque se puede incluir dentro del apartado anterior, muchas veces se puede entender que no es un juego en sí, sino una actividad y por eso se va a desarrollar aparte.

### **La pintura**

#### **a. La pintura como expresión**

- Expresión de impulsos interiores que el niño o la niña no comprende del todo (externalización de sentimientos).
- Alivio de tensiones emocionales.
- Relajación, concentración y placer en el proceso y en el producto.
- La pintura es precursora del lenguaje, y por ello su atenta observación es una rica fuente de información respecto a la vida emocional del niño.

#### **b. La pintura como liberación**

- La pintura ofrece mayor oportunidad para la liberación que cualquier otro medio, y permite lograr dicha liberación, sin informar necesariamente a otra persona sobre sus dificultades. También ofrece un valor terapéutico genuino ya que se presta a la expresión simbólica y es posible utilizarla para sublimar sentimientos y ansiedades imposibles de expresar de forma más directa y manifiesta.

El arte es una válvula de seguridad para el nido explosivo que pinta y desparrama sentimientos de agresividad y hostilidad que serían más peligrosos si los expresara de otra forma. Así los niños y niñas pueden utilizar sus pinturas y dibujos como símbolos de sus conflictos y como medio de contar sus historias de forma disfrazada.

**La pintura cumple cuatro distintas funciones de liberación:**

- **Pintar-ensuciar:** Permite ensuciarse de forma controlada, y libera a los niños manifiestamente inhibidos de la necesidad de suprimir un deseo secreto de ensuciar.
- **Pintura como un desinhibidor:** niños y niñas que temen ensuciarse con arcilla o yeso vacilan menos ante la pintura de caballete, tras una experiencia tranquilizadora con ésta, olvida más fácilmente sus temores respecto de los otros materiales. Es un material que otorga grandes beneficios a niños hipercontrolados y/o retraídos.
- **Pintura para liberar agresión:** es una vía de salida de los impulsos tanto en los niños y niñas inhibidas como agresivas. Pero no siempre resulta fácil percibir la forma en éstos y éstas liberan sentimientos agresivos mientras pintan. Los ejemplos más notables de liberación de la agresión por lo común corresponden a niños y niñas inhibidas, quienes en su mayoría expe-

rimentan temor frente a sus impulsos hostiles. El hecho de utilizar todo el papel disponible o mezclar todas las pinturas, constituye una forma habitual del tipo menos transparente de liberación.

- En los niños espontáneos en su conducta se observa que en ocasiones usan el pincel golpeando el papel, y ello puede implicar una actitud vigorosa y confiada frente al mundo, pero en otro tipo puede significar una necesidad especial de liberar agresión. Para descubrir el significado, es necesario observar al niño o niña inmediatamente antes y después de pintar.
- **La pintura como liberación de la ansiedad:** la pintura puede ofrecer más beneficios a los niños o niñas inhibidas que a los o las hiperagresivos. Los niños o niñas inhibidas realizan un elevado número de trabajos y ello fomenta sosiego y tranquilidad, sin embargo en quienes expresan sus dificultades a través de una conducta hiperactiva, la pintura parece aumentar la tensión.

## Dactilopintura

a. Es una experiencia sensorial placentera

- Placer sensorial, táctil... (D. Psicomotriz)
- Placer primario de ensuciar sin culpa (D. Afectivo)

b. Es un material exploratorio y sustituto

- La dactilopintura es un sustituto útil de la exploración

de los productos corporales, del mismo modo que el juego con barro y agua.

**c. Fomenta el libre fluir de la fantasía**

- Y ello tiene implicaciones tanto en el desarrollo afectivo del niño o niña como en el intelectual. A través de la dactilopintura los niños o niñas expresan fantasías, ideas, emociones, sentimientos, experiencias... lo cual implica un efecto liberador.
- Además se ha observado que los niños o niñas inhibidas se liberan y muestran más espontáneos en esta actividad que ejerce un efecto desinhibidor frente a las dificultades de expresión, iniciativa y sentimientos de inferioridad (D. Afectivo).
- Por otro lado la libre expresión de la fantasía, facilita el desarrollo de la capacidad simbólica, el desarrollo de la creatividad e imaginación, así como la actitud estética y artística (D. Intelectual).

**d. Estimula la comunicación y el lenguaje**

- La dactilopintura favorece la expresión verbal y la comunicación porque se ha observado que los niños o niñas hablan más mientras juegan con este material.

**e. Promueve la sociabilidad y la cooperación**

**f. Favorece el desarrollo psicomotriz**

- En esta actividad la coordinación dinámica global (M. gruesa) y la coordinación óculo-motriz se implican

intensamente, del mismo modo que otros aspectos de la estructuración perceptiva. como la percepción táctil.

## El juego con arcilla

**a. Habilidades manuales**

- Promueve el desarrollo de la psicomotricidad fina.

**b. Comunicación y lenguaje**

- La actividad lúdica con arcilla tiene la cualidad casi mágica de soltar la lengua, porque los niños y niñas hablan mientras juegan con ella, haciendo referencia a figuras significativas de su medio.

**c. Integración social**

- Para los niños y niñas inseguras con respecto a su status, inhibidas o ansiosas puede constituir un medio de establecer contacto o un escudo protector detrás del cual es posible refugiarse y estudiar al grupo. Mientras manipulan arcilla gozan del derecho de pertenecer a un grupo, sin estar sometidos a las presiones directas que sufren en el patio del colegio.

**d. Sentimiento de logro y dominio**

- Fomenta sentimientos de logro y dominio, porque como actividad creadora, proporciona alegría y seguridad en sí mismo o misma ofreciendo una experiencia tranquilizadora e integradora.

### e. Expresión de fantasías

- Este material se adapta muy bien a la variedad de expresiones de la fantasía,

### f. Salida de los impulsos agresivos

- Se revela como la mejor salida de los impulsos agresivos del niño o niña, de los materiales creativos que tienen a su alcance los más pequeños y pequeñas. “Constituye un medio sin paralelos para la destrucción sin culpa y para la construcción gratificadora”.

La variedad de fantasías expresadas a través de la arcilla no está limitada a áreas desagradables o prohibidas, puede tratarse de objetos para dañar (pistolas, serpientes...) o bien objetos agradables (caramelos, tortas...).

El significado de estos objetos no puede entenderse sin un conocimiento íntimo de cada niño o niña, pero quizá sea significativo el hecho de que artículos alimenticios aparecen con relativa frecuencia en niños aparentemente felices, mientras que los objetos agresivos se dan más en niños o niñas más bélicas.

Hay niños o niñas para quienes la suciedad de la arcilla constituye una amenaza y la rechazan, tal actitud indica alguna dificultad de adaptación ante la que podemos facilitar materiales sustitutivos como plastilina, papel maché...

Preguntar al niño o niña pequeña el nombre de su producto realizado puede desconcertarle y frustrar, ya que

aún no está en la fase de representación intencional, por ello es mejor hacer más hincapié en la actividad que en el producto.

## La música y el movimiento, una excelente combinación

El inmenso potencial de este medio combinado ha sido reconocido por una cantidad de especialistas en el campo del desarrollo infantil y de la psicoterapia. De los efectos que proporciona esta combinación música y movimiento libre han destacado:

### a. Liberación de tensión y de movimiento

- Se ha señalado que libera al niño o niña de impulsos paralizantes al estimular movimientos y actitudes primitivas e infantiles así puede aliviar tensiones instintivas y expresar emociones o evocar fantasías muy profundas.

### b. Sublimación de los impulsos agresivos

- Esta actividad posibilita canalizar la energía desorganizada a través de formas socialmente aceptadas. Se observó que tenía efectos saludables sobre los niños o niñas hiperactivas, agresivas y hostiles, que tendían a calmarse, a tranquilizarse y a estar menos tensos.

### c. Autoaceptación

- Al dar vía libre a la emoción y alcanzar orden y au-

tocontrol a través del ritmo, el efecto que se logra es el de proporcionar al niño o niña un contacto más armonioso consigo mismo/a, es decir una más plena autoaceptación, esto puede explicar el valor de estas experiencias para promover la participación, la adaptación a los demás y el desarrollo social.

#### **d. Integración social**

- Algunos niños o niñas que se mantienen en la periferia del grupo la mayor parte del tiempo, pueden hacer cosas con el grupo cuando se ven estimulados por la experiencia musical.
- La música ofrece beneficios sociales tanto a los niños o niñas agresivos como a los inhibidos. El pequeño o pequeña tímido, retraído, parece tener más vigor, más poder y más capacidad para mantener contados durante la experiencia musical; para el niño o niña agresivo ésta constituye una invitación a explorar sus capacidades y el dominio de sus propios movimientos, así como un agente integrador que calma sus ansiedades y abre camino para las relaciones constructivas.
- Algunas investigaciones que se hicieron con esta experiencia mostraron que los niños o niñas perturbados reaccionaban con mayor sensibilidad, porque la relación que la música les produce a veces los libera de

las preocupaciones consigo mismos y se abre camino para la participación en el grupo.

#### **e. Fomenta la confianza y la seguridad en sí mismo/a**

- Las actividades musicales libres proporcionan a los y las muy activas una oportunidad necesaria para adquirir confianza en sí mismo/a, para utilizar sus cuerpos vigorosamente, para experimentar el placer que produce el armonioso movimiento de los músculos.
- Cada tipo de experiencia musical (danza libre, instrumentación en grupo, música dramatizada...) ofrece unos beneficios únicos a algunos niños o niñas.
- La música y el movimiento pueden resultar útiles a los niños o niñas, al liberarlos de una penosa falta de naturalidad, familiarizarlos con sus iguales y ofrecerles vías para liberar energía e integrar movimientos.
- La música puede ayudar a los niños o niñas a poner orden en la expresión de sus sentimientos caóticos.

### **Juego libre**

#### **Juegos de resolución de conflictos**

Son aquéllos en los que se plantean situaciones de conflicto o que se utiliza algún aspecto relacionado con éstos (estos).

Constituyen un útil importante para aprender a des-



cribir conflictos, reconocer sus causas, y sus diferentes niveles e interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como buscar posibles soluciones.

Unos insisten en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de las otras personas...

Los juegos de resolución de conflictos no solamente sirven como ejercicio, sino que constituyen en sí mismos experiencias que aportar a las personas y al grupo, elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

### **Juegos de afirmación**

El papel prioritario de estos juegos es la afirmación de los y las participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad de sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias personales...).

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal, potenciando la aceptación de todos y todas en el grupo.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de la persona y del grupo, para favorecer una situación en la que todos y todas se sienten a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

### **Juegos de conocimiento**

Son juegos destinados a permitir a los y las participantes en una sesión o encuentro conocerse entre sí.

Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objeto de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital.

Estos juegos facilitan el crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen. Debemos asegurarnos de que se han entendido bien las consignas de partida.

### **Juegos de comunicación**

Son los juegos que buscan estimular la comunicación entre los y las participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal, y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego ofrece para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión, de sentimientos hacia la otra persona y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

### **Papel del responsable en el juego**

Nosotros educadores debemos tener como idea central el aprovecharnos de los dinamismos del juego de los muchachos y muchachas para ayudarles a crecer.

Las normas morales de la vida adulta, solamente pueden edificarse sobre la base de haber hecho la experiencia de las reglas del juego, bien jugadas, durante la edad infantil. La capacidad de acuerdo en la vida social que han de tener los adultos y las adultas, se promueve sobre la base de un desarrollo del sentido de los y las demás y de ponerse de acuerdo, aprendido esto durante la infancia.

Por eso los y las responsables nos debemos plantear como tarea primordial, la de ayudar a los niños y niñas a jugar bien sus juegos, es decir:

- a escuchar a las demás personas y ponerse de acuerdo con ellas.
- a hacer en el juego un papel que a veces no me agrada del todo pero que es necesario para que todos podamos jugar.
- a establecer unas reglas de juego, a representarlas y a discutir cuando sea el momento, si han sido útiles y justas o no lo han sido.

### **Contenido del juego**

#### **Sin responsable**

- se puede jugar a todo (padres y madres, policías,...).
- pero el juego está limitado por las habilidades de los niños y niñas y por su capacidad de entenderse.

#### **Con responsable**

- también se puede jugar a todo
- además los y las responsables pueden ampliar los límites de los juegos posibles
- porque ayudan a los niños y niñas a superarse en sus habilidades
- porque pueden ayudarles a entenderse
- porque pueden transformar la improvisación en un proyecto organizado.

## Reglas del juego

### Sin responsable

- las reglas fijan unos límites a la imaginación
- muy frecuentemente se inventan sobre la marcha del juego
- sirven para equilibrar los deseos de cada quien (que quiere hacer lo que más le agrada) con las exigencias del juego
- cuando hay discusiones el juego se rompe.
- y cuando los niños y niñas no saben encontrar soluciones para un problema, el juego puede terminarse

### Con responsable

- las reglas también fijan unos límites a la imaginación.
- los y las responsables dan una perspectiva y una profundidad a las reglas:
- no porque ayuden a inventarse (que pueden hacerlo si es necesario)
- ni porque resuelvan los problemas
- sino porque ayudan a los niños y niñas a comprender que cediendo un poco y escuchando a los demás el juego sale mejor
- porque ayudan a formalizar los acuerdos
- porque sitúan los acuerdos de un juego en un contexto de compromiso más amplio.

## Papeles del juego

### Sin responsable

- en todo juego cada quien tiene un papel (padre, madre, policía, ladrón, futbolista...)
- y los papeles son complementarios
- y si alguien no acepta o no cumple con su papel, el juego se acaba.

### Con responsable

- aquí también cada quien tiene su papel
- pero con la presencia de los y las mayores, se hace, una distribución justa de los papeles y también se refuerza el sentimiento de solidaridad entre los niños y niñas.

