

! Jugando Ando!

Guía introductoria
de juegos cooperativos



Proyecto aula activa:
juegos cooperativos para
la educación para la paz

M. DH. Evelyn Cerdas Agüero
(IDELA, Costa Rica)

M. Sc. Frans Limpens
(Edhuca, México)

Jugando ando. Guía introductoria de juegos cooperativos

Colección: jugando para la paz

Universidad Nacional

Facultad de Filosofía y Letras

Instituto de Estudios Latinoamericanos

Proyecto Aula Activa: juegos cooperativos para la educación para la paz

Autores:

M. DH. Evelyn Cerdas Agüero

(IDELA, Costa Rica)

M. Sc. Frans Limpens

(Edhuca, México)

Editora:

M. DH. Evelyn Cerdas Agüero

Director del IDELA:

Dr. Mario Oliva Medina

ISBN: 978-9968-26-054-1

Material didáctico gratuito

371.337

C413j

Cerdas Agüero, Evelyn

Jugando ando : guía introductoria de juegos cooperativos / Evelyn Cerdas Agüero, Frans Limpens. -- Primera edición. -- Heredia, Costa Rica : IDELA, Universidad Nacional, 2016.

108 páginas : ilustraciones b/n ; 35 cm.

Proyecto Aula activa : juegos cooperativos para la educación para la paz

ISBN 978-9968-26-054-1

1. JUEGOS 2. JUEGOS EDUCATIVOS 3. COOPERACIÓN 4. CONFLICTOS 5. EDUCACIÓN PARA LA PAZ I. Limpens, Frans Maria Jozef II. Título III. Serie

Índice

5	¿Por qué hacemos esta guía?	44	Nuestra calle
7	I. Juego y juegos cooperativos	46	La cancha de los gustos
9	¿Qué importante el juego!	48	Dibujar siluetas
11	¿De qué se trata esto de los juegos cooperativos?	49	Conociéndonos
14	Jugar en escalera		
19	Referencias		
21	II. Juegos cooperativos		
23	1. Juegos de rompehielos	51	4. Juegos de afirmación
24	Saludar de formas diferentes	53	Abrazos musicales
26	Parejas congeladas	54	Palomitas pegadizas
27	Inquilinos(as)	55	Esculturas
28	Tormenta para...	56	Dos minutos de felicidad
29	Tocar el piso	57	Desfile de cualidades
30	Quemazón y reventazón	58	Un día especial
31	2. Juegos de presentación	59	5. Juegos de confianza
33	Yo me llamo	61	¿Dónde está la vaca?
34	Esta persona es mi amigo(a)	62	Blancanieves y los siete enanitos
35	El palo de la escoba	63	Robots en marcha
36	Me pica aquí	64	Trenes ciegos
37	Cada quien a su ritmo	66	¡Ojo! Con el coche
38	Limón - limón	68	La estrella
39	3. Juegos de conocimiento	69	6. Juegos de comunicación
41	La pandilla de la silla	71	La orquesta
42	Fiesta en nuestra calle	72	El baile de los dedos
		73	Espejos
		74	Adivinar cómo te sientes
		75	Dictar dibujos
		77	Fila de cumpleaños
		79	Lluvia de ideas

81	7. Juegos de cooperación
82	Serpiente gigante (2)
83	La granja
85	Las máquinas
86	El baile de los globos
87	Cuadrados cooperativos
89	Dibujos cooperativos
91	8. Juegos para la resolución de conflictos
93	Busca las 10 diferencias
94	Los cangrejos
96	¿Qué puedes hacer con un plumón?
97	Tres cositas
98	La inundación
102	Las ópticas diferentes
105	REFERENCIAS

¡Jugando Ando!

guía introductoria de juegos cooperativos



¿Por qué hacemos esta guía?

El Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) en el marco del proyecto de extensión “Aula Activa: Juegos Cooperativos para la Educación para la Paz” (desde el 2006) realiza esfuerzos para contribuir a la educación para la paz en diversos espacios sociales. El marco pedagógico del proyecto busca la formación en valores, cambio de actitudes y pautas de comportamiento, así como el desarrollo de habilidades que les permita a las personas reconocerse como constructoras y promotoras de una cultura de paz.

Así, se establece un compromiso con la educación para la paz como proceso transformador importante para promover prácticas en las cuales las personas reconozcan su dignidad y la de otras, practiquen, respeten y promuevan este derecho y los derechos humanos, la justicia y, sobre todo, que se reconozcan a sí mismas como constructoras de una cultura de paz.

En el marco de este proyecto surge la idea de realizar trabajo colaborativo con el propósito de ofrecer una guía introductoria para

facilitar talleres de juegos cooperativos. Y quien desee facilitarlos pueda tener un primer acercamiento y generar un proceso educativo centrado en la participación, la vivencia, el juego, el enfoque socioafectivo, la creatividad, el aprendizaje cooperativo y divertido, para la promoción de una cultura de paz.

Es un aporte para las personas educadoras que deseen implementar los juegos cooperativos para trabajar temas relacionados con la Cultura de Paz y generar espacios de aprendizaje vivenciales dirigidos al desarrollo de habilidades, transformación de actitudes y formas de actuar.

La propuesta busca ser un insumo innovador para crear espacios lúdicos, vivenciales, creativos y participativos sin competencia en la educación formal y no formal, de modo que se puedan utilizar con diferentes edades y contextos, pues la persona que facilita el proceso los puede adaptar de acuerdo a sus necesidades, debido a la plasticidad característica del juego.

Creemos en la posibilidad de la educación en valores que busca la paz, el respeto y el reconocimiento de los derechos humanos, en el fomento de la responsabilidad individual y colectiva ante los

problemas sociales, así como en la transformación social. Posibilidad que vemos en los juegos cooperativos, como el espacio para el aprendizaje, la diversión, el fortalecimiento de habilidades, el rompimiento de estructuras mentales que atan y el cambio de actitudes para acciones más armoniosos.

La guía se estructura en dos apartados:

- El primero, “¡Qué importante el juego!” explica la trascendencia de este y los elementos que lo caracterizan, algunas descripciones de lo que son los juegos cooperativos y la estructura en escalera como propuesta para jugar, formar equipos y realizar talleres.
- El segundo, “Juegos cooperativos” es una compilación de actividades de acuerdo a cada peldaño de la escalera. Cada uno incluye seis diferentes juegos, como propuesta dos para cada ciclo: preescolar, I ciclo y II ciclo de primaria. Sin embargo, estas se pueden modificar y utilizar con otras edades.
- Cada uno está conformado de la siguiente forma: objetivo, desarrollo, evaluación, variantes, fuente, edades (propuestas) y participantes, espacio y materiales.



I. Juego y Juegos Cooperativos

M. DH. Evelyn Cerdas A.

¡Qué importante es el juego

(...) una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 2007, p. 27) .

El juego es un elemento esencial en la vida del ser humano, en la socialización y forma parte de las culturas, permite divertirse, aprender, convivir, participar, relacionarse, comunicarse y ver la realidad desde diversas perspectivas. Su dinámica da paso a diversas formas de relación con las personas del entorno que permite el conocimiento y el acercamiento mutuo, el manejo de los conflictos, el fortalecimiento de la confianza, la cooperación, la solidaridad, la comunicación, compartir valores y experiencias. Las personas participantes del juego crean un proceso activo, basado en interacciones que reflejan las habilidades, los conocimientos y las experiencias que promueven procesos de aprendizaje.

De acuerdo con Huizinga (2007), el juego cumple una serie de funciones sociales importantes, porque está lleno de sentido, no se refiere solo a una necesidad biológica del ser humano, sino a necesidades

culturales importantes en diversas etapas del desarrollo humano. Lo anterior implica la transmisión y la vivencia de normas sociales establecidas o creadas, de valores en las relaciones que lo constituyen, en las actitudes y en las formas de comportamiento, porque al estar presentes en las relaciones humanas influyen en estas de manera importante, normal válida y justificada en la sociedad.

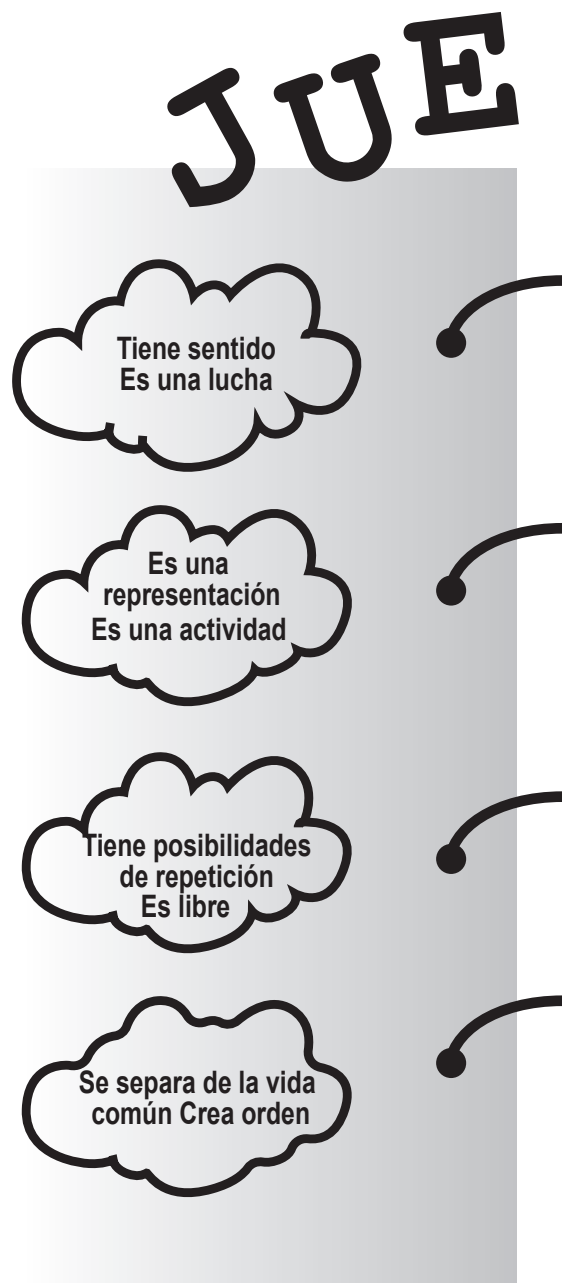
Guitart (2007) comenta que un ejemplo de lo anterior se da en los juegos infantiles:

(...) los niños y niñas juegan a padres y madres y reproducen en sus juegos la estructura familiar, los papeles otorgados a cada miembro familiar con los valores que hay tras ellos. Si el juego es de policías y ladrones, a unos les dan los papeles de buenos, y a los otros, el de los malos (p. 8).

Las personas participantes del juego manifiestan en este sus valores, roles, actitudes y normas sociales aprendidos en los diversos procesos educativos, contextos y en la realidad cultural. A través del juego, los niños, las niñas y las personas adultas pueden tener nuevas experiencias, aprender de los errores, poner en práctica sus habilidades y desarrollar diversas capacidades (sociales, físicas, intelectuales, emocionales y espirituales), ejercitarse y poner en acción habilidades propias.

El juego por sí mismo posee una serie de características que lo hace ser importante en el ámbito pedagógico y en las relaciones sociales (ver figura n°. 1).

Figura N°. 1. **Características del juego.**



GO

Tiene funciones
Tiene finalidad

Posee estructura
Es espiritual

Es desinteresado
Opuesto a lo serio

Genera incertidumbre
Tiene reglas

¿De qué se trata esto de los juegos Cooperativos?

Los juegos cooperativos han sido parte de la historia, el desarrollo y la evolución del ser humano y sus interacciones, la cooperación como elemento fundamental de estas actividades y de la vida en sociedad es lo que le ha permitido desarrollarse y subsistir.

Sin embargo, como tales se les conocen a partir de los años 50 cuando investigadores como Teodoro Lentz y Ruth Cornelius (USA) y Terry Orlick (Canadá) en los años 70, Fábio Otuzzi Brotto (Brasil), Paco Cascón y Xesús Jares (España) en los años 80 los plantean como actividades no competitivas importantes en los procesos de aprendizaje, fortalecimiento de capacidades y la promoción de la paz.

Así se empieza a reconocer que los juegos cooperativos implican una serie de elementos positivos y característicos de las relaciones armoniosas, de acuerdo con Orlick (2002), estos son un espacio para la diversión y participación, donde quienes participan son libres de la competencia y de las agresiones. En este sentido se mencionan características esenciales del juego que maximizan las relaciones humanas basadas en el respeto a la dignidad de cada persona como la libertad, la no agresión y la no competencia.

Por otra parte Velásquez (2006, p. 68 citado por Velásquez, 2012) considera que:

lo importante en el juego cooperativo es el proceso, la diversión, las relaciones constructivas con las otras personas, el error no es más que un elemento de ese proceso, algo que nos sirve para aprender, para buscar y probar juntos nuevas soluciones que aumenten la diversión y nos hagan crecer como grupo (p. 45).

