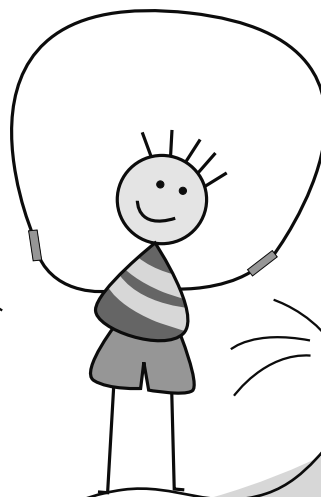
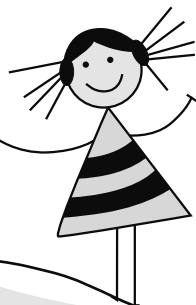
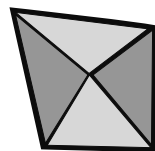


# JUGANDO CON EL ARTE I

## JUEGOS COOPERATIVOS Y TÍTERES

Actividades lúdicas para promover la creatividad,  
la alegría y la expresión en la niñez



Jugando con el arte. Juegos cooperativos y títeres. Número 1. López, Raúl Colibrí - Tz'unun

Instituto para el Desarrollo y la Innovación educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Guatemala.

120 págs. tamaño 8.5 x 11 -Guatemala, 2010.

Juegos cooperativos. Actividades lúdicas para promover la creatividad, la alegría y la expresión en la niñez. Valor educativo de los títeres, música de rondas, Pedagogía y didáctica.

Organización de Estados Iberoamericanos  
Para la Educación, la Ciencia y la Cultura –OEI-

Oficina Nacional de Guatemala

Directora: Marlene Grajeda de Paz

Especialistas:  
José Yac Noj  
Sonia Raymundo

Especial agradecimiento a Raúl López por permitir esta reimpresión del material.

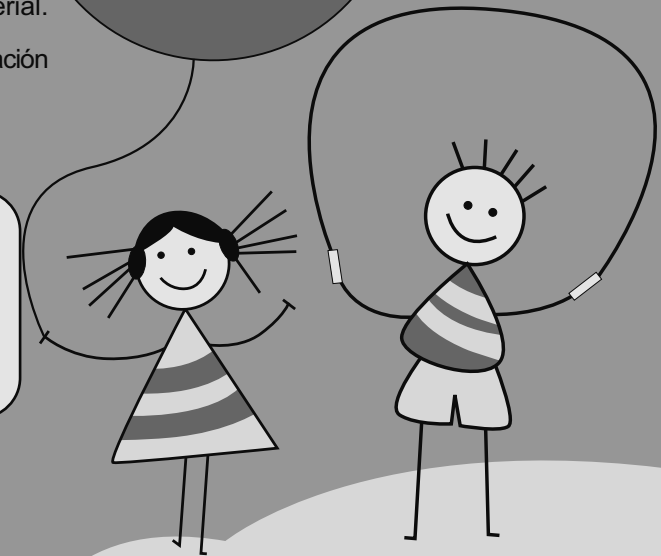
Diseño de Portada y Diagramación: Maya Na'oj y Equipo Técnico del IDIE en Educación Bilingüe y Multicultural.

Guatemala, 2010

Las opiniones expresadas en este material son responsabilidad del autor y su contenido no representa necesariamente la opinión de la OEI.

Este material se ha diseñado para que tenga la mayor difusión posible y que de esta forma contribuyan al mejor desempeño de educadoras y educadores. Por tanto, se autoriza su reproducción, siempre que se cite la fuente y se realice sin ánimos de lucro.