## Acuerdo en el juego

### Sin responsable

- el acuerdo suele ser impuesto por los y las jugadoras mayores, más fuertes o más prestigiosos.
- los acuerdos son frecuentemente improvisados y como consecuencia mal contruidos y poco consistentes.

### Con responsable

- con la actuación de los y las responsables se orienta a hacer de los y las mayores, fuertes y prestigiosos, unos servidores de los más pequeños, débiles y de los menos tomados en cuenta o despreciados

- aunque los acuerdos puedan ser mal contruidos, con la presencia de los y las responsables se orienta a proponer a los niños y niñas que reflexionen cómo ha ido el juego y cómo querrían que fuese en el futuro.

- lo que exponemos aquí no es otra cosa que lo que podría hacer cualquier adulto o adulta razonable que interviniese en el juego de niños y niñas. Pero, ¿qué es lo específico de los y las responsables? Lo específico es contribuir a hacer posibles los proyectos más ambiciosos de los niños y niñas, lo que quiere decir:

- observar los juegos de los niños y niñas, comprenderlos y descubrir cuáles son los problemas que tienen para su desarrollo personal y grupal

- esperar el momento en que el juego parezca encontrarse en un punto muerto, cuando los muchachos y muchachas parecen haber agotado las posibilidades de entenderse para hacer progresar la situación que han creado

- intervenir en ese momento para ofrecer nuestra colaboración y transformar una situación confusa en un proyecto nuevo y de todos.

El problema es cómo intervenir en los juegos de los muchachos y muchachas para poder ayudarles a que los hagan más ricos y satisfactorios, pero hacerlo sin estorbarles, sin imponerles una manera de organizarse que no entien-

dan. Porque si no lo pueden entender, lo que sucederá es que nos harán caso y puede ser que gocen mucho pero ya no será su juego sino el de los y las responsables.

## Juego de rol

### Definición

- Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar los y las participantes. Se trata de vivenciarla no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

### Objetivos

- Proyectarse en los papeles planteados, comprenderlos (argumentos, reacciones,... mejorar la acción proyectada (corregir errores, aumentar el control personal y colectivo sobre la situación), percibir emociones, desarrollar cohesión y confianza en el grupo, incrementar la confianza personal (percatarse de lo que uno/a es capaz de hacer).

### Participantes

- Actores, observadores de roles, animador/es.

### Material

- El mínimo posible para evitar un peligro, la teatralización.

### Consignas iniciales

Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el én-

fasis y el foco. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de los y las participantes.

El realismo es importante: hay que desterrar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario de la teatralización es el caer en el psicodrama.

El animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todos y todas se quedan inmóviles, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse únicamente al final, (que es lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

### Desarrollo

- precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices...), ver ficha siguiente
- enumeración y explicación de los roles y observadores u observadoras
- asignación de los roles a personas y elección de observadores observadoras (al menos uno ó una por rol)
- tiempo de preparación a los actores; consignas a observadores (tal vez a ciertos roles concretos)
- señal de inicio. Juego. El animador velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización... ¡alto!

- evaluación.
- volver a jugar, si se quiere, y si es necesario modificar los roles.

### Evaluación

#### Objetivos

- estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada participante y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es la fase fundamental.

#### Mecanismo

- relato de los observadores y las observadoras generales. Descripción objetiva, cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. Puede haber más de un relato
- relato/Informe de los actores. Todos y todas y cada uno o una de los actores o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,...
- relato/Evaluación de los observadores y observadoras de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos claves del desarrollo de cada rol, el tránsito de una fase a otra, los cambios de actitudes, las razones e influencias de ellos, las emociones,...
- discusión general.

## **Nueva experimentación** (si así se quiere o se precisa)

Nota: el juego de rol es un “laboratorio”. Nadie debe participar si no lo desea, la teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el convertirse en psicodrama puede complicar las cosas.

## **Elaboración de un juego de rol**

### **Definición**

- Elaborarlo, es definir los objetivos generales a alcanzar y preparar un escenario específico al caso.
- El escenario está en función del tema de la sesión en la cual se inserta o de la acción que prepara. Si es posible, elegir un tema que cree conflicto.
- Se puede inspirar en escenarios ya existentes, en un hecho cualquiera o incluso imaginar una situación.

### **Objetivos**

- Cada participante debe proyectarse en los roles que se les ha pedido que jueguen y remitirse a su vivencia psicológica, social y cultural.
- Hay que cuidar que el juego de roles sea lo más realista posible, teniendo en cuenta las características propias de los/as participantes.

### **Escenario**

- Para que el escenario adquiera vida, hay que situarlo en un contexto determinado:

- El jugar, el marco y sus particularidades (p.ej., una taberna de un pueblo, un pequeño taller, etc.)
- La época precisa (p. Ej., víspera de la Tercera Guerra Mundial, durante las vacaciones de verano, etc.)
- Los componentes significativos de la situación de partida: contexto socio-económico, condiciones particulares, personajes de la situación (clase social, papel en el juego, etc.)

### **Área de juego y accesorios**

Están en función del tema y de la situación propuesta, debiendo limitarse a lo que sea útil. Es preciso tener en cuenta la disposición de los lugares de trabajo en la construcción del juego de rol.

### **Consignas de partida**

### **Consignas a los actores**

Están en función de los objetivos que se fijó el animador/a. Deben ser lo suficientemente precisas para que el animador mantenga el control del juego, y lo suficientemente vagas para dar ocasión a los actores de una proyección real.

Consignas para los observadores y las observadoras.  
Determinar un observador u observadora o un grupo

de observadores u observadoras para cada grupo social en juego o personaje-clave, las observadoras u observadores acumulan materiales para la fase de análisis del juego de rol.

Se les pide que se centren en algunos puntos precisos:

- el comportamiento de un personaje o grupo social
- los errores de estrategia de un personaje o grupo
- los errores de análisis de un personaje o grupo
- las reacciones de un personaje o grupo frente a una situación imprevista

### Desarrollo

El juego puede desarrollarse con el escenario ya construido y los papeles distribuidos por el animador/a que conducirá y cuidará el desarrollo del mismo.

Qué hacer si el animador u animadora siente que el juego se le escapa, si el juego se convierte en un psicodrama, si los y las participantes no se involucran lo suficiente.

Antes de dejar que las cosas se desarrollen en un sentido que no conduciría a nada y que no produciría nada, puede ser interesante que el animador u animadora proceda a una evaluación de lo que ha pasado.

Toda la dificultad consiste en no detener el juego demasiado pronto, ni demasiado tarde.

### Evaluación

Es indispensable para mejorar y disponer el juego de rol en el futuro. Si el juego de rol no ha funcionado, buscar las causas: ¿las consignas?, ¿el contexto propuesto?, ¿la actitud del grupo?, ¿su desarrollo?, etc.

### Nota

Es difícil que un juego de rol alcance inmediatamente los efectos que se esperan de él. Es interesante prever una progresión, para permitir un "calentamiento": realizar pequeños juegos de rol por grupos antes de un juego de rol más complejo, o bien, realizar un juego no demasiado complicado y elaborarlo y mejorarlo.

### Ejemplo de juego de roles Las últimas 15 vacas

#### Sr/a Martínez:

Eres dueño/a de una fábrica de abrigos de piel. No es una fábrica grande, pero es una buena manera de ganarse la vida, además de dar trabajo a varias personas. En las últimas semanas te ha surgido un problema. Normalmente encargas y compras las pieles necesarias para los 6 meses siguientes a un intermediario argentino. Pero te acaba de informar que debido a unos problemas (políticos y comerciales) él no puede cumplir con el encargo

que le habías hecho. Sólo tienes suficientes pieles como para dos semanas más de trabajo, y acabas de aceptar varios pedidos importantes de abrigos para el extranjero. Es de vital importancia conseguir pieles de inmediato.

Hace varios días se anunció que un granjero de la localidad iba a dejar el país. Por lo tanto tiene que liquidar sus propiedades, y lo hará mediante una subasta mañana. Entre las propiedades figuran 15 vacas. Decidiste hablar con el granjero y ofrecerle un precio por las vacas antes de que se pongan a subasta. Así, ayer le telefoneaste, y él te recibió bien. No obstante te dijo que otra persona también le había sugerido lo mismo. El granjero ha sugerido que los/as tres se encuentren mañana y él aceptará el mejor precio de entre los/as dos, o estaría de acuerdo en que uno/a compre algunas y el otro/a las demás.

No te dijo quién era la otra persona, pero ya tienes una idea. Sabes que en el pueblo se ha abierto una nueva fábrica de piel, y temes que te hará competencia. No obstante, no conoces personalmente al dueño/a, ni él/ella te conoce a ti, así, no piensas revelar quién eres o por qué quieres las vacas. Sabes que al menos necesitas 10 de las 15 vacas o tendrás problemas serios. Estás dispuesto/a a pagar más dinero por tenerlas. Incluso, en última instancia, estás dispuesto/a a comprar las 15, quedarte con 10 y ofrecer las otras 5 gratuitamente. Pero es

sumamente importante tener, por lo menos, 10 vacas, y preferirías tenerlas todas.

### **Sr/a. García**

Eres dueño/a de una carnicería, especializada en carne de vaca. No es muy grande, pero es una buena manera de ganarte la vida, además de dar trabajo a otras personas. En las últimas semanas te ha surgido un problema. Normalmente encargas y compras la carne necesaria para los meses siguientes a un intermediario argentino. Pero te acaba de informar que debido a unos problemas (políticos y comerciales) él no puede cumplir con el encargo que le habías hecho. Sólo tienes suficiente carne como para dos semanas más de trabajo, y acabas de aceptar varios pedidos importantes para los próximos meses. Es de vital importancia conseguir carne de inmediato.

Hace varios días se anunció que un granjero de la localidad iba a dejar el país. Por lo tanto tiene que liquidar sus propiedades, y lo hará mediante una subasta mañana. Entre las propiedades figuran 15 vacas. Decidiste hablar con el granjero y ofrecerle un precio por las vacas antes de que se pongan a subasta. Así, ayer le telefoneaste, y él te recibió bien. No obstante te dijo que otra persona también le había sugerido lo mismo. El granjero ha sugerido que los/as tres se encuentren mañana y él aceptará



el mejor precio de entre los/as dos, o estaría de acuerdo en que uno/a compre algunas y el otro/a las demás.

No te dijo quién era la otra persona, pero ya tienes una idea. Sabes que en el pueblo se ha abierto una nueva carnicería, y temes que te hará competencia. No obstante, no conoces personalmente al dueño/a, ni él/ella te conoce a ti, así, no piensas revelar quién eres o por qué quieres las vacas. Sabes que al menos necesitas 10 de las 15 vacas o tendrás problemas serios. Estás dispuesto/a a pagar más dinero por tenerlas. Incluso, en última instancia, estás dispuesto/a a comprar las 15, quedarte con 10 y ofrecer las otras 5 gratuitamente. Pero es sumamente importante tener, por lo menos, 10 vacas, y preferirlas tenerlas todas.

### **Negociación: estilo docente (rol de profesor de educación cívica)**

#### **Síntesis de la situación**

Una maestra de lengua de séptimo grado está preocupada por la situación de algunos/as de sus alumnos/as de la cuarta hora que vienen después de una clase de educación cívica. Le ha enviado una nota al profesor de la materia, donde le pide hablar unos minutos luego de la

reunión de docentes acerca de un par de estudiantes. El profesor de educación cívica ha aceptado.

#### **Antecedentes del profesor de educación cívica**

Hace treinta años que enseña en esta escuela. Usted ha visto situaciones en las que los alumnos realmente prestaban atención, trabajaban duro y querían ser buenos ciudadanos y ha visto otras, como la de ahora, cuando a nadie le importa nada y tiene en su clase un montón de holgazanes que muestran hasta qué punto se está hundiendo la sociedad. Tiene tres chicos de esos en su clase de la tercera hora. En un momento pensó en irse a la escuela secundaria, donde podría haber enseñado ciencias políticas y trabajado con chicos realmente motivados, logrando que se metieran en programas locales y nacionales relacionados con los procesos democráticos y la política. Pero realmente disfruta de la posibilidad de influir en los años de formación de los niños. Si puede influir sobre algunos niños cuando son bien pequeños, quizá pueda ser un factor para detener la erosión de la fibra moral del país y volver a imponer un sentido de decencia moral. Usted les enseña valores, disciplina y excelencia. Les enseña a competir con justicia y a participar. Usted puede ser duro con ellos, pero ahora es el momento para que

elijan ser responsables o aprendan que no ser responsable tiene sus consecuencias.

### **Rol del profesor de educación cívica**

No conoce a esta docente que ha pedido encontrarse con usted para hablar de unos alumnos, pero le gratifica que se le pida ayuda. Está contento de ver que se respeta su trabajo fuera del departamento. Usted es excelente para imponer disciplina y puede ofrecer algunas sugerencias, o quizá la maestra de lengua quiere usar el material de su asignatura de alguna manera en una unidad. Usted está contento de ir a esta reunión y ayudar a la profesora de lengua con su problema.

### **Negociación: estilo docente (rol de la profesora de lengua)**

#### **Síntesis de la situación**

Una maestra de lengua de séptimo grado está preocupada por la situación de algunos de sus alumnos de la cuarta hora que vienen después de una clase de educación cívica. Le ha enviado una nota al profesor de la materia educación cívica donde le pide hablar unos minutos luego de la reunión de docentes acerca de un par de estudiantes. El profesor de educación cívica ha aceptado.