El autor puntualiza, además, en otras características de estos juegos como su ambiente colectivo y la búsqueda de un objetivo común, dan un significado de comunidad y un espacio para el encuentro.

También, se pueden definir como “aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes” (Garaigordobil, 2005, p. 31), es un sentido de solidaridad de dar y recibir de unos(as) hacia otros(as), de construcción y entendimiento mutuo, siempre enmarcado en una colectividad.

El propósito explícito de los juegos cooperativos es también, disminuir las manifestaciones de agresividad, objetivo que se vincula con las características ya mencionadas, puesto que la no competencia, la libertad, la diversión y la búsqueda de metas comunes disminuyen la agresividad en la actividad, aunado a elementos como la comunicación asertiva, la cooperación y la sensibilización:

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con otras personas y el acercamiento a la naturaleza. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Pérez, 1998, p. 1).

Una de las características más importantes de los juegos cooperativos es la meta que se trata de lograr por medio de ellos, esto porque puede ser tanto competitiva como cooperativa; como lo explicita su nombre, buscan una meta cooperativa, esto es, de acuerdo con Deutsch, 1949 (citado por Velásquez, 2012), que la meta se estructura de forma que el grupo o la persona alcanzará sus objetivos únicamente si las otras o el grupo, también alcanza los suyos. Así, se promueve el trabajo hacia un objetivo común, un espacio para que todas las personas ganen, se solidaricen con las demás y se apoyen mutuamente para participar y lograr experiencias donde no existe el temor a la derrota, porque es superado por el disfrute, la alegría, la cooperación y el aprendizaje.

Estos promueven un aprendizaje cooperativo en los grupos, factor importante en la educación, Velásquez (2012), basándose en diversos estudios hace un recuento de los beneficios sobre estudiantes o participantes que conlleva este tipo de aprendizaje (ver figura n^o. 2):

Figura n.º 2 Beneficios del aprendizaje cooperativo



Fuente: elaboración propia basada en Velázquez, 2012.

¡Jugar en escalera!

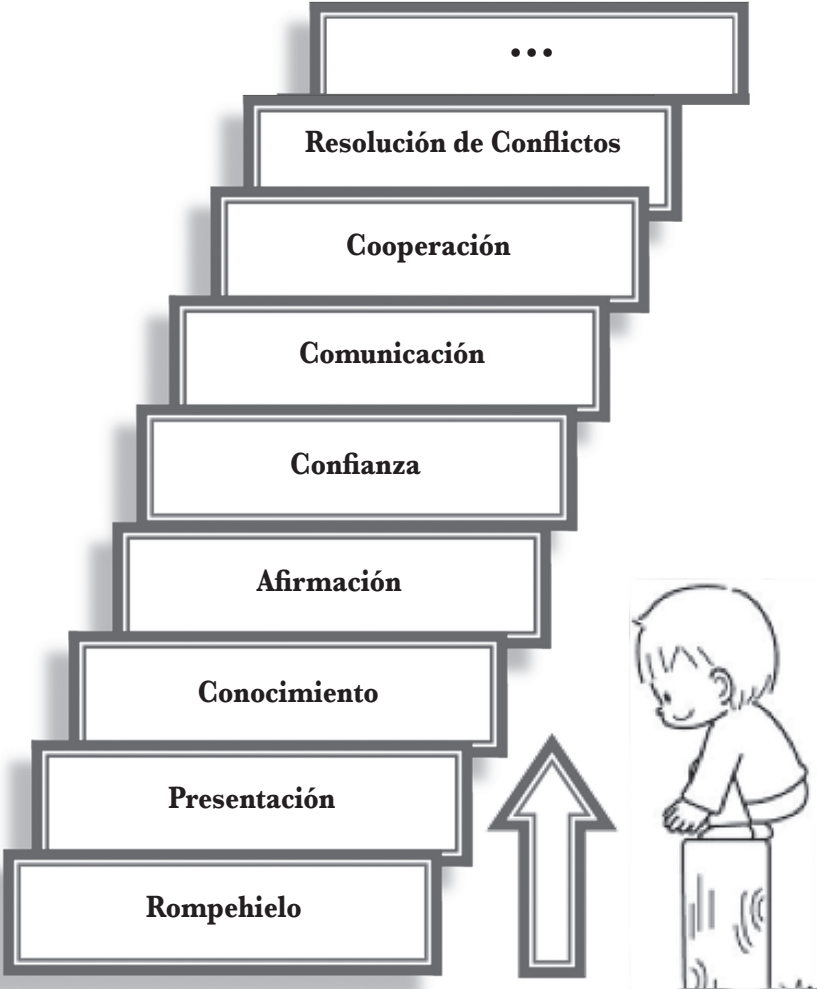
La propuesta de los juegos cooperativos

Al llevar los juegos a la práctica con grupos podemos hablar de un proceso que se lleva a cabo en escalera, es importante considerar que para la formación del grupalidad se inicia en los escalones inferiores (rompehielos, presentación, conocimiento, afirmación y confianza), sin embargo, es necesario recordar que en las fases superiores contienen necesariamente elementos de los anteriores, por lo cual la escalera se va construyendo en el proceso grupal a través de cada peldaño.



Cascón (2007), plantea que la escalera (ver figura n.º.3), es una representación importante en el trabajo grupal, pues para construir el siguiente peldaño se necesita el anterior, lo cual se debe tomar en cuenta en los temas que se abordan. Es, además, una similitud de que se pueden seguir construyendo peldaños para hacerla más alta, ante lo cual también se desarrollan algunos específicos de educación en derechos humanos y paz, medio ambiente, deporte, entre otros.

Figura nº. 3 Escalera de juegos cooperativos



Fuente: elaboración propia basada en Limpens, 2009 y Cascón, 2007.

El taller completo de juegos cooperativos se puede, estructurar en bloques o fases, de la siguiente forma:

- Juegos de rompehielos, presentación y conocimiento.
- Juegos de afirmación y confianza
- Juegos de comunicación.
- Juegos de de cooperación.
- Juegos para la resolución de conflictos.
- Otros, se dejan escalones libres para continuar con juegos para otros temas específicos.

A continuación se explica cada uno de los peldaños de la escalera.



Juegos de rompehielos

Se llevan a cabo con el objetivo de generar un ambiente de distensión en el grupo y que haya menos inhibiciones para la participación. Son juegos breves, de mucho movimiento y permiten el primer contacto del grupo.

Es uno de los primeros pasos para que participantes del grupo interactúen con más profundidad, es una etapa importante para iniciar la formación del grupo y es un espacio que sale de la forma tradicional.



Juegos de presentación

Permiten que las personas participantes del grupo se presenten de una forma dinámica y divertida. Es una de las primeras formas de contacto entre ellas que permite lograr un acercamiento que ayuda, además, a romper el hielo. De acuerdo con Cascón (2007, p. 17), “(...) es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida”.

Estos juegos se dirigen a crear un ambiente ameno y acogedor para el trabajo en grupo, crean confianza y también permiten profundizar en el respeto y el aprecio de las diferencias. De acuerdo con Cascón (2007, p. 45) “Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital”.



Juegos de conocimiento

Los juegos de afirmación promueven el respeto y la aceptación de las diferencias, el aprecio y el valor de las personas, el reconocimiento de los valores positivos, el desarrollo y afirmación del autoconcepto positivo, la confianza en sí mismo(a), así como la afirmación en un grupo.



Juegos de afirmación

En estos se crea un espacio que permite a las personas participantes conocer sus habilidades, necesidades y capacidades, así como sus limitaciones. Ayudan al fortalecimiento de la seguridad en sí mismas, a reconocer las imágenes que tenemos de otras personas, así como lo positivo que hay en ellas.

El proceso también permite fortalecer actitudes y habilidades para afirmarse ante situaciones difíciles o violentas, así como en el momento de tomar decisiones. Además, ayuda a que las personas participantes reconozcan sus habilidades y destrezas como seres humanos, como diferentes y como parte de un grupo.

En este sentido los juegos de afirmación buscan “fortalecer en los participantes y en el grupo los mecanismos sanos en que se basa la seguridad en sí mismos, tanto internos (autoestima, autoconcepto, capacidades) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, roles, códigos de conductas en el grupo, exigencias sociales...) para posibilitar y fomentar el crecimiento de cada persona” (Limpens, 2009, p. 6).



Juegos de confianza

Los juegos de confianza permiten a las personas participantes tener y consolidar la confianza en sí mismas, en los conocimientos y las habilidades que tienen, así como desarrollar un espacio de confianza entre los y las participantes para un mejor trabajo grupal y la formación de un equipo de trabajo. Contribuyen a la construcción de relaciones positivas, cooperativas en las que se evite la agresión y la competencia.

Promueven un proceso en el cual se trata de formar actitudes y fomentar valores que promueven la aceptación, el respeto, el aprecio de las otras personas, así como el respeto y reconocimiento de sus derechos.

El aspecto de la confianza es importante porque ayuda a fomentar un espacio donde las personas participantes sientan seguridad, apoyo, y que pueden pedir ayuda cuando la necesitan. Se trata de desarrollar relaciones más cercanas, afectivas, participativas y seguras.

De igual forma, los juegos de confianza estimulan la seguridad que se tiene al formar parte de un grupo y sentir respaldo en este, si se estimula o se logra

un ambiente de seguridad, respeto y confianza.

Los juegos de comunicación se enfocan en el logro de una comunicación efectiva y asertiva al promover la escucha positiva, mejorar y utilizar diversos canales de comunicación, el consenso, la toma de decisiones democráticas y la participación.

Se analizan aspectos de las formas de comunicación como la verbal y no verbal, así como la escucha activa, ante lo cual Cascón y Beristain (2006) reiteran la importancia de considerar las necesidades de los demás, la expresión de sentimientos “Escuchar no solo significa entender sino, estar abiertos a las necesidades de los demás y al compromiso” (p. 13).

Es un espacio en el cual se enfatiza en la importancia del respeto y del reconocimiento de la libertad de opinión y de expresión y plantea la importancia de que todas las personas puedan ser escuchadas y no invisibilizadas.

Se trata de desarrollar y fortalecer habilidades, interiorizar actitudes que las personas participantes puedan trasladar a otras esferas sociales donde se desarrollan.



Juegos de comunicación



Juegos de cooperación

En los juegos de cooperación se requiere que todas las personas integrantes del grupo colaboren y a la vez van a triunfar, la propuesta es ganar-ganar y no vencer haciendo perder a alguien más, sino que cada participante tiene una responsabilidad y un compromiso con las otras personas. Estos juegos permiten observar y analizar la diferencia entre la competencia y la cooperación, se cuestionan los mecanismos que se utilizan en los primeros, las actitudes y las agresiones que esto conlleva, a diferencia de los segundos.

El aprendizaje de elementos de cooperación y su vivencia permite generar espacios menos amenazantes, y más solidarios, pues esta, busca el bienestar de las personas, y no es un proceso neutral, sino que quiere, además, una sociedad más justa y que sus integrantes sean personas más comprometidas con la transformación de esta.

Los juegos cooperativos para la resolución de conflictos permiten desarrollar espacios para su análisis, manejo y transformación. Se trata de vivenciar determinadas situaciones de disputa, pues se busca analizar y participar en ellas para analizar sus efectos, actitudes, y elemen-



Juegos para la resolución pacífica de conflictos

tos básicos, para manejar y resolver, con comunicación asertiva, escucha, respeto, consenso, y poder tomar de decisiones consensuadas, etc.

Constituyen un útil importante para aprender a describir conflictos, conocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como para buscar posibles soluciones (Cascón, 2007, p. 171).

Con los juegos se logra estimular la imaginación, para generar soluciones, creativas, no violentas y constructivas de los conflictos. Permiten, por medio de la experiencia, el desarrollo de habilidades y actitudes, para enfrentar de forma positiva, disputas que se generan en la vida cotidiana, además, se trata de transformar actitudes que promueven la violencia en los conflictos como forma de solución, para demostrar poder, dominio, temor y deshacerse del oponente, para transformarlas en actitudes hacia la paz.

REFERENCIAS

- Cascón, P. & Beristain, M. (2006). *La alternativa del juego 1. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Serie EDUPAZ. 7 ed. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Cascón, P. (2007). *La alternativa del juego 2. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Serie EDUPAZ. 10 ed. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Guitart, R. (2007). *Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos*. 5 ed. España: Editorial Graó.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. 6ª reimpresión. Madrid: Alianza editorial.
- Limpens, F. (2009). *La zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos.
- Orlick, T. & Martínez, M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: nuevos juegos y deportes cooperativos*. 4.ª edición. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y Deportes*. Año 3, n°. 9, p. 1. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Colectivo la Peonza. España. México: Impresiones S. A. de C. V.