Créditos



## Presentación

Save the Children Noruega

## Introducción

### PREMISAS EDUCATIVAS 7

- Educación para el juego y la alegría
- Educación para la expresión
- Educación para soñar y sentir
- Educación para la cooperación
- Educación por el arte
- Educación para la creatividad

Bibliografía

## Primera Parte

### JUEGOS COOPERATIVOS 17

- Lo fundamental del juego 18
- Importancia de los juegos en la infancia 19
- Funciones del juego
- Filosofía de algunos juegos

### Los juegos cooperativos 22

### Valores educativos de los juegos cooperativos 23

### A jugar con los juegos cooperativos

- Juegos de Presentación 24
- Juegos de Conocimiento 28
- Juegos de Afirmación 32
- Juegos de Confianza 36
- Juegos de Comunicación 41
- Juegos de Cooperación 46
- Juegos de Distensión 51
- Juegos de Resolución de Conflictos 56
- Deportes Cooperativos 61

### Haciendo Subgrupos 64

Bibliografía

## Segunda Parte

### LOS TÍTERES 67

#### Introducción

Valores educativos de los títeres 69

¿Qué es un títere? 70

#### Fabricación de diversas clases de títeres

Títeres fáciles de hacer 71

Títeres con materiales de la naturaleza 77

Títeres de varillas 78

1. Figuras planas 80

2. Figuras con volumen 83

Títeres de hilos o marionetas 89

Títeres de sombra 94

Grandes títeres para bailes, 97

marchas y representaciones callejeras

títeres famosos 98

Títeres de Guante 99

Teatrinos 103

Para títeres de guante 103

Para títeres de dedo 106

Para marionetas

Cómo dar vida a los títeres 107

Nuestras manos

Nuestra voz

Otros elementos artísticos y técnicos de los títeres 109

Decoración del teatrino

Escenografía

Utilería

Música, efectos sonoros y equipo de sonido

Iluminación

Creación y presentación de una obra 114

Creación de la obra

Presentación a la comunidad

Diferentes tipos de obras

Ensayos

Cómo escribimos una obra de títeres 116

Guión por escenas

Guión con diálogos

Bibliografía

# Índice



...



# PRESENTACIÓN

Estimado lector, estimada lectora:

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura -OEI- Guatemala, por medio del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural -IDIE, realiza un esfuerzo enfocado a identificar, fortalecer, difundir, promover y validar iniciativas de educación bilingüe que sean innovadoras y favorezcan el desarrollo integral de la niñez perteneciente a pueblos originarios de los países iberoamericanos, así como el de sus familias y de las comunidades a las cuales pertenecen.

De esa cuenta, el IDIE de la OEI está desarrollando una experiencia piloto en escuelas para trabajar la educación Bilingüe Intercultural, desde el nivel inicial hasta sexto grado de primaria, en la comunidad sociolingüística Tz'utujil del Departamento de Sololá. Se plantea como un modelo a validar, mediante el cual se pretende hacer efectiva la EBI en el aula, mediante un proceso de implementación gradual que parte de la realidad sociolingüística de la comunidad educativa de cada escuela, valiéndose de estrategias educativas y medios que la hagan a la EBI pertinente y permitan darle a los procesos

educativos una dinámica que facilite el fortalecimiento de la identidad de los niños y las niñas, así como de su cultura e idioma. La experiencia se denomina "Formando desde la esencia de la vida".

Es una experiencia que se sustenta en el postulado cosmogónico del Junwinaq, la persona completa. Según el Pop Wuj, se es persona cuando se agradece y respeta, manifestando esto por medio de la palabra. La persona completa tiene muchas cualidades y las artes forman parte de ellas, ya que por su medio se percibe y se expresa la belleza y la plenitud de la Madre Naturaleza. El cumplimiento de la misión de cada persona se evidencia en arte: la vida es arte, el trabajo es arte, si uno lo hace con arte, lo hará bello y la belleza del Creador y Formador se manifiesta en la gama de colores y en la hermosura de la Madre Naturaleza.

El juego es una necesidad vital para el desarrollo de la niñez que se aprovecha en el proyecto piloto, junto con el arte, como otro recurso educativo que ayuda a formar la persona completa. A través del juego la niña y el niño re-crean el mundo que les rodea, potencian su creatividad e imaginación, estrechan relaciones afectivas y de respeto mutuo con sus

iguales y fortalecen valores; aprenden a convivir en armonía respetando las reglas de la vida. De ahí que el proyecto piloto tiene como soporte fundamental el funcionamiento de una Escuela Itinerante para sensibilizar a la comunidad educativa, basada en el arte y el juego.