### **Antecedentes de la profesora de lengua**

Ha notado que tres estudiantes sistemáticamente parecen sentirse muy «aplastados» cuando vienen a su clase. Ha hablado con ellos/as individualmente y encontrado que odian su clase de educación cívica, dada por un docente que tiene casi treinta años en la escuela. Parecen bastante rebeldes y atraídos/as por los «punks». Usted ha concluido que el docente de educación cívica usa a los tres como ejemplo de la decadencia y el colapso de la moral en la sociedad. Usted sabe que puede ser difícil manejarse con estos estudiantes, pero siente que les está llegando con la literatura. Usted considera que avergonzar a estos/as estudiantes es inapropiado y va en contra de su desarrollo. Usted ha visto alumnos/as cambiar, pero gracias al amor y la aceptación, no por ridiculizarlos/as. Su preocupación es que estos/as niños/as van a salir con malas calificaciones del curso de educación cívica y esto los/las pondrá en un camino negativo que será cada vez más difícil de cambiar.

### **Rol de la profesora de lengua**

Usted quiere impedir que se les siga avergonzando y que se produzca un daño peor, y no quiere que el docente de educación cívica perjudique el avance que ha comenzado a lograr con estos/as alumnos/as. Quiere

ayudar al docente de educación cívica a ver el problema de su actitud. Usted quiere que estos /as niños/as tengan una experiencia escolar positiva.

### **Estudio de caso intercultural**

Este estudio de un caso le da la oportunidad de hacer prácticas de análisis de problemas, negociación y solución de problemas en colaboración. Más abajo encontrará la síntesis de la situación, el rol de miembro del plantel docente, el rol de directora/or y el rol del estudiante. Recomendamos el rol de directora/or y el rol de estudiante para su uso en un juego de roles de negociación. Use juntos cualquiera de los roles para un juego de roles de mediación. Use todos los roles para un juego de roles de solución de problemas en colaboración. Todos los actores de roles deben tener la síntesis de la situación, además de la información sobre el rol que representarán.

### **Síntesis de la situación**

Su escuela ha vivido un fuerte cambio en la demografía estudiantil. Se ha reducido la cantidad de estudiantes locales en un 25 por ciento (25%) y la cantidad de estudiantes extranjeros y del interior ha crecido en un 30 y un 10 por ciento (30% y 10%), respectivamente. No ha cambiado el plantel docente, predominantemente de origen local.

La escuela está tratando de diversificar el plantel docente y aumentar el número de docentes y asistentes bilingües. Sin embargo, hay una gran tensión. Varios miembros del plantel docente y estudiantes se quejan de la cantidad de recursos que se dedican a los/las nuevos estudiantes. Varios comentarios se han centrado en la necesidad de “recuperar nuestra escuela” y la importancia de no dejar que “ellos/ellas” nos dominen. Ayer en el comedor de los docentes, un profesor dijo: “Qué lástima, esta era una escuela hermosa con una buena reputación”.

En la escuela siempre ha habido conflictos estudiantiles, pero la cantidad ha crecido en los últimos meses. Se han dado peleas entre estudiantes de distintos orígenes y entre estudiantes del mismo origen. En la mayoría de las peleas intervienen dos o tres estudiantes, pero en la disputa más reciente han participado nueve personas. Se suspendió a todos/as los/as estudiantes que participaron en la pelea, pero los/las estudiantes locales fueron suspendidos por uno o dos días mientras que los del interior fueron suspendidos entre tres y cinco días.

La escuela tiene un programa de mediación por los pares al que se derivan todas las disputas estudiantiles que no involucren el uso de armas o daño físico serio. Si los/las estudiantes no pueden solucionar sus diferencias, entonces todos/as son suspendidos.

### **Rol de docente**

Usted tiene reputación de honesto y justo entre los/las estudiantes y los/las colegas. Debido a que confían en usted, varios estudiantes han venido a quejarse del trato injusto acerca de la selección de a quienes se manda a mediación. Sostienen que en toda disputa en la que hay estudiantes locales se les manda a mediación, pero cuando la disputa es entre estudiantes extranjeros/as o del interior, se les suspende automáticamente y no se los envía a mediación. Los/las estudiantes creen que la única razón por la que fueron suspendidos/as los/las estudiantes locales en la disputa de nueve personas es que uno de los estudiantes extranjeros sufrió heridas importantes.

### **Rol de directora**

Usted es de origen local. Como directora/or de la escuela ha tenido que manejar una cantidad de situaciones complejas. Usted se precia de saber escuchar y comunicarse con los padres, docentes, el personal y los/las estudiantes. Ha estado en la escuela diez años y ha comenzado a pensar que es hora de ir a otro cargo. Pero recientemente se ha dado una cantidad de eventos inquietantes en la escuela y realmente quiere resolverlos. No desea dejar a la escuela en una crisis. La

mayoría de estos sucesos recientes incluyen quejas por insensibilidad a las diferencias raciales, religiosas y étnicas.

Un docente de su escuela se ha reunido ayer con usted para analizar la situación, en la que algunos/as estudiantes consideran que no se usa la mediación en forma equitativa para toda la población estudiantil. Los/as estudiantes del interior consideran que a ellos/as se les suspende más como consecuencia de disputas en las que intervienen estudiantes locales y que eso es injusto. Usted se precia de su equidad y no considera que en su escuela haya un doble patrón de justicia. Si se suspende a un/una estudiante, eso se debe a que la falta justifica esa respuesta. Además, el programa de mediación fue de su creación, lo que refleja su flexibilidad y equidad en el manejo de conflictos en la escuela. Sin embargo, le preocupa que equivocadamente se vea una falta de justicia. En concordancia, usted ha aceptado reunirse con un/una representante estudiantil para discutir las preocupaciones de los/las estudiantes extranjeros/as y del interior y asegurarles que se trata a todos/as por igual en su escuela.

### **Rol de estudiante**

Usted es un/una estudiante de origen extranjero del último año en la escuela. En los últimos tres años usted ha

visto crecer las tensiones raciales, lo que considera que está en directa proporción con el mayor número de estudiantes no locales. Cuando llegó a esta escuela se sentía como alguien de afuera. Y aún se siente así, dada la composición del plantel docente; pero al mismo tiempo tiene una mayor sensación de pertenencia como parte de un grupo de estudiantes extranjeros. El año pasado participó en un programa de mediación porque consideró que sería una buena manera de manejar algunas de las situaciones que se producían en la escuela.

En este momento tiene pocas esperanzas de que cambien las cosas. Usted y otros estudiantes se han reunido con un profesor hace un par de días para quejarse del

trato injusto a los estudiantes extranjeros en el programa de mediación. El profesor ha hablado con la directora. La directora ha pedido una reunión con un representante de los estudiantes para discutir la cuestión, y los otros estudiantes lo eligieron a usted. Usted no ha tenido demasiado contacto con la directora, pero sabe que ella apoya la mediación y ha sido la creadora de este programa escolar. También sabe que ella es la que autoriza todas las suspensiones. Así que se siente muy aprensivo y cauteloso en relación a esta reunión y realmente no tiene expectativas de lograr nada. No cree que la directora reconozca el racismo que hay en esta escuela. Sin embargo, sus amigos tienen esperanzas en lo que usted puede lograr.



**¡A Jugar!**





# Siluetas de aprecio

## Finalidad

Dibujar la silueta propia o de un/a compañero/a para valorarla.

## Recursos

Papelógrafos y marcadores.

## Aplicación

Para trabajar en la presentación del grupo; identificar valores y capacidades de los/las diversos/as integrantes del grupo; evaluar participaciones en diversas actividades.

## Desarrollo

Los/las participantes forman parejas. Uno/a dibuja la silueta de otro/a compañero/a sobre el papelógrafo. Una vez culminado el dibujo se recortan las siluetas, se les colocan los nombres de sus propietarios y se colocan en la pared para que los/las demás integrantes les coloquen sus opiniones o impresiones a cada uno/a.



# Arriba soy, abajo soy

## Finalidad

Identificar cualidades y defectos.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para la presentación ante el grupo.

## Desarrollo

Las personas participantes deberán escribir en una hoja su nombre, una cualidad y un defecto que tengan. Al hacer la presentación grupal deberán vincular la cualidad y el defecto con alguna parte de su cuerpo. Por ejemplo:

“Soy observador y detallista, como mis ojos que todo lo ven” (cualidad).

“A veces soy torpe para expresarme en público, como mis pies cuando tratan de pegarle a un balón” (defecto).

El ejercicio ayuda a manifestar la auto-percepción que cada quien tiene de sí mismo/a.

# Buscando tesoros

## Finalidad

Identifica aspectos en común con otros/as participantes.

## Recursos

Guía del tesoro y lápiz.

## Aplicación

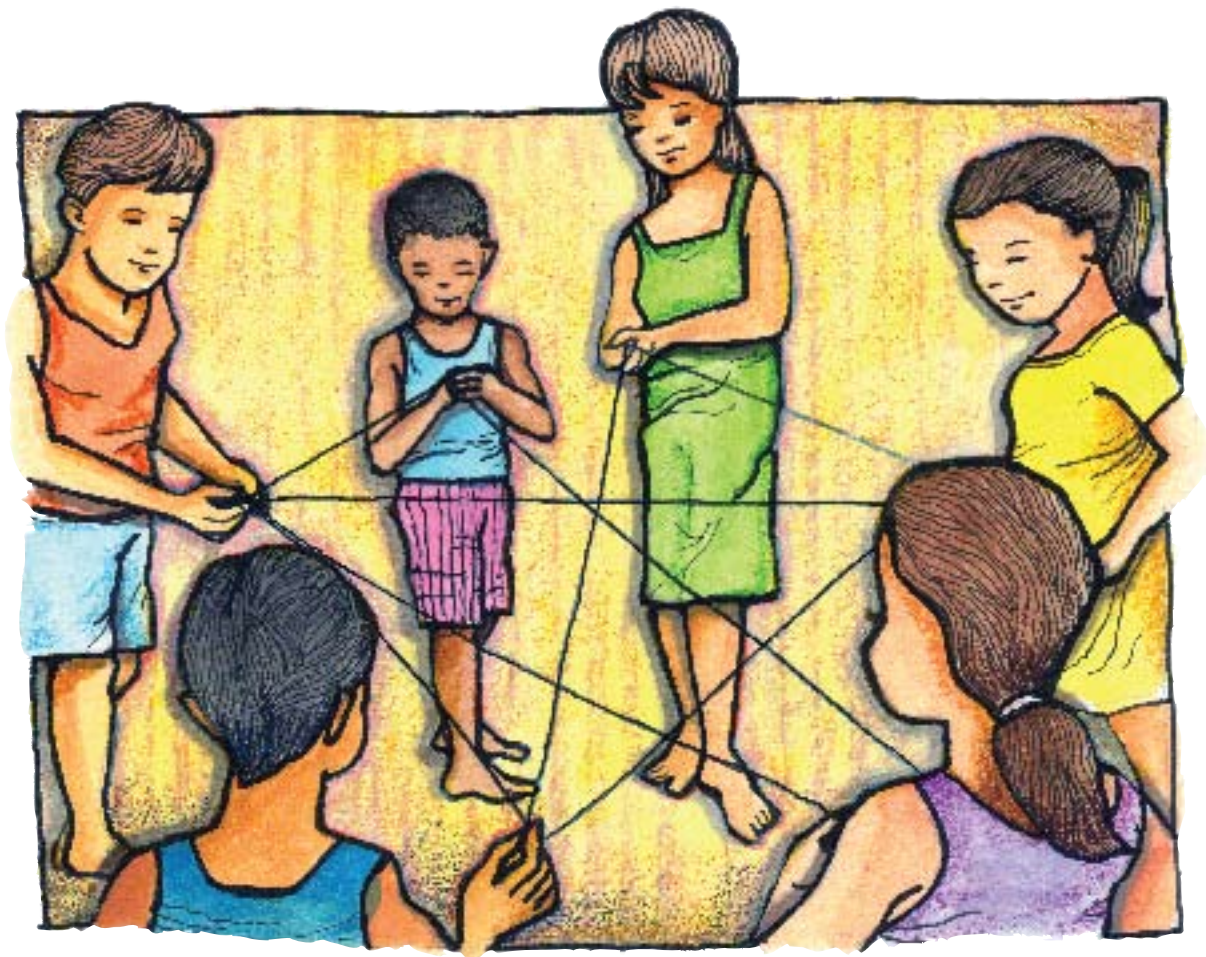
Para la presentación de un grupo que no se conoce o que desea conocerse mejor, para identificar el valor de la diversidad.

## Desarrollo

Las personas reciben una hojita con una serie de ítems. Deberán completarla individualmente y luego, a la señal del facilitador/a deberán salir a buscar personas que tengan alguna coincidencia en alguno de los ítems con lo que ellas han colocado en su propia hoja.

Una lista de ítems modelo puede ser la siguiente:

- Mi nombre:
- Mi edad:
- Mi cantante favorito:
- El último libro que leí:
- La última película que ví:
- El color que más me gusta:
- Mi comida favorita:
- El lugar turístico que más me gusta:
- Lo que más me disgusta:
- Mi estado civil:
- etc...



# La telaraña

## Finalidad

Formar una telaraña con pabilo.

## Recursos

Un rollo de pabilo fino.

## Aplicación

Como estrategia de presentación del grupo. Para hacer una evaluación.

## Desarrollo

Los/las participantes se colocan en círculo. Uno/a de ellos/as recibe un rollo de pabilo. Toma el extremo del hilo, se presenta o plantea sus opiniones sobre el tema que se está discutiendo y luego lanza el rollo hacia otro compañero/a en el círculo. Éste/a recibe el rollo, hace sus aportes y lanza el rollo a otro/aparticipante. Así sucesivamente hasta que todos/as han participado. Se comenta sobre la red que se ha formado y el valor del trabajo articulado.