II. JUEGOS COOPERATIVOS

M. Sc. Frans Limpens

Editor



1. JUEGOS DE ROMPEHIELOS

Nomenclatura



Edad



Duración



Lugar



Ritmo



Material

Saludar de formas diferentes



A partir de 5 años



5 minutos



Espacio sin obstáculos



Activo



Ninguno

1. Definición

Consiste en saludar a muchas personas del grupo de diferentes maneras.

2. Objetivos

Romper el hielo y empezar la presentación de las personas del curso-taller.

3. Desarrollo

Todas las personas caminan en el salón o en el patio. Quien coordina invita a todo el grupo a saludar a las demás personas de una manera fija. Después de unos momentos se propone otra manera de saludar, y así sucesivamente.

Posibles maneras de saludar: una palmada, con las rodillas, con los tobillos, con las plantas de los pies, con las frentes, con la espalda, un caderazo, etc.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego inicial por separado.

5. Variantes

Participantes del grupo pueden sugerir las formas de saludar.

6. Comentarios

Es un juego que se puede hacer perfectamente con grupos masivos (más de cien personas) en momentos de apertura de eventos.

7. Fuente: Limpens, 1997, p. 12.

Parejas congeladas



3-6 años



10-15 minutos



Espacio libre amplio



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de buscar una pareja y “congelarse”.

2. Objetivos

Promover la interacción en el grupo, con un juego activo y divertido.

3. Desarrollo

Primer paso

Correr, saltar, girar, por el espacio libre (el patio, por ejemplo). En los grupos más jóvenes se empieza por parejas (tomadas de las manos) y después de una señal las parejas quedan “congeladas”. Desde los 5 años las personas participantes empiezan corriendo solas y a la señal de “parejas” buscan a otra, juntan las manos y se “congelan” en el sitio.

Segundo paso

En un siguiente momento (cuando el grupo conoce bien la primera parte del juego) las parejas

separan las manos y cada quien se convierte en espejo de su pareja e imita todo lo que hace. Las parejas hacen de espejo por turnos breves. Luego corren de nuevo por el espacio libre hasta la siguiente señal de “parejas”. Cada vez buscan a una pareja diferente.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Una buena forma de hacer que se junten personas que no conocen, es cortar por la mitad algunas fotos de revistas, repartirlas y encargarse que busquen la persona con la otra mitad de su foto. Es muy importante utilizar trucos así en los casos en que algunas personas no sea elegidas como parejas.

6. Fuente

Idea y variante en Orlick, 2001, p. 3.

Inquilinos/as



A partir de 7 años



10 minutos



Espacio sin obstáculos



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Una persona que está sola busca integrarse a uno de los departamentos formados por tríos.

2. Objetivos

Generar diversión, integración del grupo, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Para formar los departamentos las personas participantes se ponen en tríos: una se coloca frente a la otra tomándose de las manos, la tercera se mete en medio quedando rodeada por los brazos de sus compañeros/as. La persona que está al interior es el/a inquilino/a y quienes están a sus lados son una la pared izquierda, y la otra la pared derecha.

Luego de formar cuantos departamentos sean posibles la persona o pareja que quede sin uno

busca integrarse a alguno de ellos diciendo en voz alta una de las siguientes cosas: inquilinos/as, pared derecha, pared izquierda o terremoto. En el caso de las tres primeras consignas, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de departamento. El cambio es aprovechado por la persona o la pareja que busca departamento para ocupar alguno. En el caso de que se diga 'terremoto' todos/as tienen que cambiar de lugar y formar nuevos departamentos. El juego continúa con quien se quede sin departamento y tiene que decir en voz alta alguna de las consignas ya mencionadas.

7. Fuente

Cascón, 1988, s. p. (juego 7. 19).

Tormenta para...



A partir de 6 años



15 minutos



Interior



Activo



Sillas

1. Definición

Se trata de correr a ocupar otra silla cuando mencionan alguna característica tuya.

2. Objetivos

Promover la distensión.

3. Desarrollo

Las personas participantes se colocan en círculo, de preferencia sentadas en sillas (paramarcar bien los lugares todas las personas menos una ocupan una silla, las sobrantes se alejan del espacio del juego). Una persona se queda parada en el centro y gritará una frase que empieza con “*Tormenta para...*” añadiendo una (posible) característica de varias personas del grupo. Ejemplos: tormenta para las personas que nacieron en enero, para las mujeres, para las personas que traenzapatos bajos, para personas cuyo nombre empieza con ‘A’, etc.

Todas las personas aludidas tienen que dejar su lugar y tratar de ocupar otra silla. También, la persona que está en el centro tratará de ocupar un lugar y normalmente se quedará otra persona parada. Continúa el juego con otra consigna que empieza con “*Tormenta para...*”. La persona del centro también puede gritar -“*Huracán*”. En este caso todas las personas participantes tienen que cambiar de lugar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Fuente

Limpens, 1997, p. 47.

Tocar el piso



A partir de 9 años



10-15 minutos



Interior



Activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de tocar el piso con un limitado número de puntos del cuerpo.

2. Objetivos

Generar diversión, integración del grupo, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se indica al grupo que se puede tocar el piso con los siguientes nueve puntos: dos pies, dos rodillas, dos manos, dos codos y una frente. Se grita un número del uno al nueve y cada persona tiene que tocar el piso con esta cantidad de puntos. Después se juega por parejas, por tríos, grupos de cuatro, etc. Siempre se grita un número del uno al nueve. A veces el número puede ser menor a la cantidad de personas ('dos' para grupos de cuatro, por ejemplo), así que los grupos tienen que ayudarse para lograr la meta.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego inicial.

5. Variantes

Se puede formular un reto: ¿cuántas personas pueden juntarse y tocar el piso con x puntos?

6. Comentarios

Recordar al grupo que no es un juego brusco. No hay presión del tiempo u otros elementos que puedan convertirlo en competencia.

7. Fuente

Centrum Informatieve Spelen, 1995, p. 65.

Quemazón y reventazón



A partir de 6 años



15 minutos



Interior



Muy activo



Sillas sueltas

1. Definición

Se trata de sentarse rápidamente con su pareja en sillas desocupadas.

2. Objetivos

Genera mucha diversión.

3. Desarrollo

Todas las personas se sientan en círculo, por parejas menos dos personas. Para ubicar bien los lugares de las parejas ellas juntan un poco sus sillas, separándose de las demás. Queda una pareja en el centro. Ella grita 'quemazón' o 'reventazón'. Al escuchar 'quemazón' cada pareja se toma de la mano y corren para ocupar otro par

de sillas, también la pareja del centro. Al oír 'reventazón' las parejas se disuelven y rápidamente se forman otras quienes se toman de la mano para sentarse en las sillas. No se vale sentarse sin pareja. Quienes quedan en el centro gritan la nueva consigna.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Fuente

Limpens, 2003, p. 183.



2. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Nomenclatura



Edad



Duración



Lugar



Ritmo



Material

Yo me llamo



A partir de 3 años



15 minutos



Interior



Activo



Grabadora, sillas

1. Definición

Se trata de decir tu nombre a través de un juego.

2. Objetivos

Conocer los nombres de los compañeros y las compañeras y algunos datos generales.

3. Desarrollo

Se sientan en círculo las personas participantes y una en el centro comienza diciendo su nombre. Posteriormente quien coordina pone música y todas las personas se paran y comienzan a bailar en medio del círculo, al terminar la música buscan ocupar un asiento, la persona que se quede sin lugar dirá como se llama y luego la música continúa.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Si alguna persona llega a estar más de una vez en el centro tendrá que decir cada vez algo nuevo de sí misma: de dónde viene, a qué se dedica, qué le gusta comer, etc. Cada quien decide que desea compartir al grupo.

7. Fuente

Idea original de Gabriela Anet Vicencio García, Ana María Vázquez Vega, Yesenia Trejo Medina. (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en Limpens, 1999, p. 41.

Este(a) es mi amigo(a)



3-6 años



5 minutos



Interior



Tranquilo



Ninguno

1. Definición

Consiste en decir al grupo el nombre de la persona a mi izquierda.

2. Objetivos

Conocer los nombres de las personas del grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo, tomándose de las manos. Se pregunta el nombre de la persona a la izquierda si no lo saben todavía. Quien coordina empieza presentando a la persona de su izquierda al resto del grupo: “Esta es mi amiga Xochitl.” Cuando dice el nombre, alza la mano de su vecina en el aire. A su vez Xochitl presenta al amigo o amiga que está a su izquierda, levantando el otro brazo y así se continúa hasta que todas las manos están levantadas. Con infantes algo mayores (5-6 años) se pueden añadir elementos al juego, por ejemplo presentar una cosa extra además del nombre (“Este es Antonio y tiene un perro”).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede repetir el juego, en sentido contrario al reloj, para presentar a la persona del otro lado mientras se van bajando las manos.

6. Comentarios

Puede costar algo de tiempo para que las personas integrantes de menor edad logren presentarse de esta manera, ya que acostumbran pensar en si mismas. Para lograrlo se puede jugar inicialmente diciendo el propio nombre nada más y después añadir la presentación de la persona de al lado.

7. Fuente

Orlick, 2001, p. 3; 1986, p. 23-24.

El palo de la escoba



A partir de 8 años



15 minutos



Interior



Muy activo



Palo

1. Definición

Se trata de reaccionar rápidamente cuando dicen mi nombre para detener un palo que se cae.

2. Objetivos

- Aprender algunos nombres del grupo.
- Generar diversión y acción.
- Promover agilidad y concentración.

3. Desarrollo

Una persona se para en el centro del círculo y con el dedo detiene un palo de escoba (o cualquier otro palo largo) parado en el piso, grita el nombre de alguien del grupo y deja caer el palo (sin empujarlo). Si la persona llamada logra detener el palo antes de que toque el piso continuará la primera persona, si no se cambian los roles. En grupos que no se conocen se hacen una o dos rondas para que todo el mundo diga su nombre.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Se puede lanzar una pelota hacia arriba.

6. Comentarios

Hay que asegurarse que se vayan nombrando todas las personas del grupo varias veces.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, 1981. p. 56.

Me pica aquí



A partir de 6 años



15 minutos



Interior



Tranquilo



Ninguno

1. Definición

Se trata de recordar y repetir el nombre y algún movimiento específico de varias personas.

2. Objetivos

Aprender, de manera divertida y creativa algunos nombres del grupo.

3. Desarrollo

Nos sentamos en círculo y alguien empieza diciendo: “Me llamo Carmen y me pica aquí” rascándose en alguna parte del cuerpo (por ejemplo, en la axila derecha). La segunda persona dice: ‘Ella es Carmen y le pica aquí’ repitiendo el movimiento de rascar en el mismo lugar y luego se presenta, rascándose en otra parte del cuerpo (por ejemplo, la planta del pie). La tercera persona repite primero los datos y los movimientos de las dos primeras, seguimos hasta completar el círculo. Se recomienda no repetir más que

cuatro o cinco presentaciones anteriores para no bajar demasiado el ritmo de la actividad. Para grupos pequeños o medianos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Al repetir el nombre de otra persona se puede ir a rascarla en el lugar donde le pica (por ejemplo Margarita va con Carmen y le rasca en la axila). Para grupos avanzados únicamente.

6. Fuente

Idea original probablemente de Judson, 1984, mencionado en Beristain, & Cascón, 1995, juego 0.05.

Cada quien a su ritmo



A partir de 9 años



15 minutos



Espacio amplio



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Consiste en repetir en coro el nombre de una persona del grupo en un ritmo y con un movimiento dado.

2. Objetivos

Aprender los nombres con un ejercicio de ritmo y movimiento.

3. Desarrollo

Todas las personas paradas en un lado del salón. Quien coordina comienza el juego desplazándose hacia el otro lado del salón con un movimiento típico (ejemplos: saltos de rana, caminar hacia atrás, bailando). Grita su propio nombre al ritmo de su movimiento (ejemplo: «Maríiiiiia, Maríiiiiia, Maríiiiiia») hasta llegar al otro lado del salón. Se invita al grupo a cruzar el salón, gritando el nombre de quien coordina e imitando el movimiento. Sigue otra persona que gritará su propio nombre cruzando el salón con otro movimiento rítmico, y así sucesivamente hasta terminar.

4. Evaluación

Después de agradecer la participación del grupo, se puede invitar a comentar como se siente. ¡No se trata de criticar a quienes no se presentaron, sino medir el grado de dificultad del juego para el grupo en este momento y apreciar el esfuerzo ya emprendido para participar.

5. Variantes

Se puede hacer el juego menos movido: cada quien en su silla, con movimientos pequeños, repitiendo el nombre unas tres, cuatro veces.