Educar utilizando las posibilidades que ofrecen las artes y el juego ayuda a construir a la persona completa.

En el marco del proyecto piloto "Formando desde la esencia de la vida", se pone en sus manos este material propuesto por Raúl López, "Colibrí-Tz'unun", quien ha sido personaje protagonista en el desarrollo de la experiencia y ha tenido a bien autorizar la reproducción de este material de su creación para apoyar la tarea educativa del educador y la educadora en el aula bilingüe. Es una propuesta que incluye estrategias y recursos para trabajar el juego cooperativo y los ámbitos del arte relacionados con los títeres, el teatro, la danza, la literatura y la música. ¡Aprovéchela al máximo!

Cordialmente,

Equipo institucional de la OEI  
en Guatemala  
Con el apoyo del Gobierno Vasco



## Introducción

“La verdadera experiencia educativa completa está en el Arte y en el Juego”

Raúl López

Acercarnos al magisterio es descubrir un mundo de infinidad de historias con multiplicidad de colores y formas, con muchos problemas, frustraciones pero también lleno de sacrificios, esperanzas, descubrimientos y logros.

Sabemos que en la actualidad el maestro se enfrenta a innumerables dificultades en la realización de su trabajo. Uno de los problemas medulares es el sistema de enseñanza, el cual es obsoleto e incambiable, sus métodos son memorísticos, desmotivados, represivos, sexistas, excluyentes. Este sistema, desde sus raíces, destruye por completa las facultades creadoras y expresivas de los niños y niñas. No sabemos cuanta creatividad se ha perdido en el aula.

No es lógico que, sabiendo que el pensamiento infantil tiene unas formas de evolución y unos sistemas propios de aprendizaje, la escuela se empeñe en conducirlo por otros derroteros, ajenos a su forma de funcionamiento. En la mayoría de los maestros y maestras está la creencia de que “la competencia es la motivación necesaria para el aprendizaje”.

Así, la selección, la discriminación, la exclusión, obtienen aceptación y normalidad. Reflejo de estos problemas se sienta el prejuicio de que el juego y el arte equivalen a una pérdida de tiempo, son lo contrario del verdadero trabajo en clase.

Se cree que educar es exclusivamente escuchar en silencio y que solo se hace dentro de cuatro paredes. Además el arte y el juego lo circunscriben falsamente solo para los niños. Se niega definitivamente a los jóvenes y adultos. Ignorando que en las cualidades creativas no existen diferencias esenciales entre el arte de los niños y los adultos. Se tiene una visión falsa y además se ignoran las condiciones esenciales sobre las teorías del aprendizaje.

Ante esta conflictiva realidad, el maestro y la maestra enfrentan un acomodamiento y bien, la actitud de no poder hacer nada, tienen el reto a sus facultades inventivas de crear alternativas, recrear ideas, y buscar nuevos conocimientos y actividades en el aula.

Pensando en estas limitantes de la pedagogía educativa se han creado estos libros JUGANDO CON EL ARTE, los cuales están dirigidos a todos los educadores y educadoras, pero especialmente al maestro y maestra de pre-primaria y primaria.

Jugando con el Arte ha sido editado en tres libros:

- Jugando con el Arte 1  
Juegos Cooperativos y Títeres
- Jugando con el Arte 2  
Música y Plástica
- Jugando con el Arte 3  
Teatro, Literatura y Danza

En estos tres libros se han recopilado actividades lúdicas y de creación artística. No se trata de dar clases de arte. Se busca a través de actividades artísticas y lúdicas desarrollar la creatividad, la

alegría, la expresión, la participación, la capacidad de soñar, sentir, fantasear como procesos esenciales para el crecimiento personal de los niños y niñas.

Jugando con el arte es un llamado urgente a la sociedad: “creatividad, expresión y alegría”. Y aquí precisa lo esencial de estos tres textos: en sensibilizar a todos los maestros y maestras de que la creatividad y la alegría no son incompatibles con el conocimiento. Más bien la verdadera experiencia educativa completa está en el arte y en el juego.