# Paisajes de presentación

## Finalidad

Identificación personal con un contexto determinado.

## Recursos

Tarjetas postales en cantidad, con paisajes o imágenes variadas.

## Aplicación

Para la presentación ante el grupo.

## Desarrollo

Se colocan las postales sobre una mesa amplia y se pide al grupo que se acerque ordenadamente y que cada uno/a seleccione una postal que le guste y con cuya imagen se identifique. Luego en plenaria se hace la presentación y cada quien muestra su postal, explicando porqué la eligió y en qué se asemeja la imagen a su personalidad.

Nota: Es una buena estrategia de presentación con grupos no muy numerosos. En caso contrario puede volverse tediosa.

# Patio de vecinos

## Finalidad

Intercambiar información de la vida particular con varias personas sucesivamente.

## Recursos

Una cuerda por pareja.

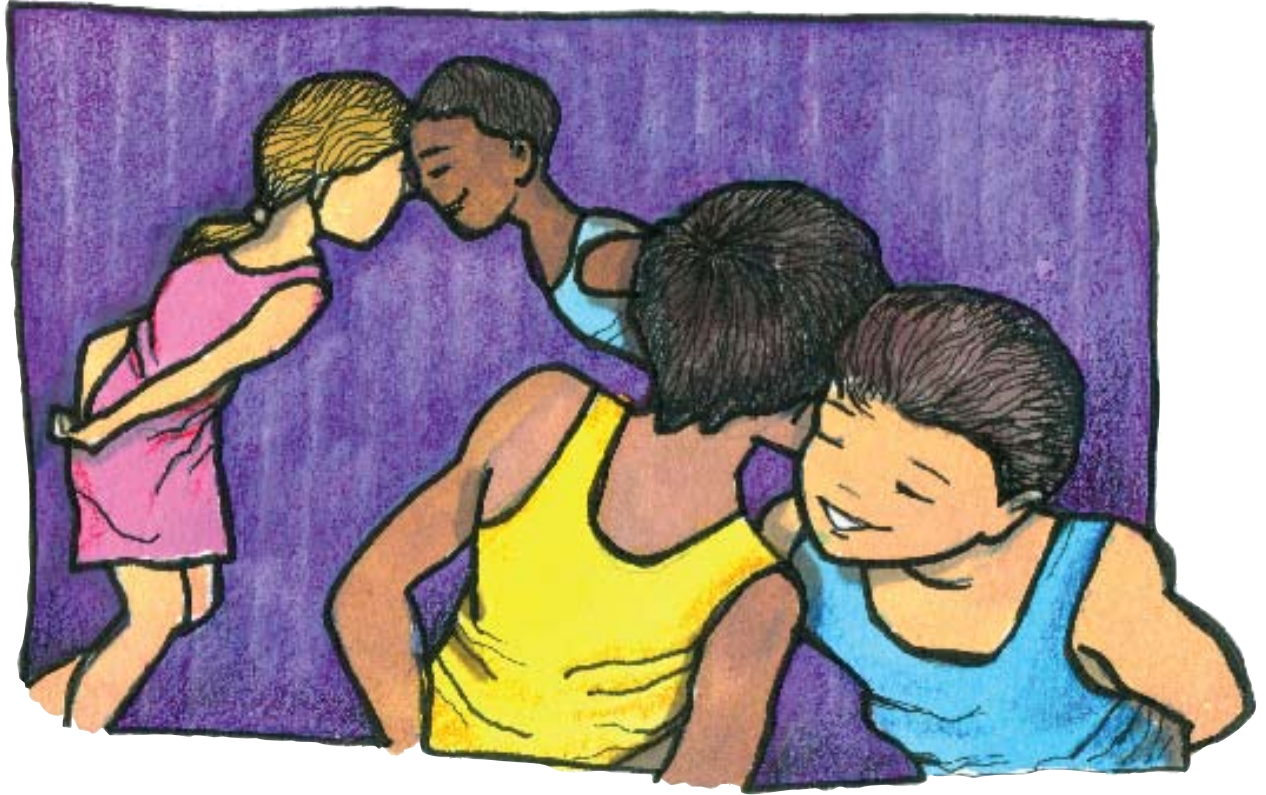
## Aplicación

Para la presentación del grupo.

## Desarrollo

Los y las participantes se colocan en dos círculos concéntricos, de modo que los de uno queden mirando a los del otro. Cada participante debe quedar con uno/a del otro círculo frente a él (ella). Se les da un tiempo de cuatro minutos para que dialoguen y se presenten. Transcurrido ese tiempo se les da la instrucción de girar hacia su izquierda un sitio. De ese modo quedan frente a un/a nuevo/a compañero/a con el cual se presentarán. Se repite las veces que se considere necesario.







# Saludos con mi cuerpo

## Finalidad

Expresarse a través del cuerpo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de corporalidad en la educación; el valor de la expresión corporal como forma de comunicación.

## Desarrollo

Se forman parejas. Las parejas se colocan repartidas por el salón y se les da la consigna de saludarse de diversas maneras.

Por ejemplo:

- Nariz con nariz
- Hombro con hombro
- Manos con manos
- Cabeza con hombro
- Espalda con espalda
- Oreja con oreja
- Oreja con nariz...

Se pueden inventar otras formas de saludo.

# El lápiz equilibrado

## Finalidad

Transportar un lápiz en parejas con la punta del dedo.

## Recursos

Lápices (uno por pareja).

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Las parejas se colocan en un extremo del salón o espacio abierto. Cada una recibe un lápiz. Con la punta del dedo índice deben tomar el lápiz entre los dos y transportarlo sin que se les caiga hasta el otro extremo del salón. No pueden utilizar las manos ni ninguna otra parte del cuerpo para sostener el lápiz en el trayecto.

# Control remoto

## Finalidad

Seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocar a los demás.

## Recursos

Pañitos para vendar los ojos (uno por pareja).

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

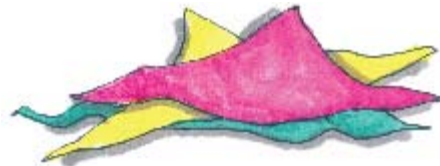
## Desarrollo

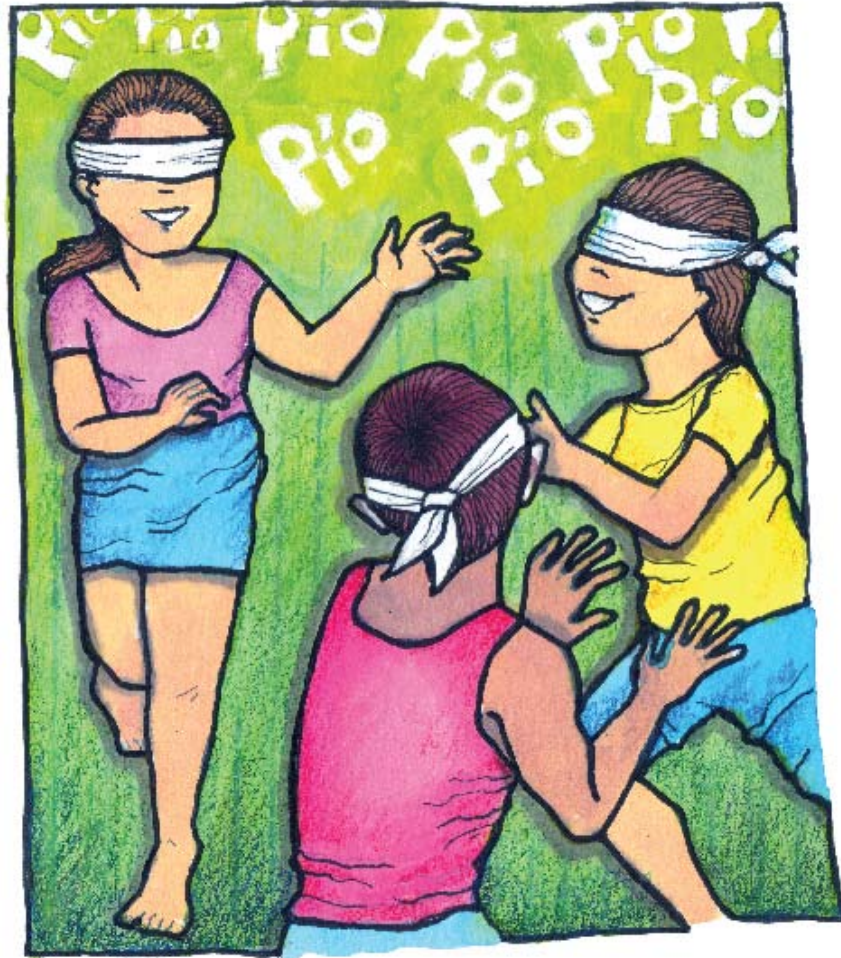
Se forman parejas.

Dividimos el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja dentro o fuera del círculo central respectivamente.

La mitad del grupo se coloca en círculo en el centro, con los ojos vendados y de frente a la otra mitad del grupo.

La otra mitad se ubica a cierta distancia en torno a este círculo central, y deben guiar a su pareja llamándola por su nombre y sin poder tocarla ni darle orientaciones.





# Pío-pío

## Finalidad

Encontrar a la mamá gallina o al papá gallo.

## Recursos

Paños para vendar los ojos a todos.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Todos y todas se vendan los ojos y el/la facilitador/a murmura a unos/as de ellos/as: "tú eres mamá gallina - tú eres papá gallo". Luego todos/as comienzan a mezclarse. Cada uno/a busca la mano de otro/as, la aprieta y pregunta "¿pío - pio?"...si el/la otro/a responde "pio - pio " se sueltan la mano y siguen buscando y preguntando. La mamá gallina y el papá gallo permanecen siempre en silencio. Cuando a una persona no le contestan, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá y se queda tomada de la mano en silencio. Siempre que alguien da con una persona silenciosa se quedan tomados de la mano y pasa a formar parte de ese grupo, quedándose en silencio también.

Pronto se oirán menos "pio - pio" hasta que todos/as queden tomados de la mano y en silencio. Luego se quitan la venda y ven la sorpresa: han quedado todos/as unidos/as.

# Futbol/hockey

## Finalidad

Lograr meter gol al equipo contrario.

## Recursos

Dos palos, una pelota y dos sillas o arquerías.

## Aplicación

Para integración grupal, trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.



## Desarrollo

Se divide al grupo en dos subgrupos iguales y se ubican en filas paralelas a unos diez pasos de distancia una de otra, de modo que quede en el medio un espacio que será el campo de juego. Cada fila se numera consecutivamente comenzando por el número 1 desde extremos opuestos.

Se ubican en los extremos del campo de juego las arquerías (o sillas), se asigna a cada equipo una y se dejan en el centro del campo los dos palos y la pelota.

El/la facilitador/a dirá un número y los/las participantes quienes que corresponda el número anunciado saldrán al campo, tomarán un palo e intentarán llevar la pelota a la arquería contraria para hacer un gol. Al nombrar el/la facilitador/a otro número, los/las jugadores/as salen del campo e ingresan los que correspondan al número anunciado, toman los palos del piso y continúan la jugada. Se repite hasta que todos/as hayan jugado.

# Ja-ja

## Finalidad

Relajación. Lograr una carcajada colectiva.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de equipo, el valor de la comunicación, la integración grupal. Como mecanismo de relajación/motivación.

## Desarrollo

Se forma una fila en un espacio amplio y todas las personas se sientan en el piso. Las personas se van tumbando hacia atrás en la fila, de modo que queden apoyando su cabeza en el estómago de quien tienen atrás.

La primera persona dice ¡JA! La segunda dice ¡JA JA! Y así sucesivamente, aumentando los ¡JA! Comprobarán que la risa es contagiosa.





# Equilibrio humano

## Finalidad

Lograr equilibrar el peso de cuatro personas sentadas.

## Recursos

Cuatro sillas.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas, la concentración.

## Desarrollo

Se solicitan cuatro voluntarios (as). Se les pide que se sienten en las sillas de tal modo que formen un cuadrado con sus cuerpos, quedando la cabeza de cada uno/a sobre las piernas de otro/a compañero (a) del cuadrado.

Luego se pide que se concentren y eviten moverse. Poco a poco el/la facilitador/a irá quitando las sillas hasta que no quede ninguna de las cuatro y las personas sostenidas por su propio peso.

# Pelotas pegadizas

## Finalidad

Saltar de a uno y luego ir uniéndose con el grupo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido del trabajo en equipo; la complejidad del trabajo de integración.

## Desarrollo

Cada quien va saltando como una pelota. Si tocan a alguien "se pegan" y deben seguir saltando juntos. De esta manera se van formando grupos de saltadores hasta formar una gran bola.

# El dilema

## Finalidad

Motivar a la reflexión moral y la discusión.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar dilemas morales y favorecer la reflexión, la creatividad y el trabajo de discusión y escucha activa.

## Desarrollo

Se relata el siguiente caso al grupo: "Voy en mi carro cargado de cajas bajo un torrencial aguacero... Al pasar por una parada de autobús veo a tres personas: mi mejor amigo y persona de confianza de toda la vida; un anciano enfermo que debe llegar urgente a un hospital y la mujer (o el hombre) de mi vida con quien siempre he soñado formar pareja. Sólo hay lugar para uno de ellos en mi carro. ¿Qué puedo hacer?"

Se deja que discutan el caso y traten de llegar a una solución, argumentando sus razones.

El dilema puede variarse de acuerdo a la edad de los y las participantes.

# Proteger al tercero

## Finalidad

Evitar que un/a compañero/a sea tocado/a por otro/a externo al grupo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se forman cuartetos. Luego cada cuarteto forma un trío unido por las manos y deja a un/a compañero/a por fuera.