6. Comentarios

Juego difícil en grupos con miedo al ridículo (sobre todo en secundaria). Normalmente no debe de ser el primer juego en un grupo nuevo. Recomendamos hacer antes *Saludar de formas diferentes*. Hay que insistir mucho en que se trata de una participación *voluntaria*, en cualquier tipo de grupo. Nunca faltan quienes quieren forzar a otras personas para que participen.

7. Fuente

Limpens, 1997, p. 13.

Limón - limón



A partir de 8 años



10-15 minutos



Interior



Activo



Sillas

1. Definición

Consiste en decir un nombre correcto ante una pregunta dada.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo en un juego divertido y activo.

3. Desarrollo

Todas las personas sentadas en círculo, no debe haber sillas desocupadas. Quien coordina no tiene asiento y comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándola y diciendo: *limón-limón* (la persona señalada tiene que decir el nombre de quien está a su derecha), *naranja-naranja* (la persona señalada tiene que decir el nombre de quien está a su izquierda), *fresa-fresa* (la persona señalada tiene que decir su propio nombre), o *melón-melón* (la persona señalada tiene que decir el nombre de la persona del centro). Si alguien se

equivoca, se cambia con la persona del centro y continúa el juego. Siempre hay la posibilidad de decir «*canasta de frutas*», con lo que todo el mundo cambia de lugar y la persona del centro intenta ocupar un asiento. Una vez que todas las personas estén sentadas, una tendrá que preguntar rápido el nombre a las personas vecinas que no conoce todavía.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Fuente

Pallarés, 1982, p. 22; Jares, 1989, p. 46



3. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Nomenclatura

-  Edad
-  Duración
-  Lugar
-  Ritmo
-  Material

La pandilla de la silla



A partir de 3 años



10-15 minutos



Espacio amplio



Activo



Sillas sólidas

1. Definición

Se trata de compartir la silla y cambiar de silla según las características nombradas durante el juego.

2. Objetivos

Conocerse un poco más de forma muy divertida y activa.

3. Desarrollo

Se pone una silla por cada dos (grupos muy jóvenes) o cada 3-4 personas (grupos más grandes y con algo de experiencia en juegos cooperativos). El grupo se sienta con tranquilidad, compartiendo sillas, de tal manera que todo el mundo tenga un lugar. En este momento se empiezan a producir consignas. Por ejemplo alguien dice: - *Cambian un lugar todas las niñas y los niños que tienen un perro de mascota*-. Se mueven -con cuidado de no lastimar a nadie- todas las perso-

nas aludidas. Otra consigna puede ser: *Te mueves tantos lugares como el número de hermanas y hermanos que tienes...* y así se van inventando consignas para conocerse mejor en el grupo.

4. Evaluación

¿Te gustó la actividad? ¿Qué aprendiste del grupo? ¿Lograron sentarse y pararse en las sillas compartidas sin lastimarse?

8. Comentarios

Verificar primero el grado de “rudeza” del grupo (hay grupos que son capaces de empujarse y tumbarse con cualquier pretexto, otros grupos manejan muy bien la cercanía de otras personas con tranquilidad y aceptación).

9. Fuente

Actividad de Roberta Haley en Orlick, 1982, p. 42.

Fiesta en nuestra calle



A partir de 3 años



10-15 minutos



Espacio amplio



Activo



Música alegre

1. Definición

Se trata de festejar las diferencias en el grupo al compás de música alegre.

2. Objetivos

- Conocerse un poco más de forma muy divertida y activa.
- Festejar las diferencias en un grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo en un círculo grande. Para preparar el ambiente se explica que vamos a hacer una fiesta para unas amistades y que primero necesitamos hacer una porra sencilla (escoger una sencilla que el grupo ya conoce) para dar la bienvenida a las personas invitadas. Todos los niños (anfitriones) harán la porra para las niñas (invitadas), y después todas las niñas (anfitrionas) harán la porra para los niños (invitados).

En esta fiesta van a bailar mucho. Se pone la música alegre y se empieza a invitar a una parte del grupo a pasar al centro por categorías de diferencias (*quienes tienen más de un hermano o hermana*, por ejemplo). El resto del grupo se queda en el círculo y acompaña a quienes están en el centro con un alegre aplauso al ritmo de la música. Después de unos segundos se forma otra vez el círculo y se nombra otra parte del grupo con la misma categoría de diferencias (ahora van al centro *quienes tienen un solo hermano o una solahermana*), después otra parte (*quienes no tienen hermano o hermana*), hasta agotar esta categoría. Habrá que fijarse bien de que todo el mundo pasa. Otras categorías de diferencias pueden ser:

1. Quienes tienen perro de mascota, (hacer la lista de mascotas), quienes no tienen mascota.
2. Quienes tienen el pelo corto/largo/lacio/chino...
3. Quienes vienen en silla de ruedas y

quienes no.

4. Quienes ya cumplieron 5,4,3... años.
5. Quienes ya perdieron un diente y quienes no.
6. Quienes vienen caminando a la escuela/en coche/en transporte...
7. Quienes van a misa en domingo y quienes no

La persona adulta puede sugerir varias formas de moverse en el centro: formar un trenecito y dar la vuelta, tomarse de la mano y pasar por un arco que hace la maestra o el maestro con alguien más, formar un circulito en el centro y caminar, imitar las mascotas que se tiene, etcétera...

4. Evaluación

¿Te gustó la fiesta? ¿Diste muchos aplausos y porras para tus amigas y amigos?
¿Recibiste muchos aplausos y porras?

5. Comentarios

Algunas de las diferencias mencionadas pueden ser causa de fricciones o envidias en el grupo o en la familia: Alí quiere un hámster de mascota, igual que Katherine, pero su mamá no lo deja. El juego puede ayudar a manejar las diferencias en el grupo.

6. Fuente

Idea original de Frans Limpens.

Nuestra calle



A partir de 8 años



Una hora mínimo



Interior



Tranquilo



Papel, colores, pinzas.

1. Definición

Se trata de dibujar aspectos de nuestra casa y nuestra calle para que otras personas adivinen de quien es el dibujo.

2. Objetivos

Aprenden a observar los alrededores más inmediatos: su calle. Estimula a mirar más allá de las fronteras y a descubrir las diferencias y las coincidencias. Conocer con mas profundidad las personas del grupo.

3. Desarrollo

Preparación

En hojas grandes (pliegos doble carta o más, una hoja por persona) se traza una línea horizontal exactamente en la misma altura de todas las hojas, a una cuartaparte de la hoja, medida desde abajo. La parte de abajo representa la

acera (labanqueta) y la parte de arriba (tres veces más grande) representa la casa.

Primera parte

El grupo se distribuye en pequeños equipos para compartir colores y materiales dedibujó. Se trata de no dejar ver los dibujos a otros equipos (para no estropear la actividad de adivinar de quien es cada dibujo). Cada quien tiene que dibujar sucasa (parte de arriba) y aspectos de su calle (parte de abajo) con todo lo que contenga.

La persona que coordina piensa de antemano en preguntas que les estimulen a describir hechos que acontecen en sus casas o en la calle y que ayudan a ilustrar el dibujo. Cada participante dibuja su propia casa. La parte externa, la fachada, será suficiente, pero si quieren incluir aspectos internos será más divertido: una puerta o una ventana está abierta y se puede ver el interior. También se puede quitar la fachada

totalmente para ver todo el interior. Además, se va a dibujar la acera: ¿Hay un jardín, un bote de correo, un bote para la basura, un poste de luz? ¿Qué tipo de iluminación? ¿Hay una selva de cables por todos lados? ¿Hay árboles, jardineras o flores? ¿Quién pasa mucho por allí? ¿Juegan niñas o niños en la banqueta?

Segunda parte

Se recogen y revuelven los dibujos terminados y se acomodan en línea, doblados por la raya de la acera. Estas se acomodan en el piso (acostadas) y la parte de las casas se queda vertical con ayuda de una cuerda y unas pinzas o cinta. Así se crea la ilusión de una calle que todo el grupo puede ver. Las personas participantes tendrán que adivinar quien vive en cada casa (obviamente no hablan sobre los dibujos de su propio equipo, ya que los conocen). Cada quien puede explicar un poco algunos elementos de su dibujo.

4. Evaluación

¿Les gustó dibujar su casa y su calle? ¿Lograste adivinar algunas casas? ¿Aprendiste algo sobre tus compañeros y compañeras, su vida, su familia, su casa? ¿Cómo te sientes ahora en el grupo?

5. Variantes

Esta actividad puede ser el inicio de una serie de actividades interculturales:

¿Cómo viven tus vecinos/as? ¿Qué costumbres tienen? ¿Cómo expresan el dolor?

¿Cómo hacen sus fiestas? ¿Preparan otros tipos de comidas? ¿Tienen otros juegos? ¿Tienen costumbres religiosas diferentes? ¿Conoces su música, sus libros, sus artistas? ¿Sus escuelas son iguales a las nuestras? ¿Cómo podemos investigar todo esto?

Según los temas tratados se pueden añadir casas de, por ejemplo, una comunidad indígena, de una familia judía, de una familia de inmigrantes, etc...

6. Comentarios

Es mejor utilizar un tiempo las casas, que tanto esfuerzo costaron, como escenario, por ejemplo, de alguna representación teatral con pequeñas figuras recortadas durante la clase de inglés (partes del cuerpo, diálogos en inglés, etc.). Aún sin proyecto sobre diferentes culturas, las casas pueden dar pie a muchas otras actividades de expresión verbal o no verbal.

7. Fuente

Basado en una idea de W. Bijl (1993) en Laconte & Temur, 1998, p. 221-224.

La cancha de los gustos



A partir de 6 años



20 minutos



Espacio libre amplio



Activo



Ninguno

1. Definición

Consiste en colocarse en un lado del espacio según la preferencia personal decada quien con respecto a muchos temas.

2. Objetivos

Empezar a conocer un poco más a otras personas del grupo, identificar los gustos personales. Apreciar a las diferencias, tomar decisiones en libertad.

3. Desarrollo

Todas las personas paradas en una línea, como si fueran la red de una imaginaria cancha de tenis. Quien coordina se pone de cara a los y las participantes, en la misma línea y empieza a mencionar frases con dos opciones (por ejemplo, me gustan más los días nublados o los días con sol) señalando con sus manos un campo para opciónuno (días nublados) y otro campo para op-

ción dos (días con sol). Todas las personas se colocan en el campo de su preferencia. No hay discusión y después de unos segundos se colocan en la 'red' otra vez, para esperar otras frases. Se enfatiza que la elección debe de ser individual (no dejarse influir por otras personas) y no se vale criticar el gusto de otra gente, ni tratar de persuadir a alguien de cambiar de campo. Después de unos cuantos ejemplos se anima a que formulen también frases con dos opciones. La actividadtrata de estimular el aprecio a las diferencias en el grupo.

Ejemplos de frases:

Cuando como un antojito en la calle prefiero: tacos o hamburguezas. Cuando voy a bailar prefiero: rock o salsa. Cuando salgo prefiero: ir al cine o ir a bailar.

Cuando voy al cine prefiero: una película romántica o de acción. Cuando tengo de repente la tarde libre: me quedo en casa o salgo. Cuando tengo

un dinero extra: me lo gasto o lo ahorro. Cuando voy de vacaciones prefiero: ir a la playa o a las montañas. Cuando hago deportes prefiero: jugar voleibol o correr. Cuando leo un libro prefiero: una novela o un libro de superación personal. Cuando quiero una golosina prefiero: dulce o salada.

4. Evaluación

Recalcar el aprecio a las diferencias: el juego sería francamente imposible o muy aburrido sin diferencias de gusto. Retomar reacciones concretas de presión o burla en este grupo como reto a trabajar.

5. Comentarios

Es importante vigilar la posible presión (positiva o negativa) de unas personas sobre otras. No permitir, por ejemplo, que una mayoría se burle de la elección de una minoría. Evitar frases con un elemento de “deber ser”, se trata de moverse en el campo de los gustos artísticos, gastronómicos, turísticos, etcétera...

6. Fuente

Idea original en Limpens, 1997, p. 86.

Dibujar siluetas



8-10 años



40 minutos



Interior



Tranquilo



Pliegos de papel, crayolas

1. Definición

Se trata de ayudarse mutuamente a dibujar su silueta para después rellenarla con los rasgos características de cada quien.

2. Objetivos

Identificarse con su cuerpo y favorecer el autoconocimiento.

3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de tres personas. Se coloca el papel en el piso. Una persona por equipo se acuesta sobre el papel y las otras dos dibujan su silueta. Se repite la misma acción para las otras dos. Una vez terminadas las siluetas, cada quien dibujará sobre su propia silueta sus rasgos característicos, adornándola como guste. Al final cada persona escribirá junto a su silueta una palabra o frase que defina cómo se siente ella en ese momento.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al dibujar sus cuerpos? ¿Fue difícil? ¿Pueden recordar todos sus rasgos físicos? ¿Les costó trabajo pensar en la frase? ¿Por qué creen ustedes que es importante conocer su cuerpo?