El arte y el juego deben ser la base de la educación. Los niños y niñas de todos los lugares en donde hemos impartido talleres de juegos y creatividad y hemos realizado presentaciones artísticas, nos lo han confirmado y así como dice F. Torucci podemos afirmar: “Ningún adulto podrá prever ni medir cuanto aprende un niño que juega y crea, y esa cantidad será siempre superior a la que podamos imaginar”.

El mundo de la educación necesita de una nueva fe en el arte y en el juego, para utilizar todos los incentivos de la vida actual, fe para crear esos incentivos si no existen, fe en el arte y en el juego para profundizar el conocimiento individual y colectivo.

Pero para hacer efectiva esta fe en el aula se precisa de un cambio profundo en actitudes del magisterio en donde ser maestro o maestra no es una obligación o solo “un trabajo que se debe hacer”, sino que es un camino interminable que requiere de capacitación y actualización

constante, ya que la enseñanza es un proceso dinámico, en constante cambio y con una gran vitalidad. Es descubrir junto con los niños y niñas, crear, soñar, construir, acrecentar los aciertos, así como reconocer los errores y plantear caminos y alternativas,

En esta perspectiva, la escuela deja de ser el aula cerrada para convertirse en el escenario de la representación de la vida, donde los niños y niñas, son los actores principales de su propio aprendizaje.

**“Cuando la sociedad comprenda que las actividades creadoras son el común denominador de toda actividad educativa, cuando el arte y el juego lleguen a ser la acción fundamental del desarrollo humano, encontrarán también que las metas han sido satisfechas”**

José Gordillo



La escuela ya no puede ser un lugar aislado indiferente al mundo que pertenece a la infancia y debe pasar a ser el escenario de la vida y la vida en el escenario de la escuela, en este viaje y aventura que significa ser maestro y maestra.

Son los medios artísticos y lúdicos, como formas de educación, los que sustituyen a los temas tradicionales como contenidos inútiles de la instrucción.

La educación ya no puede seguir ignorando que el Arte y el Juego sobrepasan por su eficacia a las más esmeradas teorías del aprendizaje. La creatividad es la más alta facultad del pensamiento humano integral y el juego es una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo.

Raúl López Peralta



## PREMISAS EDUCATIVAS

“Uno de los caracteres más notables de la educación no violenta es el de formar niños alegres”

L. Corman

### EDUCAR PARA EL JUEGO Y LA ALEGRÍA

Solo el 8% de los niños son felices en la escuela.

Una reciente encuesta de UNICEF demostró que solo el 8% de los niños y niñas van a la escuela con placer, con gusto, porque se sienten felices en ella.



Con base en esta realidad podemos preguntarnos ¿Por qué la mayoría de los niños y niñas no son felices en la escuela? y ¿Qué podrían hacer los maestros y maestras para aumentar la felicidad de los estudiantes?

Es imperioso un cambio en la práctica docente diaria en donde los niños y niñas pasan toda la jornada en el aula oyendo en silencio la exposición tradicional verbal del maestro, maestra.

La clase debe ser una fiesta donde los niños y niñas jueguen, bailen, pinten, actúen, se expresen con libertad y participen, propongan, investiguen. Esa relación placentera produce seguridad y gozo como elementos básicos del aprendizaje.

Como opina Francisco Gutiérrez “Si hemos nacido para gozar tenemos todo el derecho de aprender a gozar. El goce es un punto de partida y de llegada, un acicate para vivir y la clave de, la vida misma”.

### EDUCAR PARA LA EXPRESIÓN

“Sin expresión no hay educación”

Francisco Gutiérrez





## DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE EXPRESARSE

“El ciudadano y ciudadana, que no logra expresarse es porque está reprimido o él mismo se reprime por miedo a la represión”.

La expresión tanto a nivel escolar, como a nivel familiar y social es el indicador más visible de libertad, de participación y de relaciones armónicas, en otras palabras, la expresión es el mejor índice de la existencia de procesos educativos en la familia, en la escuela y en la sociedad.