La persona ajena al trío tiene como misión tocar a uno/a de los/las integrantes del trío que él/ella elija. El trío por su parte debe evitar a toda costa que el compañero/a elegido/a para ser tocado por el compañero/a externo llegue a ser efectivamente tocado por éste/a.

# Futbol indio

## Finalidad

Meter gol entre las piernas de los/las demás compañeros/as de círculo.

## Recursos

Una pelota por grupo.

## Aplicación

Para trabajar la creatividad y el trabajo de equipo.

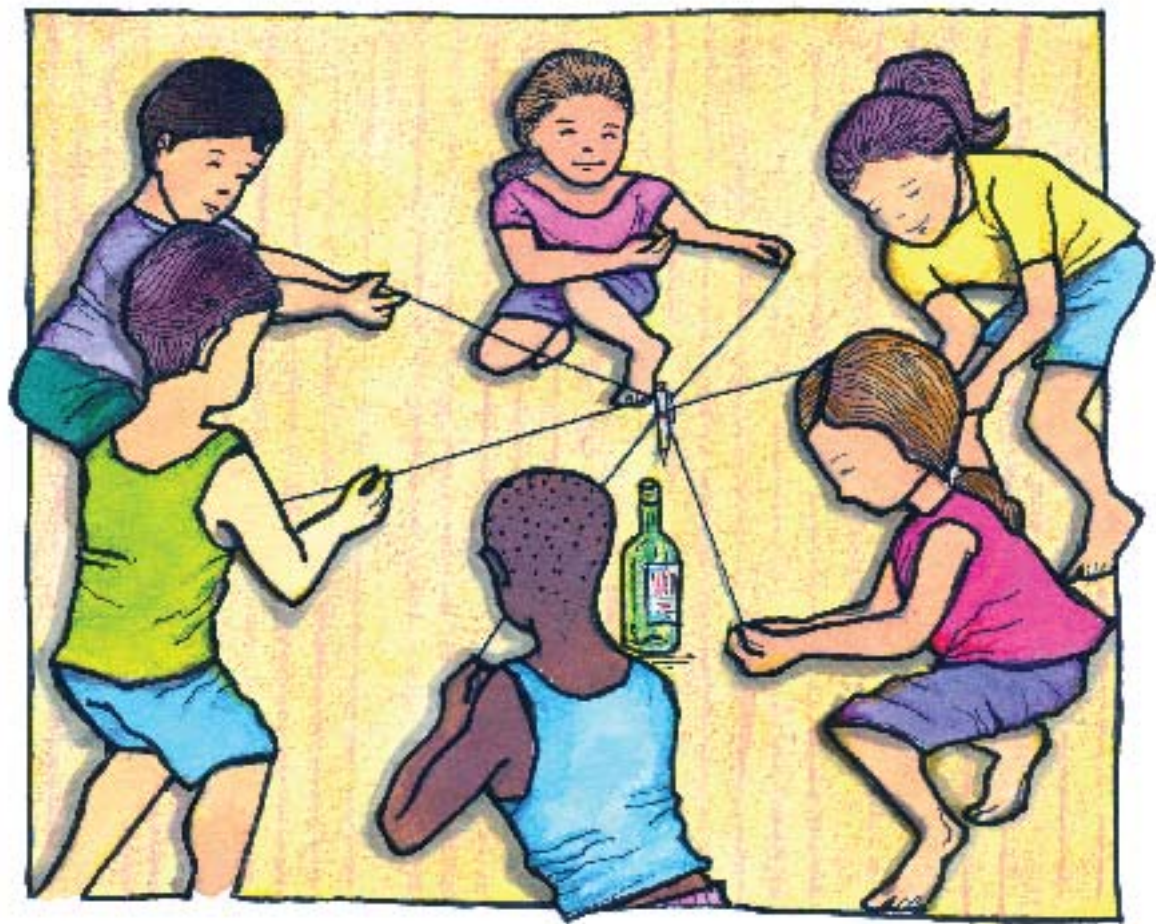


## Desarrollo

Se colocan los/las jugadores/as en círculos de 6 ó más integrantes (siempre en número par). Deben ubicarse con las piernas abiertas y los pies tocando los de los/las compañeros/as a ambos lados. Luego se agachan para cubrir con sus manos el hueco entre sus piernas. Los/las jugadores/as que quedan enfrentados forman pareja en el juego.

Se lanza un balón al centro del círculo y todos/as los/las jugadores intentan empujarlo con sus manos, con el objeto de pasarlo por entre las piernas de los/las demás jugadores/as (excepto las de su pareja, con quien se ayudan).

Cuando a un/a jugador/a le meten la pelota entre las piernas por primera vez, debe girar y seguir jugando de espaldas, mirando hacia el exterior del círculo.



# El lápiz en la botella

## Finalidad

Introducir el lápiz en la botella.

## Recursos

Pabilo, lápiz y botella.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se forma un círculo en el que entren todos/as los/las participantes. Se entrega a cada uno/a un extremo de un pabilo. Por el otro extremo todos los pabilos se amarran en el centro del círculo, y de ese centro penderá un pequeño pabilo al cual se atará un lápiz. Debajo del lápiz se coloca una botella.

Los/las participantes intentarán introducir el lápiz en la botella coordinando sus movimientos entre todos y todas. Para darle variedad al juego se les pedirá sostener el pabilo de diversas formas (con las manos, con la boca, de espaldas, por entre las piernas, sin ver la botella, etc.). Se pueden inventar otras variables.

# Sillas cooperativas

## Finalidad

Bailar en torno a las sillas hasta quedar todos juntos en una sola silla.

## Recursos

Sillas suficientes (una por participante), música movida y equipo de música.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, la solidaridad, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se colocan las sillas en círculo. Suena la música mientras los y las participantes bailan en torno. Al parar la música deben sentarse rápidamente en las sillas. En cada vuelta se van quitando sillas y quienes quedan parados/as deben ser invitados/as por alguno o alguna participante a sentarse con él/ella.

Se siguen quitando sillas hasta que sólo quede una y todos/as sentados/as en ella.





# Collage

## Finalidad

Elaborar colectivamente una obra de arte.

## Recursos

Papeles de colores, papelógrafos, lápices, marcadores, revistas viejas, tizas, pintadodos, pinceles, pega, tijeras, materiales de desecho y tirro.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas. Evaluar procesos formativos o etapas vividas.

## Desarrollo

Se colocan varios papelógrafos formando una línea continua en la pared.

Según el tema que se desee trabajar se dan las pautas de trabajo y se invita a los/las participantes a construir con los materiales de desecho y los recursos a mano un collage que refleje las conclusiones, ideas, vivencias, etc. del proceso que se pretende reflejar.

Es una buena técnica para evaluar al finalizar un proceso formativo.





# El círculo de la confianza

## Finalidad

Dejarse caer en los brazos del grupo y ser sostenido por éste.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el valor de la confianza, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas, la importancia de la organización.

## Desarrollo

Se forma un círculo de entre 6 y 8 personas. Una persona se coloca en el medio del círculo, cierra sus ojos, junta sus piernas y cruza sus brazos en el pecho.

La persona del centro se dejará caer sin separar las piernas hacia cualquier lado y las personas del círculo deben evitar por todos los medios que se caiga, rebotándola suavemente hacia otro lado del círculo.

Luego de un rato se rota y otra persona del círculo pasa al centro. Lo ideal es que todos y todas pasen por el centro y sientan la sensación que genera el ejercicio.

# El espiral o caracol

## Finalidad

Enroscarnos para darnos un saludo colectivo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el tema de la afectividad y el contacto entre el grupo.

## Desarrollo

Nos tomamos de la mano para formar una cadena. La persona que queda en uno de los extremos comienza a enrollarse girando sobre sí misma mientras el resto de la cadena va girando en sentido contrario. Finalmente quedan todos apretados en un fuerte abrazo.

# Puntos cardinales

## Finalidad

Intercambiar de sitio al mismo tiempo entre los 4 grupos.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, la diversidad de visiones ante una situación dada, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se divide al grupo en cuatro subgrupos. Cada uno de los subgrupos se ubica en cuatro puntos, representando los 4 puntos cardinales a la mayor distancia posible. A la señal del/de la facilitador/a deberán intercambiarse los del norte con el sur y los del este con el oeste pero al mismo tiempo.

# El mago/la maga

## Finalidad

Crear soluciones a diversos conflictos planteados.

## Recursos

Una caja, papeles y lápices.

## Aplicación

Como mecanismo para trabajar la comunicación, la resolución de conflictos y la diversidad de visiones.

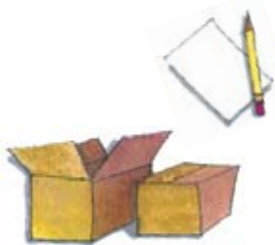
## Desarrollo

Cada participante escribe en un papel una carta anónima contando un problema o conflicto que tiene a un "mago" que sabe cómo solucionarlo.

Al terminar se doblan los papeles y se mezclan en una caja. Cada uno/a luego hace como si fuera el mago, toma una carta y escribe la posible solución al conflicto o un mensaje que desee enviarle al compañero/a.

Se vuelven a poner las cartas en la caja junto con el mensaje del mago.

Una vez que todos han encontrado su carta leen el mensaje y quienes lo deseen pueden compartirlo.



# El naufragio

## Finalidad

Formar grupos iguales.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para formar equipos de trabajo.

## Desarrollo

Los participantes se colocan en un círculo. Se les informa que estamos en un barco en alta mar y que hay una tormenta en ciernes. El capitán (el facilitador/a) irá dando instrucciones para evitar el naufragio:

- Ola a la derecha: un brinco a la derecha
- Ola a la izquierda: un brinco a la izquierda
- A los botes en grupos de...: se agrupan y abrazan según el número que diga el capitán.
- Naufragio: todos y todas corren al extremo opuesto del círculo desde el sitio en que se encuentran.

Finalmente luego de jugar un rato se forman los grupos según el número deseado.





# El aro

## Finalidad

Transportar un aro a través del círculo de participantes.

## Recursos

Aros de ula - ula.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se forma un círculo con todos/as los/las participantes. Cada uno/una de ellos deberá inclinarse, colocando su mano izquierda entre sus piernas para tomar la mano del/de la compañero/a de atrás y su mano derecha hacia delante para tomar la mano del/de la compañero/a de adelante. El/la facilitador/a introduce en algunas partes del círculo los ula ula de modo tal que los/las participantes tengan que pasarlo a través del círculo moviéndolo con sus cuerpos pero sin usar las manos.

# Los cangrejos

## Finalidad

Tratar de llegar a un punto caminando hacia atrás e impidiendo que el otro avance.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar la resolución de conflictos, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Los/las participantes se colocan en dos filas paralelas a una distancia de al menos medio metro entre ellas.

Los/las participantes se colocan de espaldas respectivamente a la fila contraria.

A la señal cada participante de cada fila comienza a caminar de espaldas tratando de llegar a la pared contraria, intentando a la vez impedir el paso al compañero/a del equipo contrario.

Los brazos deberán estar todo el tiempo cruzados en el pecho.

El juego culmina cuando todos/as hayan llegado a la meta.

Luego se evalúa sobre las dificultades percibidas y cómo se superaron.

# Las estatuas

## Finalidad

Crear una estatua que represente un concepto o situación dada.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas, la comunicación y la expresión corporal.

## Desarrollo

Se divide el grupo en subgrupos. A cada uno se le asigna un concepto para que lo definan y representen a través de una estatua humana. También puede dejarse a criterio del grupo la idea a representar (dependiendo del tema que se esté trabajando).

Luego cada grupo presenta su estatua a los demás grupos que deberán adivinar de qué se trata.

# Los mensajes

## Finalidad

Transmitir un mensaje en medio del barullo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas, el valor de la comunicación.

## Desarrollo

El grupo se ubica en cuatro subgrupos iguales formando una cruz, a unos cuatro metros de distancia aproximadamente.

Cada grupo designa a uno/a de sus integrantes para que se coloque detrás del grupo que se encuentra en el extremo opuesto.

Luego se da un mensaje a cada uno/a de los/as representantes designados/as. Éstos/as deberán transmitirlo/a todos/as a la vez para que lo escuche su grupo en el extremo opuesto. El objetivo es que todos los grupos hayan escuchado el mensaje completo y puedan repetirlo luego.

# Un abrazo

## Finalidad

Dar un abrazo extensivo y coordinado.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de grupo, la coordinación, la expresión afectiva.

## Desarrollo

El grupo se sienta en círculo. Un/a participante inicia el juego diciendo a su compañero/a de la derecha " esto es un abrazo"...la persona que lo recibe pregunta "¿un qué?", a lo que la persona que inició responderá "un abrazo".

La 2º persona repite la acción con la persona que tiene a su derecha dándole un abrazo y ésta le reitera la pregunta "¿un qué?" La pregunta debe retornar hasta la persona que inició el juego y ella responde "un abrazo", dando un abrazo nuevamente a la persona de su derecha y ésta a la que le sigue. Así sucesivamente hasta que el abrazo haya dado toda la vuelta.

Para complejizar el juego se puede lanzar un abrazo hacia la derecha y otro hacia la izquierda para que roten y se crucen.



# El puente de la vida

## Finalidad

Cruzar por un puente angosto sobre un río imaginario.

## Recursos

Tirro para marcar el borde del puente.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se trazan dos líneas paralelas de tirro, a la distancia de un pie entre una y otra, lo suficientemente extensas como para que quepan dentro de ese espacio todos los participantes.

Se les indica que entre esas líneas están en un puente imaginario sobre un río caudaloso lleno de pirañas. Deberán acomodarse en el puente según un criterio definido (por la fecha de nacimiento, por tamaño, por inicial de su nombre...) pero sin salirse de los límites del puente ni bajarse de él.