5. Comentarios

No se trata de crear “obras de arte”, sino de que cada quien identifique sus rasgos característicos.

6. Fuente

Carbajal, Vidargas, Martínez y Herrerías, 1999, p. 143.

Conociéndonos



A partir de 10 años



30 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, plumas

1. Definición

Se trata de completar algunas frases para conocernos mejor.

2. Objetivos

Permitir a las personas conocerse mejor a sí mismas y conocer más profundamente la personalidad de sus compañeros y compañeras.

3. Desarrollo

Todo el mundo completa en su hoja las siguientes frases:

Estoy orgulloso/a de ...

Lo más difícil para mí es ...

Quisiera poder ...

Creo que puedo ayudar a la gente a ...

Las cosas que más me asustan son ...

Al finalizar se forman pequeños equipos para comentar las respuestas de cada quien. Después, en el grupo grande, se pide a cada participante que comparte una frase de su hoja.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al completar las frases?

¿Cuál fue la más fácil de completar y cuál la más difícil? ¿Contestaron algo que no esperabas? ...

5. Fuente

Adaptación de una idea de González en Carbajal, Vidargas, Martínez y Herrerías, 1999, p. 152.



4. JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Nomenclatura



Edad



Duración



Lugar



Ritmo



Material

Abrazos musicales



3-6 años



10-15 minutos



Interior



Movido



Aparato de música o instrumento musical

1. Definición

Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de los niños y las niñas, hasta terminar en un gigantesco abrazo colectivo.

2. Objetivos

Estimular la aceptación en el grupo, cultivar el sentimiento de grupo y la diversión.

3. Desarrollo

Las personas participantes bailan en el salón con una música animada y alegre. Cuando la música se detiene cada quien da un gran abrazo. Continúa la música y el baile (con su pareja si quieren). La siguiente vez que se apaga la música se abrazan tres, la siguiente cuatro, hasta que finalmente se junta todo el grupo en un gigantesco abrazo musical.

4. Evaluación

Momento para expresar como se siente cada quien.

5. Comentarios

¡Ojo, que los abrazos no sean bruscos! Sino, se pierde el objetivo.

6. Fuente

Orlick, 2001.

Palomitas pegadizas



3-6 años



10 minutos



Espacio libre de obstáculos



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de ir saltando “pegados” entre todo el grupo.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos, integración de todo el mundo en el grupo de manera divertida. Generar contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se van saltando por el espacio de la actividad. Se imaginan que son palomitas de maíz, en una sartén grande. Empiezan brincando por separado, pero cuando una palomita toca a otra, se pegan juntas y continúan saltando juntas, pegándose a otras, hasta que todas acaban en una gran bola de palomitas de maíz.

4. Evaluación

Enfocar en lo agradable de la aceptación de las demás personas en el grupo.

5. Variantes

Se pueden utilizar pelotas suaves: las palomitas tendrán que llevar todas la pelota dentro del círculo (sin utilizar las manos) sin perderlas.

6. Comentarios

Juego que gusta mucho a los infantes quienes probablemente empezarán a jugarlo en momentos libres.

7. Fuente

Orlick, 2001 y 1986, p. 36.

Esculturas



A partir de 8 años



15-20 minutos



Interior



Activo



Ninguno

1. Definición

Consiste en “modelar” estatuas con el cuerpo de la pareja.

2. Objetivos

Cooperación y comunicación no-verbal por pareja. Expresión creativa de sentimientos e ideas personales. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se juega en silencio, por parejas y una persona es “modelo” y la otra “escultora”. Quien es la “modelo” deja que quien esculpe le mueva los brazos, la cabeza, el torso, las partes del rostro... para formar una estatua. La comunicación en todo momento es no-verbal. Después de algunos minutos se cambian los roles.

4. Evaluación

Se evalúa primero por parejas, expresando cómo se han sentido en cada rol, explicando lo que se ha querido plasmar en la estatua, cómo les fue en la comunicación no-verbal, etcétera. Después se puede comentar en el grupo.

5. Variantes

La persona escultora prepara la escultura y se acomoda también en alguna posición (por ejemplo: una silla con una persona sentada, dos en una discusión, caminando con un perro, . . .)

7. Fuente

Beristain & Cascón, 1986, juego 2.03. Variante de Limpens.

Dos minutos de felicidad



A partir de 8 años



20 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, plumas

1. Definición

Se trata de describir lo que nos hace feliz.

2. Objetivos

Esta actividad busca que conozcamos y valoremos (a nivel personal y en el grupal) aquello que nos da vida y nos hace ser felices.

3. Desarrollo

Cada quien describe en una hoja todo aquello que le da felicidad (personas, actividades, momentos o cosas). Al cabo de dos minutos se invita al grupo a compartir algo de lo que haya escrito, procura no repetir lo que ya se ha leído. En grupos muy numerosos se pueden hacer varios círculos para compartir.

4. Evaluación

¿Te gustó compartir con el grupo algunas cosas que escribiste? ¿Te gustó escuchar a las demás personas? ¿Tienen mucho en común?

5. Fuente

Limpens, 1997, p. 122.

Desfile de cualidades



A partir de 8 años



25 minutos



Interior



Activo



Papel, plumas, cinta

1. Definición

Se trata de describir al menos cuatro valores positivos propios.

2. Objetivos

Favorecer la autoestima y la aceptación propia.

3. Desarrollo

Todo el mundo escribe las características positivas que más se valora en una hoja. Después de unos minutos, en silencio, se pasean por la sala con su papel sobre el pecho, de forma que todo el mundo pueda leerlo (funciona mejor con un 'fondo' de música suave). Las otras personas pueden añadir características positivas en las hojas de las demás personas, pidiendo la hoja en silencio y anotando la(s) nueva(s) característica(s) a la vista. Quien coordina puede proponer una

señal específica para este intercambio. Es importante que) participe y estimule al grupo a buscar muchos aspectos positivos.

4. Evaluación

¿Te costó encontrar aspectos positivos propios?
¿Cómo se siente al pegarlos en el pecho y desfilarse con ellos ante el grupo? ¿Añadieron aspectos a tu papel?

¿Añadiste cosas en las hojas de otras personas?

5. Fuente

Variación de la técnica *Autoafirmación* en Cascón, 1988, juego 2.27.

Un día especial



10-12 años



40 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, pluma

1. Definición

Se trata de describir cómo fue el día de su nacimiento.

2. Objetivos

Favorecer la autoestima. Desarrollar la imaginación. Sentir que somos personas importantes y queridas por otras.

3. Desarrollo

Todas las personas tenemos varios días especiales en el año, uno de los cuales es nuestro cumpleaños, lo celebramos y no lo olvidamos. Reflexiona por un momento, en forma individual, y trata de imaginar qué pasó ese día, imagina a tu madre y tu padre, tus hermanos y hermanas, abuelos y abuelas, piensa cómo era ese día y para ti, que acababas de nacer. Escribe una historia que empiece: El día que nació... Si quieres puedes hacer un dibujo también.

En equipos pequeños comparte con tus compañeros y compañeras la historia que has escrito. Cuando todas las personas la hayan compartido, comenten cómo se sintieron al imaginar todo esto. Ve si alguien escribió algo parecido a lo que escribiste.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al pensar en ese día?

5. Variantes

Se puede hacer lo mismo con cualquier día especial (como los Reyes Magos, Navidad,...) o dejar libre el tema de día especial y que cada quien escoja el suyo.

6. Fuente

Adaptación de una idea de González en Carbajal, Vidargas, Martínez y Herrerías, 1999, p. 156.



S. JUEGOS DE CONFIANZA

Nomenclatura



Edad



Duración



Lugar



Ritmo



Material

¿Dónde está la vaca?



A partir de 3 años



5-10 minutos



Espacio amplio y seguro



Activo



Vendas, campana

1. Definición

Se trata de atrapar una “vaca” con campana, sin ver.

2. Objetivos

Estimular la confianza y el sentido de orientación. Favorecer la coordinación y la cooperación. Promover la versión.

3. Desarrollo

Todo el grupo con los ojos vendados, menos “la vaca” quien tiene una campana (u otro objeto que hace ruido) en las manos. El grupo tiene que desplazarse por el espacio y atrapar a la “vaca” quien trata de escabullirse, sin dejar de sonar constantemente la campana.

4. Evaluación

¿Lograron atrapar la “vaca”? ¿Cómo? ¿Se pusieron de acuerdo? ¿Se ayudaron a perseguir la “vaca”? ¿Fue cada quien por su lado?

5. Comentarios

¡Mucho cuidado con la campana! La “vaca” puede lastimar a alguien, golpeando accidentalmente con una campana pesada. Un silbato u otro objeto ligero es más adecuado para grupos muy jóvenes.

6. Fuente

Bantulá, 2004 (3), 1998, p. 85.

Blancanieves y los siete enanitos



A partir de los 3 años



20 minutos



Espacio amplio y seguro



Activo



Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de caminar por una zona de juego en equipos de ocho, sin usar las manos y con los ojos vendados.

2. Objetivos

Desarrollar la comunicación no verbal. Estimular la confianza por equipos.

3. Desarrollo

El grupo forma equipos de ocho. Grupos muy jóvenes forman equipos de cuatro o cinco. Una persona es Blancanieves (sin venda), las demás son 'los enanitos' (con los ojos vendados). Blancanieves va en frente y 'los enanitos' siguen en fila india. El juego consiste en caminar por todo el espacio, dando vueltas y todo, sin chocar con nada y con toda la fila caminando detrás de Blancanieves. Nadie puede usar las manos y se permiten sonidos, canciones y silbidos para ayu-

darse. Blancanieves puede salirse de la fila para ayudar a algún 'enanito', pero sin utilizar las manos. Después de un tiempo cambian los roles, sin negociar los acuerdos.

4. Evaluación

Centrarse en el grado de confianza obtenido; los diferentes códigos de comunicación inventados; las razones por qué se han perdido 'enanitos' y las diferencias entre ser Blancanieves o 'enanito'.

5. Variantes

Según la capacidad y la experiencia del grupo se pueden introducir nuevas reglas u obstáculos a vencer para darle un toque de aventura todo el tiempo.

6. Fuente

Jares, 2001 (4), 1992, p. 113-114.

Robots en marcha



A partir de 8 años



15-20 minutos



Zona amplia sin obstáculos



Activo



Paliacates (vendas)

1. Definición

Consiste en dirigir de forma no verbal unos “robots” que están con los ojos tapados.

2. Objetivos

Desarrollar la confianza propia y en otras personas. Favorecer un clima de seguridad y protección. Estimular la comunicación no verbal y la distensión.

3. Desarrollo

Se forman equipos de tres. Una persona de cada equipo hace de “guía” y las otras dos de “robots”. Estas, con los ojos tapados, sólo están programadas para caminar siempre de frente. Si chocan con algo se detienen y hacen sonar su alarma (*¡pi, pi, pi!*). Quien “guía” debe mover sus robots por la zona de juego, sin que sufran ningún

percance a través de palmadas en los hombros. Obviamente no está permitido hablar. Después de unos minutos cambian los roles.

4. Evaluación

Reflexionar sobre los sentimientos vividos en el juego, sobre las dificultades, los obstáculos o la facilidad para dejarse guiar por un/a compañero/a las complicaciones al momento de guiar dos “robots” a la vez, las diferencias entre dirigir y ser dirigido.

5. Fuente

Idea de Beristain, Crevier y Bérubé en Jares, 2001 (4), 1992, p. 104.

Trenes ciegos



A partir de 8 años



20 minutos



Espacio muy amplio



Activo



Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de moverse con seguridad y en silencio con trenes de cuatro personas ciegas y una persona que conduce desde atrás.

2. Objetivos

Establecer la confianza y seguridad gracias al apoyo mutuo, la coordinación y la cooperación. Comunicación efectiva con señales. Anticipación de peligros.

3. Desarrollo

Se forman pequeños trenes de cinco personas, cuatro personas setapan los ojos con una venda y una persona puede ver. Se tiene que trabajar en silencio. Los trenes solo pueden avanzar y dar vueltas, no pueden caminar en reversa. La persona de atrás (la única que ve) pasa señales: para ir

a la derecha (toques en el hombro derecho a la penúltima persona en la fila), para ir a la izquierda (toques en el hombro izquierdo a la penúltima persona en la fila), para pararse (la palma de la mano descansa en la espalda de la penúltima persona en la fila).

La persona que está al frente pasa las señales hacia adelante.

El tren sigue en marcha mientras no haya contraseñas. Para mayor seguridad la primera persona extiende las manos.

Utilizar un espacio seguro y suficientemente amplio.