El proceso educativo será tanto más rico y fructífero cuantas más posibilidades de expresión se le faciliten al sujeto del proceso.

La represión prolongada dice Torrance, trae consigo serias incapacidades para el aprendizaje y consiguientemente ciudadanos y ciudadanas disminuidas y mediocres.

En la familia, en la escuela y en la sociedad se puede reprimir de muchas maneras. Señalemos dos:

- Impidiendo expresar lo que se siente: no poder expresar las propias necesidades, ni el sentido que la realidad tiene para cada persona, ni el por qué del propio actuar, etc. Son formas claras de represión que se dan con demasiada frecuencia. Mientras los educandos vivan reprimidos es imposible hacer realidad una sociedad igualitaria y democrática.

- Impedir expresarse en su propio idioma es otra de las expresiones más sensibles y perjudiciales que le pueda ocurrir a un ser humano, el sentimiento de no poder expresar lo que se siente, añadido a la vergüenza de creer que la lengua materna no merece el mismo respeto que el castellano, constituye un trauma que se arrastrará de por vida”.

Francisco Gutierrez  
Simiente de Primavera

## EDUCAR PARA LA COOPERACIÓN

Existe la creencia en la mayoría de los educadores de que la competición irracional, la promoción de la victoria de unos contra la derrota de otros, proporciona la motivación necesaria para el aprendizaje. Estas actitudes son acordes a la sociedad competitiva y excluyente que las sustenta. Los niños y niñas crecidos en estas condiciones no saben ayudarse entre sí y no son sensitivos a los sentimientos de los demás.

Uno de los objetivos de la educación aquí planteada es la de la formación de grupos cooperativos en donde los niños y niñas sean capaces de la consecución de fines comunes, en sean sensibles y valoricen a sus compañeros y compañeras integralmente.

Al fomentar la cooperación se logra una mejor relación afectiva entre los compañeros.

Bajo estas premisas el arte y los juegos cooperativos son esenciales para la formación de la cooperación y la amistad entre los estudiantes.



## EDUCAR PARA SENTIR Y SOÑAR

### DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE SENTIR

“El cerebro necesita del abrazo”

Carlos Restrepo

Dice Francisco Gutiérrez que “los niños y niñas son seres humanos y quieren que se les trate así como son: personas que sienten, quieren sentir, y sentir muy de cerca de sus maestros y maestras, desean compartir con ellos su vida, sus deseos, sus afectos, sus penas, sus miedos, sueños, aspiraciones, alegrías, temores, preocupaciones”.

Los educadores y educadoras al institucionalizarse se han vuelto insensibles, se han vuelto demasiado racionales. En consecuencia ignoran a las personas, a los y las protagonistas de los procesos educativos”.

La cognición depende del alimento afectivo. Sin relación afectiva la adquisición de conocimientos se entorpece y dificulta.

“Este despertar implica el redescubrimiento de la poesía, los sueños, la expresión artística y otros modos sobrenaturales de percibir y comprender nuestro mundo”.

Carlos Restrepo

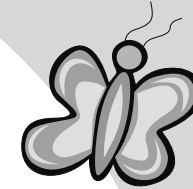
## “Parece que estás tan cerca y te sentimos tan lejos”

Carta de un niño a su maestro

### Maestro

Estoy aquí  
sentado a su lado  
es nuestro el momento  
sepamos aprovecharlo  
tengo muchas cosas  
para compartir con usted  
algunas puede ser amargas  
pero otras con gusto a miel  
maestro soy yo el niño  
guardapolvo tengo una familia  
una casa, un barrio  
mis amigos son muy buenos  
y siempre estamos charlando  
ya que estamos charlando  
ya que estamos juntos  
aquí ahora por qué no aprovechamos  
a ver si nos quedamos sin tiempo  
charlamos entre otras cosas  
de vos maestro que parecés  
que estás tan cerca  
y te sentimos tan lejos  
qué pasa por tu cabeza  
qué pasa con tus sentimientos  
por qué no aprovechamos  
y nos divertimos un momento  
yo sé que hay que estudiar  
para que el futuro sea nuestro  
pero la vida no solo es  
una cuenta y un cuento  
también está llena de personas  
que buscan compartir afectos

Javier Aníbal Gregorat



### DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE SOÑAR

Los niños y niñas por naturaleza son preguntones, imaginativos, fantasiosos y creativos. Sin embargo, los adolescentes que salen de la primaria han perdido esa imaginación creativa y facultades creadoras de su niñez, para enfrentarse a un mundo hostil que no comprenden y les exigimos una competencia desigual en base a las normas establecidas de la sociedad.