# Pozo de casa

## Finalidad

Seguir adecuadamente las instrucciones.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la concentración.

## Desarrollo

Se colocan los/las participantes en círculo con los dedos pulgar e índice de la mano derecha haciendo un círculo que simula un pozo. Cuando el/la facilitador/a dice por ejemplo "pozo de casa" se han de poner el dedo índice de la mano izquierda en el circulito de la mano derecha. Si dice "pozo del vecino" el índice izquierdo debe introducirse en el pozo del vecino de la izquierda. Las instrucciones pueden ser diversas : "azotea", que es la cabeza; "balcón" que es la nariz; siempre que se diga de casa es en el propio sitio indicado. Si se dice "del vecino" el dedo debe ir al compañero/a de la izquierda.



# Espacio comunitario

## Finalidad

Lograr colocarnos en un espacio reducido compartido.

## Recursos

Cuerda o tiza.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se marca un espacio determinado en el suelo con una cuerda o una tiza. Los/las participantes se deben colocar dentro y contar hasta diez. Cuando culminan de contar se vuelve a iniciar el juego, pero esta vez el espacio delimitado es más pequeño. Se repite el proceso y cada vez el espacio que va quedando es menor y los/las participantes deben inventar formas para poder estar todos/as dentro con menos espacio (montándose unos en otros por ejemplo).





# Uno dentro, uno fuera

## Finalidad

Tratar de romper el círculo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Todos/as los/las participantes (menos dos voluntarios/as) se colocan en círculo, tomados de brazos fuertemente. Uno/a de los/las voluntarios/as queda dentro del círculo y el/la otro/a por fuera. El/la que está dentro intentará salirse y el/la que está fuera entrar. Los/las integrantes del círculo deben evitar ambas acciones.

# El muro

## Finalidad

Trasponer las barreras que obstaculizan el logro del objetivo propuesto.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar la relación entre intereses individuales y colectivos, el sentido de la cooperación, la organización, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se divide al grupo en dos. En un grupo se coloca a los/las participantes más fornidos/as y altos/as (a ese grupo se les pide que formen un muro). Ese primer grupo sí puede hablar entre sí. Su objetivo es evitar que el otro grupo rompa el muro y pase para llegar a la pared que está detrás de ellos. No pueden soltarse los brazos y sólo pueden avanzar tres pasos hacia delante y dar tres pasos hacia atrás. Al otro grupo se le dice que no pueden hablar, que deben pasar el muro pero no pueden hacerlo por los extremos y están prohibidas acciones agresivas (golpes, patadas, puñetazos...). Se cuenta tres y se inicia el movimiento por quince segundos. Si el muro no fue traspasado a la primera se da una segunda oportunidad en la cual todos los grupos ya pueden hablar. Se repite el juego. Luego se pasa a la reflexión: ¿cómo influyeron las consignas?, ¿qué representa el muro?, ¿cómo influyó el no poder hablar?...

# El mundo

## Finalidad

Responder rápidamente en un ejercicio de concentración.

## Recursos

Una pelota.

## Aplicación

Para trabajar la concentración. Como ejercicio de animación.

## Desarrollo

Los/las participantes se colocan en círculo. Se les explica que se lanzará una pelota diciendo uno de los siguientes elementos: aire, tierra, agua. La persona que recibe la pelota deberá decir el nombre de algún animal que pertenezca a ese ambiente citado en menos de 5 segundos. En el momento que cualquiera de los/las jugadores/as lo quiera puede decir mundo al tirar la pelota, y todos/as deberán cambiar de silla. Es importante presionar con el tiempo.





# Globos traviesos

## Finalidad

Transportar un globo en parejas con ayuda de una tela o toalla.

## Recursos

Globos y pañitos (uno por pareja).

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Las parejas se colocan en un extremo del salón o espacio abierto. Cada una recibe un globo y un pañito. Con la ayuda de la tela recogen el globo y deben transportarlo sin que se les caiga hasta el otro extremo del salón. No pueden utilizar las manos ni ninguna otra parte del cuerpo para sostener el globo en el trayecto.

# Comunicación sin saber de qué se trata

## Finalidad

Realizar un dibujo por partes sin ver el trabajo precedente.

## Recursos

Pizarra, marcadores de pizarra o tizas, papelógrafos y hojas de periódico para tapar.

## Aplicación

Para trabajar la importancia de la comunicación al realizar un trabajo colectivo.

## Desarrollo

Se pide a tres voluntarios/as salir del salón. Se llama luego a uno/a y se le pide que comience a dibujar cualquier cosa en una parte de la pizarra (arriba, al medio, abajo). Luego se tapa el dibujo y se deja sólo sobresalir un borde o algunas líneas del mismo. Se hace entrar a la segunda persona y se le pide continuar el dibujo. Luego se repite la operación de tapar el dibujo dejando sobresalir algunas líneas y se hace pasar al tercer/a voluntario/a a dibujar. Finalmente se descubre el dibujo resultante de los/las tres.

Se discute sobre la importancia de la comunicación para saber qué es lo que se quiere y cómo lograr alcanzar objetivos comunes.





# Carrera ida y vuelta

## Finalidad

Realizar una carrera en parejas sin caerse.

## Recursos

Una cuerda por pareja.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo. Como estrategia de animación.

## Desarrollo

Las parejas se colocan en un extremo del salón o espacio abierto. Cada una recibe una cuerda con la cual se atan por la cintura quedando ambas personas unidas de espalda. Deben transportarse así desde la línea de salida hasta la línea de llegada y regresar. De ese modo uno/a correrá de frente y otro/a de espalda, pero al retornar se invierten los roles y quien corrió de espaldas corre de frente y su compañero/a de espaldas.

Se comenta cómo se sintieron.





# Dictar dibujos

## Finalidad

Elaborar un dibujo en parejas con ciertas condiciones.

## Recursos

Papel, lápiz y marcadores.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Las parejas se colocan sentadas de espaldas. Una de la personas tendrá papel y lápiz para dibujar. La otra irá describiendo lo que quiere que la otra dibuje, pero sin poder ver el trabajo que hace su pareja. Quien dibuja a su vez no puede hacer preguntas, sólo dibujar lo que va escuchando. Luego de culminado el dibujo ambos/as integrantes comparten el dibujo y comentan sus impresiones, si se parece a la idea de quien dictaba y las enseñanzas de la dinámica.

# Papel en los pies/papel en la cabeza

## Finalidad

Resolver un conflicto en parejas.

## Recursos

Papel o cartulina.

## Aplicación

Para trabajar la creatividad y la comunicación como elementos para la resolución de conflictos.

## Desarrollo

Se forman parejas y se les entrega una hoja de papel.

A cada integrante se le da una consigna distinta: uno/a deberá colocarse a como dé lugar la hoja de papel en la cabeza.

El/la otro/a debe colocarse la hoja de papel en los pies.

Ambos/as deben hacerlo simultáneamente.

La idea es que busquen soluciones al conflicto de manera creativa. Hay que estar pendiente si se genera violencia o imposición para analizarlo luego en la plenaria.

# Abrazos musicales

## Finalidad

Irse abrazando hasta realizar un gran abrazo.

## Recursos

Música y equipo de sonido.

## Aplicación

Para trabajar la participación, la importancia de la afectividad en los procesos educativos.

## Desarrollo

Se colocan los/as participantes en círculo. Suena la música mientras los y las participantes bailan en torno. Al parar la música deben buscar una persona con la cual abrazarse. Se sigue bailando y en cada parada de la música se deben ir abrazando en tríos, cuartetos y así sucesivamente, hasta que al final se dan un abrazo grupal que los incluya a todos y todas.



# El zoo

## Finalidad

Encontrar pareja mediante la emisión de un sonido.

## Recursos

Papeles o tarjetas con dibujos o nombre de animales (cinco por animal).

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, la sensibilidad y la escucha. Sirve para formar grupos.

## Desarrollo

A cada participante se le entrega una tarjeta con el nombre o dibujo de un animal. El juego consiste en que cada persona deberá buscar a sus pares de la misma especie utilizando como único medio la emisión del sonido de su animal.

Si la idea es formar parejas se entregan entonces sólo dos tarjetas de cada animal.

# El lazarillo/la lazarilla

## Finalidad

Guiar a un compañero con los ojos vendados.

## Recursos

Un paño para vendar ojos por pareja.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la confianza.



## Desarrollo

Se divide el grupo en dos subgrupos. La mitad serán ciegos y la otra mitad guías. Las personas que harán el rol de invidentes se colocan en diversos extremos del salón o espacio abierto. Cada una recibe una venda con la cual se cubre los ojos.

Las consignas del juego son:

- Silencio total durante todo el juego.
  - Las personas guía eligen al invidente que guiarán sin que estos/as sepan quien los guía.
  - Durante 10 minutos los/las guías conducen a los ciegos/as. El paseo no es una carrera de obstáculos sino un momento para sentir y experimentar.
  - Pasado el tiempo se rotan los roles y los guías pasan a ser ciegos. Los nuevos guías eligen a quien guiarán.
- Se valora en plenaria los sentimientos y vivencias.





# La cinta transportadora

## Finalidad

Transportar a un/a compañero/a por el aire.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Los participantes se colocan tendidos en el piso cabeza arriba, en dos filas juntas por la cabeza y se quitan los zapatos. Todos levantan los brazos por encima de la cabeza. El/la participante de uno de los extremos se levanta y se tiende sobre las manos levantadas y abiertas de sus compañeros/as que lo hacen pasar por encima de sus cabezas hasta que llega al extremo contrario de donde ha comenzado. Cuando llega al final se tiende junto al último compañero/a y comienza a pasar el primero de la fila que sigue.

# Paseo al zoológico

## Finalidad

Seguir atentamente el relato y moverse cuando se nombre su personaje.

## Recursos

Sillas para cada participante y relato del cuento "paseo al zoo".

## Aplicación

Para trabajar la concentración. Como estrategia de animación e integración grupal.

## Desarrollo

Los/las participantes se sientan formando un círculo. El/la facilitador/a indica que cada uno/a será identificado/a con un nombre de persona o animal, acorde a los personajes de un cuento que luego relatará. Debe haber al menos dos personas con el nombre del mismo personaje.

Los personajes son: el señor Pereira - la señora Pereira - Juancito - Marianita - osos blancos - osos pardos - leones - monos - tigres - jirafas - guardianes.

El/la facilitador/a explica que leerá un cuento llamado "Paseo al zoológico" y que en la medida que vaya nombrando a los personajes mencionados éstos deberán levantarse de su silla y correr a ubicarse en otra parte del círculo, todas las veces que se mencione su personaje.



## El cuento es el siguiente:

“En un bello día de abril, el SEÑOR PEREIRA, dijo a su esposa la SEÑORA PEREIRA, que le gustaría ir al zoológico con JUANCITO y MARIANITA. Sería un maravilloso paseo con los niños aprovechando que tanto JUANCITO como MARIANITA habían culminado exitosamente sus tareas escolares. La SEÑORA PEREIRA se puso contenta y así se lo hizo saber al SEÑOR PEREIRA. Preparó un rico almuerzo y lo guardó para llevarlo y disfrutarlo en el jardín del zoológico. JUANCITO y MARIANITA no cabían en sí de la emoción y se imaginaban ya dándole de comer a los MONOS, llamando a los TIGRES, observando a las serpientes y escuchando el gruñido de los OSOS PARDOS. El SEÑOR PEREIRA les dijo a los niños “vamos a ver los LEONES, los TIGRES, las JIRAFAS, los avestruces y también los OSOS BLANCOS y los OSOS PARDOS, tal como a ustedes les gusta”. La familia Pereira salió de la casa feliz y tomó el autobús que los llevaría hacia el zoológico. Al llegar, MARIANITA y la SEÑORA PEREIRA se dirigieron directo hacia la jaula de los MONOS. Les gustaban mucho las gracias que hacían esos animales. El SEÑOR PEREIRA y JUANCITO se dirigieron donde los TIGRES. A MARIANITA le daban algo de miedo los LEONES y los OSOS BLANCOS.

Las JIRAFAS parecían vivir con la cabeza en el piso de arriba, y los MONOS no dejaban de parlotear. Los OSOS PARDOS dormían en el suelo fresco, mientras los OSOS BLANCOS trataban de conseguir una sombra en su jaula. Pero el tiempo pasaba rápido y el SEÑOR PEREIRA y la SEÑORA PEREIRA llamaron a JUANCITO y a MARIANITA para almorzar. A JUANCITO le gustaba darle trozos de DULCES a los MONOS, y MARIANITA hacía lo mismo con las JIRAFAS, pero el GUARDIÁN los vio y corrió a reprenderlos para que no le dieran comida a las JIRAFAS y a los MONOS, porque si comen fuera de su dieta pueden enfermarse.

Llegó el atardecer y la familia Pereira debía regresar a su casa. Con la mano en alto se despidieron de los MONOS, las JIRAFAS, los OSOS BLANCOS, los OSOS PARDOS, los LEONES y los TIGRES mientras salían del zoológico. Desde la puerta el GUARDIÁN los observó partir y los saludó también, recordándoles que los visitantes al zoológico también deben ayudarle al GUARDIÁN para proteger a los MONOS, LEONES, avestruces, TIGRES, JIRAFAS, culebras, OSOS PARDOS, caimanes y OSOS BLANCOS, así como a todos los demás animales que allí viven, para deleite de sus visitantes. JUANCITO, MARIANITA, EL SEÑOR PEREIRA Y LA SEÑORA PEREIRA agradecieron el mensaje y partieron hacia su casa.



# El nudo

## Finalidad

Desarmar un nudo de brazos sin soltarse.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas, el valor de la comunicación.