Después de unos minutos la primera persona se coloca atrás y pasa su venda en la persona que acaba de conducir, y así se van cambiando los roles hasta que todo el mundo haya conducido una vez el tren.

4. Evaluación

¿Lograron trabajar en silencio? ¿Hubo choques?
¿Cómo se pasaron los mensajes? ¿Lograron anticipar los movimientos? ¿Es lo mismo conducir que caminar a ciegas? ¿Cómo se sienten los diferentes roles? ¿Cómo sientes la integración del equipo ahora?

5. Fuente

Jares, 2006.

¡Ojo! Con el coche



A partir de 10 años



10 minutos



Cualquier espacio



Activo



Paliacates

1. Definición

Se trata de manejar un coche ‘ciego’ sin chocar con nada y nadie.

2. Objetivos

Confianza y empatía. Integración del grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo se acomoda por parejas de ‘coches ciegos’ (con pañuelos) y ‘choferes’ (con números impares donde quien coordina no puede participar –para cuidar al grupo- puede haber un trío, con dos personas ‘ciegas’, una al lado de la otra, el chofer atrás en medio). La persona que es el ‘chofer’ se coloca detrás y pone sus manos en los hombros del ‘coche’. En silencio van manejando todos los ‘coches’ en algún espacio limitado, de preferencia con algunas mesas, sillas u otros obstáculos que forman ‘calles’ y complican un poquito la tarea de cuidarlos. Deben caminar a

la velocidad que el ‘coche’ sienta aceptable, sin chocar con nada ni con nadie. Ya que el choque es bastante probable sugiero a los ‘coches’ mantener una mano en frente de sucara, para alcanzar cierta velocidad de movimientos sin demasiado peligro.

4. Evaluación

Reflexionar sobre confianza, seguridad y responsabilidad en el grupo.

5. Variantes

Se pueden hacer coches con dos o tres personas ciegas, siempre y cuando quien conduce tenga la oportunidad de guiar bien y en silencio.

6. Comentarios

Es un típico ejercicio que se puede repetir en varios momentos (diferentes días) del proceso de integración del grupo y que puede ganar en

riqueza y sentido a lo largo de las repeticiones. En grupos muy avanzados y motivados intrínsecamente se podría intentar trabajar sin pañuelos: los 'coches' cierran los ojos. ¿Logran mantenerlos cerrados?

7. Fuente

Idea original de Marianne Torbert en Orlick, 1982, p. 67.

La estrella



A partir de 10 años



20 minutos



Espacio amplio



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de formar una estrella entre todo el grupo, alcanzando el equilibrio entre personas colgadas hacia enfrente y hacia atrás.

2. Objetivos

Construir la confianza, la cooperación y la cohesión del grupo con un ejercicio físico que exige bastante coordinación y sentido de equilibrio.

3. Desarrollo

Todas las parejas del juego anterior paradas en círculo, tomadas del antebrazo y con los pies un poco separados. El grupo se numera del uno al dos. Las personas con el número uno se dejan ir –poco a poco– hacia atrás con la espalda recta, mientras las personas con el número dos hacen lo mismo hacia adelante (más difícil) hasta conseguir el punto de equilibrio. El resultado es una bonita estrella con varias puntas. Después de un momento se invierten los roles y los del número uno van hacia delante.

4. Evaluación

¿Logramos hacer la estrella? ¿Realmente pudimos confiar, vencer los miedos, y colgarnos hacia delante? ¿Por qué (no)?

5. Variantes

Se puede empezar con grupos más pequeños (es más fácil) y terminar el juego con el grupo grande.

6. Comentarios

Para que funcione se tiene que trabajar con números pares.

7. Fuente

Aparece como *Leaning Ring* en Orlick, 1982, p. 72, y como *Yurt Circle* en Rohnke, 1989, p. 73.



6. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

Nomenclatura



Edad



Duración



Lugar



Ritmo



Material

La orquesta



A partir de 4 años



15 minutos



Interior



Activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de adivinar quién inicia unos movimientos colectivos y cambiantes en el círculo.

2. Objetivos

Promover la coordinación y la cooperación en todo el grupo, así como la comunicación no verbal.

3. Desarrollo

Una persona sale del salón. Las demás, sentadas en círculo, designan a alguien que dirija la orquesta quien iniciará cada cuando nuevos movimientos rítmicos (porejemplo: aplaudir, tronar los dedos, mover la cabeza), las demás personas imitarán inmediatamente. Ninguna otra puede cambiar los movimientos. Se trata de encubrir lo más que se pueda a quien dirige. Regresa la persona de afuera y observa al grupo para adivinar quien inicia los movimientos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede imitar el manejo de instrumentos de música (tambor, flauta, guitarra, violín, triángulo, etc.)

6. Fuente

Limpens, 1997, p. 141-142.

El baile de los dedos



A partir de 5 años



15 minutos



Espacio amplio



Muy activo



Equipo de música, vendas

1. Definición

Consiste en realizar un baile por parejas con los ojos tapados, siendo un dedo índice el único punto de contacto entre las parejas.

2. Objetivos

Promover la comunicación no verbal. Estimular la capacidad de concentración. Facilitar el encuentro con otra persona.

3. Desarrollo

Las personas jugadoras, con los ojos tapados, forman parejas, poniendo en contacto los dedos índices de la mano derecha. Al sonido de una música, comienzan a bailar suavemente, manteniendo los dedos unidos como si estuviesen fusionados. Al cabo de cierto tiempo, quien coordina pide que destapen los ojos y que las parejas compartan verbalmente lo que sintieron

durante el baile. Luego lo comentan con el grupo grande.

4. Evaluación

Reflexionar sobre la importancia de la coordinación, las sensaciones que comunicamos sin ser conscientes y las variaciones que se produjeron en el contacto físico.

5. Variantes

Hacer el ejercicio juntando los dedos índices de ambas manos, lo que permite una mayor variedad en la creación de figuras corporales.

6. Fuente

Según una idea de Guillermo Brown en Jares, 2001 (4), 1992, p. 140-141.

Espejos



A partir de 6 años



15 minutos



Interior



Activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de imitar lo mejor posible los gestos y los movimientos de tu pareja.

2. Objetivos

Desarrollar la concentración y la comunicación no-verbal.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas. Una persona de cada pareja comienza haciendouna serie de gestos que son copiados por la otra, como en un espejo. Después de algún tiempo se cambian los roles.

4. Evaluación

Breves comentarios por pareja y eventualmente en el grupo grande.

5. Variantes

Se puede cambiar el sentido del juego: una persona empieza con algún movimiento y la otra hace la secuencia. Esto también puede hacerse en un grupo mayor. Además, se puede jugar a los contrarios: el espejo no refleja lomismo, sino movimientos y gestos contrarios. En vez de contrarios se pueden también expresar movimientos complementarios.

6. Fuente

Orlick, 2001 (3), 1986, p. 25.

Adivinar cómo te sientes



8-10 años



20 minutos



Interior



Tranquilo



Ninguno

1. Definición

Se trata de expresar sentimientos con mímica.

2. Objetivos

Lograr una comunicación no-verbal con el grupo.

3. Desarrollo

Se forman varios equipos. En cada uno se elige un sentimiento y se nombra a una persona quien lo va a representar, sin hablar, al resto del grupo para que adivine de qué sentimiento se trata. No se deben de repetir los mismos sentimientos.

4. Evaluación

¿Fue fácil escoger los sentimientos? ¿Podemos adivinar lo que sienten las personas a través de sus gestos en la vida diaria? ¿Cómo podríamos ser personas más atentas a los sentimientos que expresamos diariamente?

5. Fuente

Adaptación de una idea de Ana María González Garza en Carbajal, Vidargas, Martínez y Herrerías, 1999, p. 147.

Dictar dibujos



A partir de 8 años



30-40 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, lápices

1. Definición

Se trata de dibujar lo que nuestra pareja nos comunica verbalmente.

2. Objetivos

Analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.

3. Desarrollo

Hay que dejar bien claro que, hasta el final de todo el ejercicio, las personas ‘dibujantes’ no pueden mirar el dibujo modelo, ni los de las otras parejas. En la evaluación se comparan los dos dibujos realizados con diferentes reglas.

El grupo se divide por parejas que se sitúan de espaldas y sin tocarse. Quien coordina hace un primer dibujo con figuras geométricas. La persona trata de dictarle a su pareja el dibujo, sin que quien dibuja pueda hablar ni hacer

ningún sonido o pregunta. Mientras quedura el ejercicio ninguno de los integrantes puede volver la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas (cuando quienes dictan se callan) y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar, cambiando las reglas. Quien dicta se pone del otro lado de su pareja, quedando frente a frente, y comienza a dictar, sin hacer gestos con las manos o con la cara. La pareja ‘dibujante’ puede hablar y hacer preguntas, pero no puede dejar ver su dibujo.

El ejercicio se repite de dos formas: cambiándose los roles en cada pareja y utilizando un dibujo mucho más abstracto o irregular. En la evaluación (¡muy importante!) se analizan los elementos que estimularon o bloquearon la comunicación.

4. Evaluación

Analizar con calma los diferentes aspectos de la comunicación efectiva (escucha y paciencia, retroalimentación, la necesidad de construir un código común, malentendidos) en las diferentes situaciones del juego. Comparar los resultados de las dos fases del juego. Comentar las diferencias entre el primer dibujo (con figuras geométricas) y el segundo (un garabato).

5. Variantes

Con menores de primaria y secundaria se recomienda trabajar con una o pocas personas que ve(n) el dibujo y que explica(n) al resto del grupo. Primero de espaldas al grupo (silencio del grupo) y luego de cara a cara (el grupo puede hacer preguntas).

6. Comentarios

Se tiene que repetir varias veces que no se trata de terminar lo más pronto posible, sino de explicar lo mejor que se pueda. Se sugiere que es mejor repetir más de una vez las instrucciones del dibujo (igual como tú repites las mismas instrucciones del juego).

7. Fuente

Variación de Limpens. Idea original de Leavitt y Mueller (1951) en Klaus, 1990, p. 87-91.

Fila de cumpleaños



A partir de 9 años



20 minutos



Espacio amplio



Activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de, comunicándose sin palabras, hacer una fila ordenada.

2. Objetivos

Comunicación efectiva, participación de todo el grupo, concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El juego se hace en silencio. Las personas participantes tienen que formarse en una largafila, imaginándose en una tabla encima de un profundo abismo, y reciben la consigna de ordenarse según el día y mes de su cumpleaños (de enero a diciembre, no importa el año de nacimiento). Tienen que buscar la manera de entenderse sin palabras (ni cifras escritas), intercambiándose de lugar únicamente con una persona a la vez.

Durante todo el juego las personas permanecen en fila (no se agrupan, si no se ‘caen al abismo’). Eso es importante para evitar que una o pocas personas conduzcan todo el juego.

4. Evaluación

Aquí se analizan posibles malentendidos, diferentes canales de comunicación, problemas para escuchar y entender.

5. Variantes

Fila de cumpleaños a ciegas: algunas personas (voluntarias) asumen el rol de ‘ciegas’ (con pañuelos en los ojos) y tampoco pueden hablar. El grupo tiene que apoyarlas para que se acomoden en el lugar correcto. Muchas veces hace falta insistir varias veces al grupo para que apoyen a las ‘ciegas’.

6. Comentarios

Tratamos de colocarnos siempre en algún lugar con pequeños desniveles (separación pasto-cemento, murito de jardín, escaleras, borde de fuente...) para hacer más llamativo el juego.

7. Fuente

Idea de Martha Harrison en Orlick, 2001, p. 69.

Lluvia de ideas



A partir de 10 años



20 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, plumas

1. Definición

Se trata de generar muchas ideas sin censura.

2. Objetivos

Favorecer la confianza y la aceptación. Generar un ambiente que permite la generación de ideas novedosas. Expresión sin pena de ideas, sin madurar como aportación real al proceso de solución de problemas.

3. Desarrollo

Parece obvio pero no lo es: hay que permitir momentos de libertad y creatividad para generar soluciones alternativas. En circunstancias de conflicto, discusión cerrada u otras ocasiones donde se tiene que generar soluciones creativas podemos aplicar una lluvia de ideas.

En un primer momento se aclara al grupo cual es el problema a resolver (por ejemplo, ¿cómo

ganar dinero para las personas damnificadas del huracán Paulina?) y se apunta la pregunta en el pizarrón. Todo el mundo dice cualquier solución que se le ocurre sin censura. Una persona apunta todas las propuestas tal como salen. Dejar fluir las propuestas durante unos diez minutos.

Apenas en una segunda parte empezamos a opinar sobre la factibilidad de las propuestas y seleccionamos algunas (a veces una combinación de varias ideas) para discutir las. Evaluamos estas propuestas y borramos lo que no sirve.

Ensayamos propuestas aceptadas por el grupo, para ver si resisten la prueba de la práctica.