Con ello se cumple una finalidad pedagógica de obediencia inconfesada por la sociedad y se completa el proceso de adaptación social: el niño y la niña cambian la autonomía de sus impulsos constructivos por “el respeto” a las expresiones tradicionales que no conoce bien, pero que inhiben domésticamente toda huella de su propia iniciativa.

Lentamente, sutilmente, sin que los niños y niñas se hayan dado cuenta, les hemos enseñado a obedecer, a dar las respuestas “adecuadas” que solicitamos, hemos desarrollado su capacidad de seguir las reglas, enfatizamos el control de la conducta y la sumisión de las órdenes. Los hemos preparado para el trabajo asalariado. Los sueños, si es que los han tenido, se han desvanecido. La vida se vuelve estéril, conformista, sin aspiraciones, sin búsquedas.

La escuela tiene que reaprender a soñar y para ello es necesario educar en la fantasía, en la aventura, en la poesía, en lo riesgoso, en la imaginación creativa.

“La imaginación es mucho más importante que los conocimientos”.

Einstein

## EDUCAR POR EL ARTE

“En la Biblia Maya-Quiché, se dice que:

La primera preocupación de los dioses fue, la creación de los artistas, los bailarines, los flautistas, los aeróbatas y los poetas”.

Miguel Ángel Asturias

Pablo Picasso aseguraba que todos los niños y niñas son artistas. Nuestro problema como educadores es que no lo creemos y menospreciamos sus creaciones las rebajamos a un plano de inferioridad. Las materias que realmente son importantes son las matemáticas y el idioma. El arte no lo es, más bien no sirve para nada, por eso no vale la pena ni siquiera mencionarlo en el aula, en la vida.

¿Cómo cambiar esa visión que damos como verdadera? ¿Cómo convencernos que el arte debe ser la base de la educación?

“Hay que respetar esta actividad intensa, porque es sagrada, nos dice María Montessori, el error sacrilego de los adultos consiste en no sentir (insensibilidad), en no comprender la función constructiva, autónoma y creadora del vivir de la niñez”.

El fundamento de la educación por el arte está en la libre creatividad del niño, que pueden abordar el conocimiento con placer e interés.

La educación tiene como prioridad aflorar lo más hermoso, lo más valioso, lo más humano que hay en el corazón de los niños y niñas, posibilitar el despliegue de todos sus talentos, sus capacidades creadoras, de soñar, de expresarse. En todos estos procesos el arte es la fuente original del desarrollo del conocimiento y nos plantea una nueva interpretación de la teoría del aprendizaje.

“La expresión artística creadora es una facultad de todos los seres humanos, un medio de conocimiento profundo y una necesidad social”

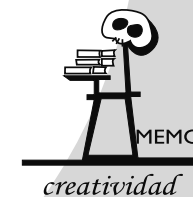
José Gordillo

## EDUCAR PARA LA CREATIVIDAD

“La naturaleza es en esencia creativa en sus más variadas formas, colores, olores, sabores, sonidos, ¿por qué el proceso educativo, no lo es?”

Raúl López

“ Los seres creativos aprenden lo que quieren, aprenden para poder tener herramientas que su originalidad y genio necesitan. En el salón de la clase no sabemos cuanta creatividad se mata para enfatizar el aprendizaje,



La creatividad es algo que todos y todas tenemos y se puede desarrollar en grados variables. Se puede encontrar la creatividad en todas las tareas de la humanidad, no solo en las artes; esto es identificable cuando la gente intenta hacer las cosas de manera



diferente, cuando aceptan retos para solucionar problemas que afectan directamente su vida.