## Desarrollo

Se dividen los/las participantes en grupos de no menos de cinco y no más de ocho personas. Se colocan en círculo lo más cerca posible uno de otro y mirando todos y todas hacia dentro del círculo.

A una señal del facilitador/a extienden sus brazos al centro. A otra señal los/las participantes deben tomar dos manos cualesquiera indistintamente de sus compañeros/as. Luego, sin soltarse las manos, deberán desarmar el nudo formado por las manos y volver a formar el círculo inicial.

# Zapatos viajeros

## Finalidad

Mezclar zapatos y luego devolverlos a sus dueños.

## Recursos

Zapatos de los participantes.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo. Como estrategia de animación.

## Desarrollo

Los/las participantes se quitan un zapato y lo colocan en un montón. Luego toman un zapato al azar a la vez que forman un círculo y se toman de las manos. Cada quien debe localizar a la persona a la que pertenece el zapato que tiene y devolvérselo pero sin romper el círculo.



# Regazo musical

## Finalidad

Sentarse en las piernas de quien está detrás.

## Recursos

Equipo de sonido y músicaailable.

## Aplicación

Para trabajar la concentración. Como ejercicio de animación.

## Desarrollo

Todas las personas de pie forman un círculo mirando en la misma dirección y muy juntas, con las manos en la cintura de la persona que tienen delante. Cuando empieza la música, comienzan a andar bailando. Al parar la música sorpresivamente intentan sentarse en el regazo (rodillas) de la persona que tienen atrás. Si todo el grupo logra sentarse a tiempo sin que nadie caiga, se logra el objetivo.





# Río revuelto

## Finalidad

Pescar una serie de "tarjetas-pep".

## Recursos

Papel, cuerda delgada o hilo, palos y clips doblados en forma de anzuelo.

## Aplicación

Para clasificar una serie de elementos sobre un tema determinado. Realizar relaciones causa-efecto.

## Desarrollo

El/la facilitador/a prepara previamente "pecesitos" de papel o cartulina, en los cuales se escriben diferentes frases sobre el tema que se está tratando. En cada uno se coloca sólo una idea.

Se hace un círculo en el piso con tiza o tirro (representa la laguna) en el cual se colocarán los pecesitos. Se forman grupos de 2 ó 3 personas según el número de participantes y a cada una se le da un anzuelo (un clip abierto atado a una cuerditita). Cada equipo debe pescar la mayor cantidad posible de pecesitos. Quien saque un pez con la mano o pise el círculo debe devolver toda su pesca al círculo.

Luego de pesca los grupos deben ordenar su pesca y explicar los criterios que utilizó para hacerlo.

# El prisionero en la torre

## Finalidad

Rescatar a un/a prisionero/a.

## Recursos

Paños para vendar los ojos.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la destreza física.

Como estrategia de animación.



## Desarrollo

Los/las jugadores conforman dos equipos: uno será el de los/las guardianes/as y el otro los/las rescatadores/as. Deberá elegirse a uno/a de este último para que haga el rol de prisionero/a. Se dibuja un círculo grande en el suelo, donde se colocarán los/las vigilantes y en el centro del círculo el/la prisionero/a. Los/las vigilantes se colocan de modo que, por poco, no lleguen a tocarse al extender los brazos. Luego se vendan los ojos. Los/las rescatadores/as intentarán atravesar la línea de vigilantes para llegar hasta el/la prisionero/a y salvarlo/a, es decir, volver a salir con él/ella después de tocarle. Los/las vigilantes deben estar muy atentos/as a cualquier ruido para tratar de tocar a los rescatadores/as. Pueden mover los brazos y el cuerpo pero no pueden despegar los pies del suelo. Si un/a rescatador/a es tocado/a intentando entrar vuelve hacia atrás. Si es tocado/a tratando de salir con el/la prisionero se convierte también en prisionero/a.

# Adivina el derecho

## Finalidad

Adivinar lo que todo el mundo sabe menos uno/a.

## Recursos

Papelitos y tirro.

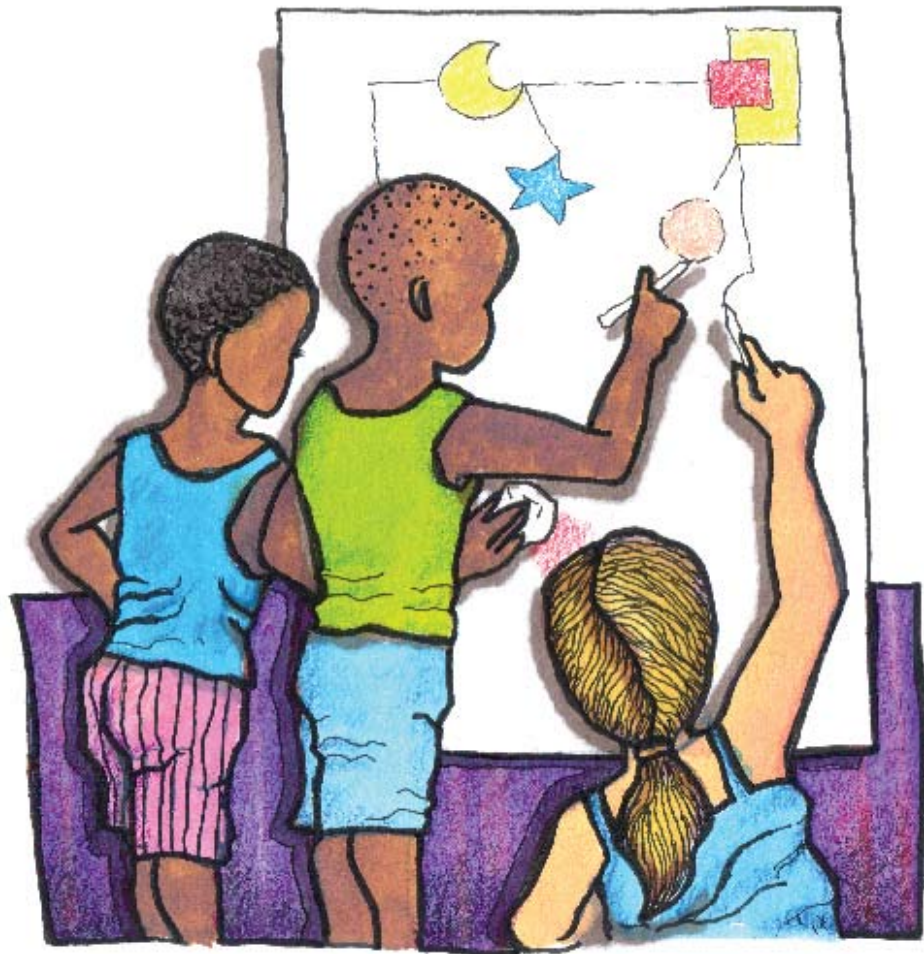
## Aplicación

Para trabajar la imaginación;  
identificar elementos  
vinculados a los derechos  
humanos.

## Desarrollo

Los/las participantes se sientan en círculo. A cada uno/a se le coloca en la frente un papelito adhesivo con el nombre de un derecho humano. Las personas pueden ver los papelitos que tienen los demás en su frente pero no el propio. Luego las personas se dividen en tríos. Cada persona debe adivinar qué derecho tiene pegado en su frente haciendo preguntas en su turno a sus otros/as dos compañeros/as de grupo. Éstos/as a su vez sólo pueden responder con "sí" o con "no", sin más detalles.





# El dibujo colectivo

## Finalidad

Elaborar una obra de arte en grupo y con limitaciones.

## Recursos

Papelógrafo y marcadores de colores.

## Aplicación

Para trabajar la importancia de la comunicación en sus diversas formas; aplicable a la resolución de conflictos; como factor de integración grupal.

## Desarrollo

Se divide el grupo en subgrupos de 5 ó 6 personas cada uno. Se les entrega un papelógrafo y marcadores de colores. La consigna de trabajo que se dará es la siguiente: "cada grupo debe elaborar un dibujo en colectivo, pero está prohibido comunicarse verbal o gestualmente. Cada integrante del grupo realiza un trazo por turno." El finalizar cada grupo presenta su obra y explica qué sensaciones produjo hacer el ejercicio de esta manera.

# Los submarinos

## Finalidad

Torpedear al submarino rival.

## Recursos

Paños para vendar los ojos.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo. Como estrategia de animación.

## Desarrollo

Se divide el grupo en subgrupos de cinco o seis integrantes. Cada subgrupo será un "submarino". Las personas se colocan en fila india, con las dos manos en los hombros de quien tienen delante. Todas se vendan los ojos menos la última de la fila india que es quien dirige el submarino. Las instrucciones para dirigirlo consisten en unas palmadas que se originan en la última persona de la fila (quien ve) y se van pasando de persona en persona hasta la primera de la fila india.

Si las palmadas son simultáneas en ambos hombros significa que hay que ponerse en marcha; una palmada a la izquierda significa doblar hacia ese lado; una palmada en el hombro derecho significa doblar a la derecha; dos palmadas seguidas en ambos hombros significa que hay que lanzar un torpedo. En este caso la primera de la fila abandona el submarino caminando hacia delante en línea recta y con los brazos extendidos hasta tocar al otro submarino o llegar al límite del campo.

# Las pelotas

## Finalidad

Perseguir y ser perseguido.

## Recursos

Dos pelotas de distintos colores.

## Aplicación

Para trabajar la motricidad, la concentración; como animación.



## Desarrollo

Se divide al grupo en dos subgrupos. Cada uno recibe una pelota. Una de las pelotas será la "perseguida" y otra será la "perseguidora". Quien lleve la pelota perseguidora al comenzar el juego deberá atrapar a la persona que lleva la perseguida. En cualquier momento quien lleva la pelota perseguida puede pasarla a alguien de su equipo que deberá continuar la carrera para evitar ser atrapado/a. Lo mismo puede hacer el/la perseguidor/a y pasar a un compañero/a su pelota para que siga la persecución.

El juego culmina cuando el grupo se canse, pues no hay ganadores.





# El trencito de la amistad

## Finalidad

Formar un tren que atraviese diversos obstáculos.

## Recursos

Paños para vendar los ojos a los participantes.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se forman grupos de entre 6 y 8 personas. Un grupo hará el papel de tren. Para ello sus integrantes se colocan en hilera y se vendan los ojos (excepto la última persona de la hilera que será el/la maquinista). Los demás grupos forman muros (colocados en filas) y túneles (uniendo sus brazos en alto). El/la maquinista deberá guiar al tren por el recorrido de túneles (pasando por dentro de ellos) y muros rodeándolos, hasta llegar a una meta definida. Luego se rotan los roles y otro grupo pasa a ser el tren, cambiando de sitio la ubicación de los túneles y muros.

# El zapato mágico

## Finalidad

Trasladar por un espacio determinado un zapato en la cabeza, sin que se caiga y procurando llegar en grupo.

## Recursos

Zapatos y bolsas plásticas o papeles de periódico.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la coordinación.

Como estrategia de animación.



## Desarrollo

Cada participante se quita un zapato y lo coloca sobre su cabeza (por razones de higiene puede meter el zapato en una bolsa plástica o colocarle debajo un trozo de papel periódico antes de apoyarlo en la cabeza).

Los/las participantes se colocan en fila con su zapato en la cabeza y deberán trasladarse en el menor tiempo posible unos 50 metros sin que el zapato se caiga. Si eso ocurriera, el/la jugador/a queda "congelado/a" hasta que una compañero/a que no esté congelado se acerque a recoger el zapato y devolvérselo a su dueño.

La persona que ayuda a otra no puede utilizar las manos para sostener su propio zapato ubicado en su cabeza mientras recoge el del compañero/a.

Cuando el zapato vuelve a la cabeza de quien lo perdió, éste/a puede comenzar nuevamente a moverse.

Se pueden incorporar variantes para hacerlo más estimulante:

- Caminar hacia la meta de espaldas.
- Caminar con los ojos vendados.
- Caminar sobre un solo pie.

# Las serpientes

## Finalidad

Perseguirse de manera veloz y coordinada.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la coordinación.

Como estrategia de animación.

## Desarrollo

Se forman cuatro serpientes con un mínimo de 4 jugadores/as cada una. Los/las integrantes de cada serpiente forman una hilera tomándose fuertemente por la cintura y siguiendo los movimientos del jugador/as que está en la cabeza. Las serpientes se colocan a cierta distancia para comenzar el juego. Cada una tiene por objetivo "morder" a otra serpiente en la cola, para lo cual el/la primer/a jugador/a de una serpiente debe tomar al/a la último/a jugador/a de otra. Si logra hacerlo pasan a formar una sola serpiente y deben perseguir a las restantes para comerlas.



# Cruzar el puente

## Finalidad

Transportarnos por un río imaginario usando unas "piedras" de papel.

## Recursos

Cartulinas o papeles gruesos de 40 x 40 cms.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Dividimos el grupo en subgrupos de 8 integrantes.

Se dibujan o trazan en el piso las orillas de un río imaginario con una distancia de 10 a 20 metros aproximadamente una de otra. Entregamos a los grupos tantas "piedras" (cartones) como integrantes tenga menos una.

Deberán usar las piedras para cruzar el río. Deben llegar todos/as a la otra orilla y con todas las piedras.

Nota: se puede hacer el mismo juego pero usando sillas en lugar de cartulinas.

# La sombra

## Finalidad

Dibujar la silueta propia o de un compañero/a para valorarla.

## Recursos

Papelógrafos, marcadores y linternas.

## Aplicación

Para trabajar en la presentación del grupo; identificar valores y capacidades de los diversos integrantes del grupo; evaluar participaciones en diversas actividades.