4. Evaluación

¿Lograste generar ideas? ¿Te gustó la actividad? ¿Hubo censura? ¿Crees que esta actividad puede ser útil en una discusión o un conflicto real? ¿De qué manera?

5. Comentarios

Muchas veces hacen falta varias lluvias de ideas sobre el mismo problema, para llegar a una solución novedosa y satisfactoria.

6. Fuente

Limpens, 2003, 183 pp.



7. Juegos de Cooperación

Nomenclatura

-  Edad
-  Duración
-  Lugar
-  Ritmo
-  Material

Serpiente gigante 2



3-6 años



10 minutos



Piso limpio



Muy activo



Ninguno

1. Definición

Un grupo se desliza en el piso como una serpiente.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación. Diversión e imaginación.

3. Desarrollo

Los niños y las niñas se tienden boca abajo y toman los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslicen de panza sobre el suelo. Después se juntan dos parejas para formar una de cuatro personas, luego de ocho y así hasta formar una serpiente gigante. Puede intentar voltearse o subir sobre “unas montañas” sin separarse. A ver si logra acurrucarse para dormir. . .

4. Evaluación

¿Logramos movernos como serpiente? ¿Les gusta jugar así juntas?

5. Fuente

Orlick, 2001 (3), 1986, p. 27-28.

La granja



3-5 años



20 minutos



Espacio sin obstáculos



Sin correr mucho



Tarjetas (animales, tareas)

1. Definición

Se trata de simular una granja en la que cada persona-animal tiene que desempeñar el papel y acciones que le indica el azar.

2. Objetivos

- Fomentar la idea de grupo.
- Provocar un ambiente distendido.
- Desarrollar la comunicación y la cohesión.

3. Desarrollo

La persona que coordina tiene que preparar previamente los diferentes grupos de tarjetas, después explica que se va a simular la vida en una granja, en donde cada persona representará a un animal. Comienza el juego, quienes van a jugar toman una tarjeta del primer montón en donde se les dice qué clase de animal son. Para un grupo de 30 personas, la distribución de las tarjetas puede ser la siguiente: cinco tarjetas de gallinas, dos tarjetas

de gallos, cinco tarjetas de patos, cuatro de cerdos, una de caballo, dos de gatos, una de perro, cuatro de vacas, dos de ratones, cuatro de conejos. A continuación, dejan la tarjeta en el mismo montón y comienzan a deambular libremente en función del animal que les ha tocado ser, imitando los sonidos, gestos, costumbres, etc.

Al cabo de un tiempo, de tres a cinco minutos, quien coordina les avisa para que cojan una tarjeta del segundo montón. En éste, y sin que ellos lo sepan, aparecen determinadas funciones que deben ejecutar. Por ejemplo: tienes sueño, tienes hambre, necesitas ayuda, necesitas jugar, etc. Durante otro intervalo de tiempo, las personas-animales ejecutan aquello que han leído en la segunda ficha.

Finalmente al cabo de un tiempo, la persona que coordina hace sonar una música suave o mediante una señal para indicarles que llega la noche y que cada animal, en función de lo que sabemos de

sus costumbres, se retira a dormir, finaliza el juego con el sueño profundo de todos los animales.

4. Evaluación

Se realizó en torno a las dificultades para introducirnos en el papel a representar; las muestras de afecto, cooperación, etc., recibidas y otorgadas; los niveles de comunicación entre los distintos grupos de animales y posibles inferencias en la vida real.

5. Comentarios

Debe darse tiempo para que cada participante se meta en su papel.

6. Fuente

Jares, 2001 (4), 1992, p. 151.

Las máquinas



A partir de 8 años



20 minutos



Interior



Activo



Ninguno

1. Definición

Se trata de representar en grupo alguna “máquina” en acción.

2. Objetivos

Cooperar y coordinar para realizar movimientos. Tomar decisiones de forma colectiva. Promover la creatividad, la diversión y el contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

En subgrupos de siete a nueve personas se imaginan alguna máquina o aparato existente (fax, copiadora, plancha, ventilador, reloj) que representarán entre todos. Los demás subgrupos adivinarán de que aparato se trata.

4. Evaluación

¿Les gustó su propuesta y la representación?
¿Hubo problemas? ¿Cómo vencieron los obstáculos?

5. Fuente

Informatief Spelmateriaal, 1976,p. 10.

El baile de los globos



A partir de 8 años



20 minutos



Espacio amplio



Muy activo



Globos y equipo de música

1. Definición

Se trata de evitar que caigan globos al suelo mientras se baila al son de una música.

2. Objetivos

Fomentar la cooperación y la integración de grupo. Diversión.

3. Desarrollo

Las personas participantes se agrupan por parejas, cada una con su globo. Cuando comienza a sonar la música todas empiezan el baile intentando que los globos no caigan al suelo, ni exploten. Para eso podrán utilizar cualquier parte del cuerpo, pero sin llegar a soltarse de su pareja. Cuando para la música, dejan de bailar, se sueltan de su pareja, pero deben seguir manteniendo los globos en el aire. Al sonar de nuevo la música, vuelven a emparejarse con otra persona y prosigue el juego con la misma dinámica.

4. Variantes

Bailar individualmente e ir introduciendo globos hasta que el grupo no los pueda seguir manteniendo en el aire.

5. Fuente

Idea básica y variante de Jares, 2001 (4), 1992, p. 156.

Cuadrados cooperativos



A partir de 8 años



20-30 minutos



Interior



Tranquilo



Cinco rompecabezas

1. Definición

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre todas las personas sin hablar, ni quitar piezas de otro equipo.

2. Objetivos

Generar cooperación entre todo el grupo (no solamente en pequeños equipos).

3. Desarrollo

Preparación

Previamente quien coordina prepara los cuadrados en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño de los cuadros puede variar según sus necesidades, pero se recomiendan unos 20 cm) (ver anexo) Una vez recortados los cuadrados y sus respectivas piezas, se mezclan, dejando tres piezas 'inútiles' juntas. La mayoría

de los tríos ni siquiera forman un cuadrado, pero se puede dejar un cuadrado compuesto por piezas de otros (un rectángulo, un triángulo pequeño y uno de los dos paralelos iguales) a un equipo.

Desarrollo

Se forman cinco pequeños equipos. Cada uno recibe tres piezas. La persona que coordina describe el juego como un rompecabezas para el que se precisa la colaboración de todo el mundo, dando las siguientes instrucciones: cada equipo tiene piezas para formar cuadrados. El juego termina cuando todo el mundo tenga delante de sí un cuadrado del mismo tamaño y con tres piezas. Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por escrito. *No se pueden robar piezas de otros equipos (y no se vale permitir el robo de piezas)*. Obviamente, se vale ceder o intercambiar piezas, pero esta parte de la instrucción *no se dice* explícitamente.

4. Evaluación

¿Hubo diferentes fases en el juego? ¿Cuáles fueron los obstáculos a vencer? ¿Se pueden terminar los rompecabezas sin cooperación? ¿Por qué empezaron a trabajar sin cooperar?

5. Comentarios

Estos rompecabezas permiten formar cuadrados diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todos los equipos.

6. Fuente

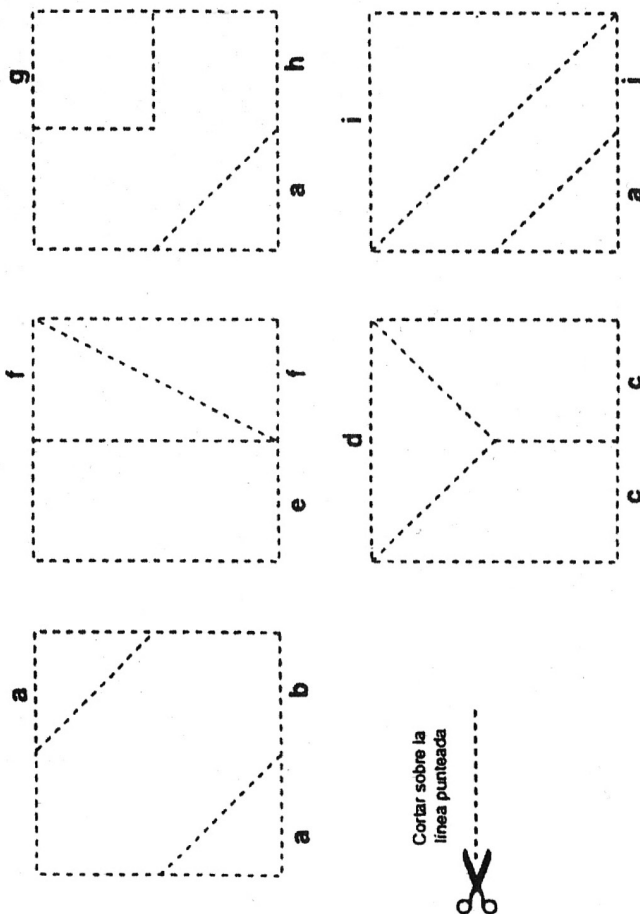
Idea original de Havelas, A. (1960) en Antons, K. *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 141-143 (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

7. Material de entrega

Se preparan varios juegos de rompecabezas (podría ser un juego completo por cada cinco personas, pero preferimos trabajar con cinco pequeños equipos de dos hasta cuatro personas por juego completo de material). Copiar ampliaciones de los rompecabezas en papeles de diferentes colores (por ejemplo: uno azul, otro verde, otro rojo,...) y recortar todas las piezas (no mezclar colores).

En la repartición del material preferimos dar a uno o dos pequeños equipos un cuadrado aparentemente correcto y completo, pero con piezas que les hacen falta a otros equipos.

7.15. Cuadrados cooperativos



Dibujos cooperativos



A partir de 6 años



15-20 minutos



Interior



Tranquilo



Papel, plumas

1. Definición

Se trata de dibujar por pareja, en silencio y sosteniendo juntas el mismo lápiz.

2. Objetivos

Promover la comunicación no-verbal, la coordinación de movimientos y cooperación por parejas.

Generar la toma consensuada de decisiones.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas y en silencio. Se puede poner música tranquila para facilitar un ambiente de confianza. En medio de cada pareja se pone una hoja de papel y un solo lápiz. Las parejas toman el mismo lápiz juntas y trazan una línea que divide la hoja en dos. Luego dibujan sin hablar y manteniendo el lápiz con una mano de cada quien.

4. Evaluación

¿Cómo quedan los dibujos? ¿Se hicieron varios dibujos o uno solo para las dos personas? ¿Se trabajó en las dos mitades de la hoja?

¿Cómo fue decidiendo qué dibujar? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación? ¿Lograron cooperar o se dio más bien una competencia o lucha de poder?

5. Fuente

Idea original de H. Strauss en Klaus, 1990, p. 139.



8. Juegos de resolución de conflictos

Busca las 10 diferencias (ejercicio de observación)



A partir de 5 años



10-15 minutos por equipo



Espacio amplio



Tranquilo



10 paliacates (opcional)

1. Definición

Se trata de descubrir 10 diferencias en la posición de un pequeño grupo.

2. Objetivos

Promover la observación y la concentración.

3. Desarrollo

Un equipo de 6-8 personas se coloca en el centro en una posición cómoda (que se puede mantener sin moverse durante un rato). El resto del grupo –en círculo alrededor del equipo- observa con atención cada detalle. A una señal las personas en círculo se voltean y ven hacia fuera (sin voltearse). En este momento el equipo cambia 10 cosas de su posición con ayuda de una persona (coordinadora) quien va llevando la cuenta. Después el resto del grupo vuelve a ver hacia el centro del círculo y entre todo el grupo buscan las 10 diferencias. Para facilitar la cuenta se pueden co-

locar pañuelos en las diferencias ya encontradas. Se repite el ejercicio con varios equipos.

4. Evaluación

¿Lograron encontrar las 10 diferencias? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Cómo se ayudaron a vencer el reto? ¿Eres bueno/a para observar detalles?

5. Comentarios

Cuando le cuesta mucho trabajo al grupo encontrar las diferencias se puede voltear otra vez y el equipo asume la posición original. A ver si así se encuentran las diferencias que faltan. Según la edad de participantes se hacen cambios más o menos grandes (infantes-cambios más grandes, grupo mayor-cambios más finos).

6. Fuente

Variación de Limpens de una idea de Masheder, 1997 (2), 1986, p. 24.

Los cangrejos (resistencia y distensión)



A partir de 6 años



20-30 minutos



Espacio amplio



Muy activo



Ninguno



1. Definición

Dos grupos de participantes intentan llegar a un punto determinado caminando hacia atrás, mientras tratan de impedírselo al grupo contrario.

2. Objetivos

Promover contacto físico espontáneo, el ejercicio físico de resistencia con mucha posibilidad de distensión y diversión.