### **CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD**

Existen varias características de la creatividad, por razones de espacio planeamos solo las cuatro que más la identifican:

- La fluidez
- La flexibilidad
- La originalidad
- La elaboración

La fluidez se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos. En este caso se busca que se pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que se tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera idea que se nos ocurre es la adecuada y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre.

La flexibilidad considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta. Es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente de la que siempre se ha visto.

La originalidad es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

La elaboración es pasar de las ideas a las acciones, es utilizar las propuestas creativas en la ciencia, la industria, las artes o en cualquier aspecto de la sociedad. También consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando algunos de sus atributos.

### **¿EN QUÉ AYUDA LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN?**

El maestro(a), preocupado por integrar el desarrollo de la creatividad, debe tener claro que para hacerlo es necesario modificar el contexto educativo preocupándose por:

- Que los niños generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada.
- Que exista mayor libertad para expresar todas las ideas, por muy descabelladas que suenen.
- Invitarlos a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas.
- Que busquen ideas poco comunes para resolver los requerimientos que les hace el propio maestro (a).
- Que se esfuercen por complementar sus ideas pensando en que sean más eficaces y añadan elementos para fortalecerlas.
- Que escuchen las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones que se tienen de los problemas.
- Que analicen sus propuestas, las experimenten y comuniquen sus observaciones.

• Que estas recomendaciones se realicen de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para así acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio para relajarse e informalmente jugar con las ideas; por el contrario, considerar que es un camino que amplía nuestra panorámica de solución de problemas reales.

### **CONTRIBUCIONES DE LA CREATIVIDAD EN LA FORMACIÓN DE EDUCADORES Y EDUCADORAS**

Dimensión de los rasgos personales:

La práctica de la creatividad como actividad lúdica, artística y de creación intelectual, estimula al docente a:

- Ser productivo y crítico con su práctica educativa.
- Desarrollar la empatía y el carisma con sus alumnos.
- Ser tolerante con las conductas y comprensivo con las nuevas ideas de los alumnos (as).
- Ser abierto a las innovaciones y estar constantemente experimentando nuevos métodos o consolidando algunos que lo han convencido de sus bondades pedagógicas.
- Ser reflexivo y humano en la relación educativa.
- Promover el pensamiento autónomo de sus estudiantes.
- Ser alegre y optimista.

## LA CLASE DEL EDUCADOR Y EDUCADORA CREATIVA

- La clase es una fiesta donde los niños y niñas jueguen, bailen, pinten, actúen.
- Es un espacio de creación, de experimentación, de búsqueda y de hallazgos fascinantes.
- Es un lugar donde opera la pedagogía de la pregunta y no de la respuesta; es decir, que intente provocar, poner a pensar e indagar al niño o niña, antes que "depositarle" saberes y conocimientos.
- Donde se promueve la expresión humana y artística, el juego, la creación intelectual, el desarrollo de ideas y pensamientos propios, el desarrollo de la persona y sus potencialidades en todos los aspectos.

## OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA CREATIVA

“Cuando amor y creatividad trabajan juntos es fácil esperar un impacto esencial, una huella indeleble, una obra maestra”.

Revista de Educación Nueva Época

La práctica educativa creativa se centra en las siguientes objetivos:

**Autonomía:** indica que se estimula la capacidad de decisión e independencia psicológica del niño, respecto de otros elementos externos a él.

**Actividad:** plantea la participación activa del niño en todo el proceso de enseñanza–aprendizaje.

**Libertad de expresión:** señala la capacidad de elección, de discrepancia, de voluntad, de participación y de iniciativa para el desarrollo del trabajo a partir de sus intereses y necesidades.

**Vivencialidad:** manifiesta el tipo de aprendizaje significativo de aprender haciendo, como alumno de este proyecto educativo.