## Desarrollo

Los/las participantes forman tríos. Se ubican en una pared, donde no haya mucha luz. Uno/a de los/las tres se coloca de perfil contra el papelógrafo pegado a la pared, otro/a dibuja la silueta del compañero/a sobre el papelógrafo y la tercera persona sostiene la linterna para que se refleje la silueta en el papelógrafo. Una vez culminado el dibujo se recortan las siluetas, se les colocan los nombres de sus propietarios y se colocan en la pared para que los/las demás integrantes les coloquen sus opiniones o impresiones a cada uno/a, destacando al menos tres características o virtudes de esa persona.



# La familia ideal

## Finalidad

Completar lo antes posible todas las familias.

## Recursos

Papelitos con los nombres de las familias.

## Aplicación

Para formar grupos; como ejercicio de distensión.

## Desarrollo

En distintos papelitos se escriben apellidos que suenan parecido: GÓMEZ - SUAREZ - PÉREZ - PELÁEZ - PAEZ - BAEZ.... Se reparten los papelitos. A una señal cada quien puede leer su papelito y debe comenzar a buscar a su familia a gritos. Una vez completas las familias se sientan juntas.





# El gusano

## Finalidad

Formar un gusano con nuestros cuerpos y movernos.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar coordinación, fuerza y animación.

## Desarrollo

Los/las jugadores/as se colocan sentados/as en el piso formando una hilera en la cual cada participante esté que entre las piernas de la persona de atrás. Todos/as se aprietan lo más posible quedando bien compactados.

Cada participante coge al de adelante cruzando las piernas alrededor de su cintura.

Siguiendo las instrucciones el grupo se balancea hacia la derecha y la izquierda hasta tomar suficiente impulso para dar la vuelta y quedar todos sobre las manos, excepto la última persona de la hilera que queda sobre sus pies. En esta posición se avanza poco a poco hasta que se deshace el gusano.

# Los besos

## Finalidad

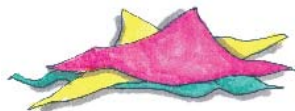
Besar y evitar ser besado.

## Recursos

Pañuelos de dos colores suficientes para todos los participantes.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.



## Desarrollo

Se forman dos equipos. Cada equipo lleva en la cabeza un pañuelo del mismo color. Sus miembros se colocan en semicírculo y se numeran. Un equipo se numera con números pares y el otro con números impares.

Una vez numerados un/a participante se coloca en el centro y dice dos números (uno PAR y otro IMPAR). Salen los/las participantes cuyos números fueron nombrados, pero con misiones diferentes: quien lleva en su cabeza un pañuelo de color distinto al que está/a en el centro tiene por objetivo darle a éste un beso; en cambio quien lleva el pañuelo igual al del centro ha de intentar evitarlo, dando un beso al jugador/a que ha salido. Quien no consiga su objetivo se queda en el centro y los otros/as dos participantes regresan a sus respectivos grupos. El/la nuevo/a jugador/a del centro dice dos números (una PAR y uno IMPAR) y se repite el juego.

# Teléfono descompuesto

## Finalidad

Transmitir un mensaje evitando su distorsión.

## Recursos

Una historia breve para relatar.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se solicitan 5 voluntarios del grupo y se les pide que salgan del salón. Al grupo que queda en el salón se les cuenta una historia a través de mímica y luego se les lee la historia representada. Luego se pide que entre el/las la primer/a voluntario/a y se le representa la historia con mímica pero sin relatarla luego. Se le pide al/la segundo/a voluntario/a que entre y al/la primer/a que represente la historia con mímica. Luego se le pide entrar al/la tercer/a voluntario/a y al/la segundo/a representar la historia con mímica que vio. Así sucesivamente hasta que llega el/la quinto/a voluntario/a. Cuando ya no queda nadie fuera, se le pregunta a la última persona qué entendió de la representación que vio. Luego se les lee a los voluntarios/as la historia original que se leyó al comenzar al grupo. Se reflexiona sobre los factores de la comunicación que intervinieron y las dificultades presentadas.



# La rueda enrrodiada

## Finalidad

Formar un círculo con las personas sentadas unas en las rodillas de otras.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la coordinación.

Como estrategia de animación.

## Desarrollo

Todas las personas se paran en círculo, colocadas hombro con hombro. Giran a la izquierda, quedando unas detrás de otras. Deben formar un círculo bien apretado. Para lograrlo el/la facilitador/a puede proponerles dar un paso hacia dentro del círculo, de modo que queden bien juntos.

Luego, a la señal del/la facilitador/a, los y las participantes se sentarán suavemente en las piernas de la persona que tienen detrás. Al hacerlo habrán formado un "círculo sentado". No importa el número de participantes para que el juego salga bien.

## Variables:

Para complejizarlo un poco, luego que hayan logrado formar el círculo adecuadamente se les puede proponer a los y las participantes recostarse hacia atrás sobre el/la compañero/a que los sostiene, dar un paso colectivo para que el círculo se mueva o balancearse con los brazos en alto.

# Nariz con nariz

## Finalidad

Alcanzar al otro compañero/a con tu propia nariz y con los ojos cerrados.

## Recursos

Paño para tapar los ojos.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Las parejas se colocan a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil, con los ojos abiertos y sin hablar. Sólo podrá guiar a su compañero/a vendado/a soplando suavemente para indicarle su posición.

Luego se rotan los roles.



# Lavacoches

## Finalidad

Tomar contacto físico entre los miembros del grupo.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el tema de la afectividad, el manejo de los sentidos, la expresión corporal y autopercepción.

## Desarrollo

Los/las participantes forman dos filas enfrentadas. Por parejas van entrando en el "túnel de lavado" que queda formado entre ambas filas. Acariciamos, frotamos, palmeamos a quienes van pasando. Al salir la pareja se incorpora a sus puestos y así sucesivamente van pasando todas las parejas de ambas filas.





# Carrera de tres pies

## Finalidad

Llegar a una meta sin caerse.

## Recursos

Cuerdas suficientes  
(tres por trío).

## Aplicación

Para trabajar el sentido  
de la cooperación, el trabajo  
en equipo, la coordinación.

Como estrategia  
de animación.

## Desarrollo

Se dividen los participantes en tríos, se les ata, a la altura de los tobillos, la pierna izquierda a la derecha de otro.

Se les da un momento para adaptarse a caminar de esa forma. Luego se señala una meta a la cual deberán llegar las diferentes parejas sin caerse ni desatarse.

El juego culmina cuando todos los tríos llegan al destino.

Si alguno se cae en el recorrido, otro trío debe ayudarlo a levantarse para llegar a la meta.

# El escondite al revés

## Finalidad

Encontrar al/a la único/a participante escondido, y esconderse con él/ella.

## Recursos

Ninguno.

## Aplicación

Para trabajar el sentido de la cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad ante situaciones complejas.

## Desarrollo

Se escoge un/a jugador/a para que se esconda. El resto se tapa los ojos con las manos. Cuentan hasta un número prefijado y luego comienzan a buscar a la persona escondida. Quien la encuentre se esconde con él (ella) con el mayor disimulo posible.

Finaliza el juego cuando todos encuentren a quien se esconde.

# El cartero/la cartera

## Finalidad

El cartero trae "cartas" para personas con determinadas características.

## Recursos

Sillas para cada participante.

## Aplicación

Para la relajación, concentración e integración grupal.

## Desarrollo

Las personas se colocan en círculo. El/la facilitador/a se coloca en el centro y dice que es un/a cartero/a que trae carta para determinadas personas, las cuales al ser nombradas deben pararse e ir corriendo a ubicarse en la silla de otra persona que también se haya parado. Por ejemplo: "traigo cartas para todas las mujeres con zapatos blancos..." "carta para todos los hombres con bigote..." "carta para todos los defensores de derechos humanos..."

Cuando las personas se paren, en alguna de las rondas, el/la cartero/a se sienta en una silla. La persona que quede parada deberá asumir el rol de cartero/a.



# Mis fichas



FICHA N°



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

FICHA N°



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



FICHA N°



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

FICHA N°



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### **Finalidad**

---

---

---

### **Desarrollo**

---

---

---

### **Recursos**

---

---

---

---

---

---

### **Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

FICHA N°



**Finalidad**

---

---

---

**Desarrollo**

---

---

---

**Recursos**

---

---

---

---

---

---

**Aplicación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Bibliografía consultada

Servicio Paz y Justicia Paraguay. 1996. *Jugando juntos construimos la paz*. Educación para la paz. Juegos y dinámicas.

*Técnicas participativas para la educación popular I y II*. Alforja. Edición colombiana 1992.

*Juegos de exterior*. Editorial Parragón. España 2000.

*Juegos de ingenio*. Editorial Parragón. España 2000.

*Juegos de interior*. Editorial Parragón. España 2000.

GASCÓN Soriano, Paco y Carlos Martín Beristain. Los Libros de la Catarata 1998. *La alternativa del juego I y II*. Juegos y dinámicas de educación para la paz.

FRITZEN, Silvino. Editorial Lumen 1995. *Jugar y divertirse sin excluir*. Recopilación de juegos no competitivos. Rosa Guitart Aced. Editorial Grao 1999. *Dinámicas de recreación y juegos*.

STEFFENS, Charlie y Spencer Gorin. Aula Práctica - Ediciones CEAC 1997. *Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego*.

Grupos Cristianos, Colegio San José de Calasanz. Caracas, Venezuela, 1997. *Introducción al juego*.






# Indice

Presentación general	3	Ficha 20 • Collage	65
Introducción al juego	7	Ficha 21 • El círculo de la confianza	67
Ficha 1 • Siluetas de aprecio	41	Ficha 22 • El espiral o caracol	68
Ficha 2 • Arriba soy, abajo soy	42	Ficha 23 • Puntos cardinales	69
Ficha 3 • Buscando tesoros	43	Ficha 24 • El mago/la maga	70
Ficha 4 • La telaraña	44	Ficha 25 • El naufragio	71
Ficha 5 • Paisajes de presentación	46	Ficha 26 • El aro	73
Ficha 6 • Patio de vecinos	47	Ficha 27 • Los cangrejos	74
Ficha 7 • Saludos con mi cuerpo	49	Ficha 28 • Las estatuas	75
Ficha 8 • El lápiz equilibrado	50	Ficha 29 • Los mensajes	76
Ficha 9 • Control remoto	51	Ficha 30 • Un abrazo	77
Ficha 10 • Pio - pio	53	Ficha 31 • El puente de la vida	79
Ficha 11 • Fútbol - hockey	54	Ficha 32 • Pozo de casa	80
Ficha 12 • Ja - ja	55	Ficha 33 • Espacio comunitario	81
Ficha 13 • Equilibrio humano	57	Ficha 34 • Uno dentro, uno fuera	83
Ficha 14 • Pelotas pegadizas	58	Ficha 35 • El muro	84
Ficha 15 • El dilema	59	Ficha 36 • El mundo	85
Ficha 16 • Proteger al tercero	60	Ficha 37 • Globos traviosos	87
Ficha 17 • Fútbol indio	61	Ficha 38 • Comunicación sin saber de qué se trata	88
Ficha 18 • El lápiz en la botella	63	Ficha 39 • Carrera ida y vuelta	89
Ficha 19 • Sillas cooperativas	64	Ficha 40 • Dictar dibujos	91
		Ficha 41 • Papel en los pies/papel en la cabeza	92

Ficha 42 • Abrazos musicales	93	Ficha 58 • Las serpientes	115
Ficha 43 • El zoo	94	Ficha 59 • Cruzar el puente	117
Ficha 44 • El lazarillo/la lazarilla	95	Ficha 60 • La sombra	118
Ficha 45 • La cinta transportadora	97	Ficha 61 • La familia ideal	119
Ficha 46 • Paseo al zoológico	98	Ficha 62 • El gusano	121
Ficha 47 • El nudo	101	Ficha 63 • Los besos	122
Ficha 48 • Zapatos viajeros	102	Ficha 64 • Teléfono descompuesto	123
Ficha 49 • Regazo musical	103	Ficha 65 • La rueda enrodillada	125
Ficha 50 • Río revuelto	105	Ficha 66 • Nariz con nariz	126
Ficha 51 • El prisionero en la torre	106	Ficha 67 • Lavacoches	127
Ficha 52 • Adivina el derecho	107	Ficha 68 • Carrera de tres pies	129
Ficha 53 • El dibujo colectivo	109	Ficha 69 • El escondite al revés	130
Ficha 54 • Los submarinos	110	Ficha 70 • El cartero/la cartera	131
Ficha 55 • Las pelotas	111		
Ficha 56 • El trencito de la amistad	113	Mis fichas	132
Ficha 57 • El zapato mágico	114	Bibliografía consultada	143

Este libro se terminó de imprimir  
en los talleres de PLASARTE, c.a.,  
final Calle Mara con Capitolio,  
Galpón Plasarte, El Marqués.  
Caracas, Octubre de 2006.  
Tiraje: 1.000 ejemplares.

The background features a stylized green globe with a grid of latitude and longitude lines. Two hands are shown in a darker shade of green, one at the top and one at the bottom, appearing to hold the globe. The overall color scheme is various shades of green.

La Red de Apoyo por la Justicia y la Paz es una organización no gubernamental, sin fines de lucro, que promueve y defiende los derechos humanos en Venezuela, desde 1985. Con una perspectiva inter y multidisciplinaria, la Red de Apoyo:

1. Denuncia jurídica y comunitariamente los casos de violación del derecho a la vida, integridad personal, libertad y seguridad personal e inviolabilidad del hogar.
2. Atiende médica, psicológica y sociopedagógicamente a las víctimas de tortura y familiares de víctimas de abusos policiales o militares.
3. Promueve políticas públicas en materia de derechos humanos.
4. Realiza actividades de promoción y difusión, y genera procesos de educación en derechos humanos.