3. Desarrollo

De preferencia en un terreno con pasto. Las personas participantes no pueden utilizar ni los brazos, ni las manos durante el juego para detener a las demás. Brazos cruzados sobre el pecho durante todo enfrentamiento. Sólo se camina (sin correr) hacia atrás. Se recomienda pensar en diferentes estrategias individuales y colectivas.

Los dos subgrupos se colocan en el centro, en dos filas, espalda con espalda, con una distancia de un metro entre las filas. A la señal de quien coordina tratarán de llegar al otro lado intentando impedir el paso al equipo contrario, utilizando fuerza y maña, sin violencia. El juego termina cuando todas las parejas hayan acabado de jugar. Se pueden ensayar diferentes estrategias.

4. Evaluación

Analizar las diferentes reacciones durante el juego, las maneras de enfrentar individual o colectivamente el reto. El empleo (o no) de comunicación efectiva y cooperación.

5. Variantes

Un subgrupo puede formarse primero en el centro y dejar al otro subgrupo unos minutos para urdir una formación defensiva adecuada, antes de iniciar. En este caso es justo jugar dos veces por lo menos, dando oportunidad a ambos grupos a construir una defensa.

6. Comentarios

Según la creatividad y la actividad de los subgrupos se pueden formular algunas reglas durante el juego para garantizar la seguridad física de quienes participan. Por ejemplo: no se vale pisar a personas acostadas, pasos -'peligrosos'- setienen que hacer con la persona que coordina cerca, para apoyar en caso de caída, etcétera. El juego se para inmediatamente en caso de peligro real o de violencia. Para reducir riesgos se puede nombrar a una persona de seguridad en cada subgrupo (al pendiente del cuidado físico de todo el mundo). Es mejor que la persona que coordina sepa de antemano cuales estrategias se van a utilizar.

7. Fuente

Variación de Limpens de *Los cangrejos (juego 7.03)* en Beristain,& Cascón, 1986, s. p.

¿Qué puedes hacer con un plumón?



A partir de 9 años



10-15 minutos



Interior



Tranquilo



Un plumón (pilot) por equipo

1. Definición

Se trata de imaginarse decenas de formas de “utilizar” el plumón.

2. Objetivos

Favorecer la creatividad y la imaginación.

3. Desarrollo

Equipos de 8-10 personas, sentadas en círculo. Un plumón (pilot) por equipo. La primera persona toma el pilot y hace algo con él utilizando mímica (por ejemplo, tocar flauta) y lo devuelve al centro, sigue cualquier otra persona, hace su mímica y devuelve el pilot, y así sucesivamente.

4. Evaluación

¿Encontraron muchos “usos”? ¿Les costó imaginarse “usos”? ¿Qué notaste en el desarrollo del juego?

5. Comentarios

Al principio suele imaginarse el pilot como objetos más o menos parecidos (flauta, gis, ...) pero poco a poco la imaginación se va alejando (pelota, raqueta, bolsa, ...) hasta perder toda relación con el objeto real.

6. Fuente

Adaptación de Limpens a una idea original de M. Fustier en Jares, 2001 (4), 1992, p. 75.

Tres cositas (ejercicio de observación)



A partir de 9 años



15 minutos



Interior



Tranquilo



Ninguno

1. Definición

Se trata de percibir tres pequeños cambios en el atuendo de mi pareja.

2. Objetivos

Promover la observación y la concentración.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas. Estas se observan con mucha atención durante 30 segundos. Después una persona de cada pareja se da la vuelta y la otra cambia tres detalles de su atuendo (quitar el cinturón, ponerse otro reloj, etc.) y al finalizar avisa a su pareja quien tiene que buscar los tres cambios. Después se cambian los roles.

4. Evaluación

¿Lograste observar los tres cambios o tuviste que adivinar? ¿Qué aprendiste sobre tu capacidad de observación?

5. Comentarios

Se puede estimular al grupo a que intercambien pequeños objetos (colgantes, anillos) entre varias personas en el momento de producir los cambios.

6. Fuente

Basada en una idea de Jeffrey Sobel en Limpens, 1997, p. 287. También aparece en Masheider, 1997 (2), 1986, p. 24. Una versión con diez cambios en una fila de 5-7 personas aparece en Butler, & Rohnke, 1995, p. 121.

La inundación



A partir de 10 años



75 minutos



Interior



Tranquilo



Hojas de entrega, plumas

1. Definición

Se trata de llegar a una decisión por consenso de todas las personas participantes en una situación de crisis.

2. Objetivos

Analizar el proceso de la toma consensuada de decisiones en grupos pequeños y medianos. Conocer y apreciar de las prioridades personales, enfrentamiento con las prioridades de otras personas. Buscar estrategias de toma de decisión en situación de crisis sin violentar a las demás personas.

3. Desarrollo

Hay que tomar una decisión acerca de lo que se puede salvar de en una inundación: porque lo demás será destruido. No se pueden hacer votaciones, solo se toman aquellas decisiones aceptadas (no necesariamente tienen que gustar del todo) por todo el grupo.

Se lee la siguiente historia:

Eres una persona adulta. Al llegar de unas vacaciones descubres que ha estado lloviendo por mucho tiempo donde vives. Justo al llegar a tu casa, una altavoz de los bomberos avisa a todo el mundo que tienen que evacuar la zona ante el peligro de que revienta la presa. Discutes con los bomberos para que te permitan entrar en tu casa unos minutos para sacar algunas cosas importantes y finalmente acceden. Estás dentro y te das cuenta de que tienes como máximo cinco minutos para decidir que llevar y que solo serás capaz de rescatar 4 cosas antes de tener que salir. ¿Qué cuatro cosas salvarías? Si tienes tiempo, escríbelas por orden de prioridad.

Cada participante recibe una lista (ver anexo) para elegir cuatro cosas prioritarias en cinco minutos (avisar cuando falta un minuto). Una vez que todas las personas han elegido, se dividen en grupos de cuatro o personas personas y se le da

a cada grupo 15 minutos para decidir que colectivamente salvarán (avisar cuando faltan tres minutos).

Cada grupo elige a alguien como portavoz. Estas personas forman un grupo e intentan alcanzar el consenso para todo el mundo en máximo 20 minutos, sobre las cuatro cosas a salvar (avisar cuando faltan tres minutos).

4. Evaluación

Toma por lo menos 20 minutos. Primero se hace una ronda como se ha sentido cada persona (participación voluntaria), luego se analiza el proceso: ¿toma en cuenta mis necesidades la decisión final? ¿Me representaron realmente los portavoces? También se debe reconocer logros y avances, además de retos y obstáculos.

5. Comentarios

El tiempo marcado es muy relativo. Depende mucho de la intensidad de trabajo y el compromiso del grupo, las prioridades del curso-taller y tu capacidad como persona coordinadora para seguir motivando y alimentando el proceso.

6. Fuente

Idea original de Martín Jelfs en Cascón, 1988, juego 4.16.

7. Material de entrega

- 1 Un largo poema en el que has estado trabajando durante varios meses, que está listo para someterlo a tu comunidad o a la sociedad poética del colegio para su certamen final.
- 2 Un álbum de fotografías de tus primeros tres años.
- 3 Una radio.
- 4 El vestido de boda de tu abuela que te pusiste tú (o tu esposa) en tu boda o que has estado conservando para cuando te cases.
- 5 El diario personal que has estado haciendo durante el año pasado.
- 6 Un barco en una botella, que hiciste a la edad de 11 años, cuando estuviste enfermo(a) en cama durante seis semanas.
- 7 Una guitarra muy cara que has conservado durante mucho tiempo y que hace sonar tu música 50 veces mejor de lo que es.
- 8 Los archivos y cuentas de un grupo social o político (asociación de colonos, grupo ecologista, pacifista, de la parroquia, partido,...) o que sea importante para tí.
- 9 Tu par favorito de botas.
- 10 Tus notas de la escuela y certificados de tus exámenes desde que empezaste la escuela secundaria.
- 11 Tu libreta de direcciones.
- 12 Un precioso atlas de 1887 que has pedido prestado a un amigo.

4 cosas que salvas de la inundación

- 13 una valiosa alfombra que te dieron mientras estuviste por los mares de Asia y que tiene un sitio de honor en el suelo de tu comedor.
- 14 Una cubeta de plantas que tienen fama de ser difíciles de cultivar, pero cuyo primer brote ya están mostrando.
- 15 La colección de timbres de tu padre desde 1920 y valorados en muchos miles de pesos.
- 16 Cartas de amor de tu primer novio o novia.
- 17 Dos botellas de un vino especial, muy viejo, que has estado guardando para una ocasión especial.

Recuerda: cualquier cosa que no salves será destruida por la inundación. Tienes 5 minutos para decidir.

Las ópticas diferentes (el cubo de Necker)



A partir de 8 años



15 minutos



Interior



Tranquilo



Pizarra, gis

1. Definición

Consiste en experimentar dos diferentes puntos de vista.

2. Objetivos

Comprobar que para todo hay distintos puntos de vista que son válidos.

3. Desarrollo

La persona que coordina dibuja en la pizarra un cubo en perspectiva. Cada quien lo mira atentamente durante un minuto con los ojos fijos en el centro de la figura. La mayoría tendrá la impresión de que el cubo cambia de orientación varias veces por minuto, según sea el cuadrado que parezca más cerca.

4. Evaluación

Observar que nuestro ojo no funciona como una cámara, sino como un sistema de búsqueda y tratamiento activo de la información que *construye* y *reconstruye* la realidad. Analizar de qué manera vemos las cosas. Hay interferencias de lo que sabemos, lo que queremos y lo que pensamos en la observación. Entender qué es la objetividad y la imparcialidad.

5. Variantes

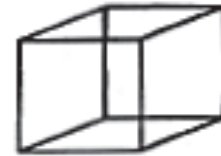
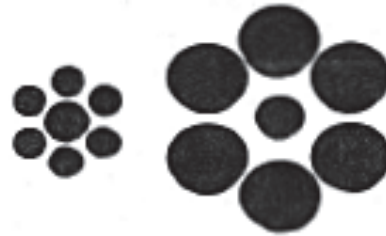
Existen un sinfín de pequeños experimentos de la psicología de la percepción en cualquier manual básico de psicología. Reproducimos algunos de los más comunes en anexo: Ilusión de Müller-Lyer (B parece más largo que A), Ilusión del Círculo de Ebbinghaus (segundo círculo central parece más pequeño), Ilusión de Paralelas de Hering (las líneas largas no parecen paralelas), el Cubo de Necker, una imagen reversible con tres cubos, Imagen de la Copa de Rubin (ver una

copao dos caras), mujer anciana y mujer joven, constancia de magnitudes (¿cuál de las tres figuras es más grande?)

6. Fuente

Adaptación de las técnicas *Percepción y Percepción, transmisión de información* en Antons, 1990, p. 53-57.

Las ópticas diferentes



REFERENCIAS

- Antons, Klaus. *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990. (Traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).
- Bantulá Janot, Jaume. *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998.
- Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco. *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986.
- Butler, Steve & Rohnke, Karl. *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995.
- Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías. *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 6º Grado*. Universidad Iberoamericana, León, 1999.
- Cascón, Paco, (Ed.). *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988.
- Centrum Informatieve Spelen. *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995.
- Informatief Spelmateriaal & Infodok. *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades nº. 3), Lovaina, Bélgica, 1981.
- Informatief Spelmateriaal. *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding* (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976.
- Jares, Xesús R. *Técnicas e jogos cooperativos para todas as idades. Terceira edição corrigida e ampliada*. Lisboa, ASA, 2006. (Traducción de *Técnicas e xogos cooperativos para toda las idades*, 1989, por Armindo Gregorio y Maria do Céu Ferro).
- Jares, Xesús R. *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992.
- Judson, Stephanie (Ed.). *A manual on nonviolence and children*. Philadelphia, New Society Publishers, 1984.

- Laconte, Leen; Temur, Ishan, e.a. *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales*. Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998.
- Limpens, Frans (Ed.). *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997.
- Limpens, Frans (Ed.). *Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos*. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999.
- Limpens, Frans. *Generación M. Manual de educación en derechos humanos para docentes de secundaria*. Querétaro, Educación y Capacitación en Derechos Humanos, 2003. (<http://www.hrea.org>)
- Masheded, Mildred. *Let's cooperate*. Woodbridge, Suffolk, Merlin Press, 1997 (2), 1986.
- Orlick, Terry. *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986. (Traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).
- Orlick, Terry. *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982.
- Pallarés, Manuel. *Técnicas de grupo para educadores*. ICCE, Madrid, 1982.
- Rohnke, Karl. *Cowtails and cobras II. A guide to games, initiatives problems, ropes courses & adventure curriculum*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1989.



Impreso por el Programa de Publicaciones e Impresiones de
la Universidad Nacional, en el 2016.

La edición consta de 350 ejemplares,
en papel bond y cartulina barnizable.

0186-16—P.UNA