**Ludismo:** significa el pleno respeto y utilización de la posibilidad de jugar y aprender a través del juego del niño.

**Individualidad:** denota la estimulación del desarrollo de las características personales del niño, las que lo diferencian de los demás y le permiten ser él mismo.

**Sociabilidad:** plantea la necesidad y el deber de crecer juntos a través de un proceso que estimule la vida en común para resolver problemas, avanzar, crecer, llegar juntos.

**Creatividad:** promover el desarrollo de la imaginación del niño, lo que le permitirá desarrollar a su vez los rasgos psicológicos propios de una persona creativa.

**Desarrollo de las estructuras cognoscitivas:** plantea el desarrollo de las estructuras cognoscitivas a través del proceso educativo como una forma de generar una educación integral.

## CREATIVIDAD PARA TRANSFORMAR

“A un niño yo le daría alas, pero le dejaría que él solo aprendiese a volar”.

Gabriel García Márquez



Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad y profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, enseñarles a no temer el cambio, sino más bien a poder sentirse a gusto y disfrutar con éste.

Podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que una educación creativa es una educación desarrolladora y autorrealizadora,

La mera información no genera cambios importantes en las personas, pero sí la aplicación y la implicación afectiva.

Pero lo más relevante es que hemos aprendido a ver la creatividad como una cualidad que trasciende al individuo. La creatividad es ante todo una actitud, un estilo de vida, un clima, una cultura, un valor, una forma de afrontar y resolver problemas; en suma, un bien social que es preciso fomentar para asegurar el crecimiento de los pueblos.

Por eso, educación y creatividad han de estar inseparablemente unidas si queremos construir el futuro. Pensamiento y sentimiento están unidos en la creatividad. Por lo tanto, educar en la creatividad es hacer patente todas las posibilidades ocultas de la persona y entre ellas su sensibilidad, afectividad, capacidad de emocionarse y de comprometerse.

### **UNA ENSEÑANZA QUE INHIBE LA CREATIVIDAD**

*"Lo peor es educar por métodos basados en el temor, la fuerza y la autoridad, porque se destruye la sinceridad y la confianza y sólo se consigue una falsa sumisión".*

Einstein

A pesar de todos los beneficios de la educación creativa en las escuelas persiste conjuntos de fuerzas que inhiben el desarrollo de la creatividad y dificultan su expresión:



En la escuela es común el predominio de una educación volcada excesivamente para el pasado, con un énfasis exagerado en la reproducción del conocimiento y en la memorización de contenidos, exige del alumno, muchas veces, conocimientos obsoletos.

Desde los primeros años de escuela, se aprende que para cada problema o cuestión hay apenas una respuesta correcta, siendo fortalecida todo el tiempo la dicotomía cierto-falso, aprendiendo el alumno que él debe siempre dar la respuesta correcta, que no puede engañarse, siendo visto el error como sinónimo de fracaso y que debe ser evitado siempre. El error genera sentimientos de vergüenza y constreñimiento. El espacio reservado para preguntas que posibilitan múltiples respuestas, para la exploración de nuevos abordajes en el proceso de solucionar problemas y para el uso de formas divergentes de lidiar con el contenido programático, es muy reducido, si no inexistente en la gran mayoría de las escuelas.

Los profesores tienden a subestimar el potencial y el talento de sus alumnos. Es también común dar relevancia a la incapacidad, a la ignorancia y a la incompetencia del alumno, dejando de señalar lo que cada uno tiene de mejor en términos de talentos y habilidades. Esto lleva al desarrollo de una visión pesimista de los recursos casi ilimitados de nuestra mente, de nuestra capacidad de crear, de nuestra capacidad de proponer nuevas ideas y de vislumbrar nuevas posibilidades y opciones ante problemas y desafíos.

Los rasgos más cultivados en nuestra escuela son la obediencia, la pasividad y la dependencia en contraposición a las exigencias de la realidad actual que exige un perfil de personas con autoconfianza, iniciativa, independencia de pensamiento y acción, persistencia, coraje para arriesgarse y habilidad para solucionar nuevos problemas

Nuestra enseñanza está dirigida únicamente hacia el conocimiento del mundo exterior, contribuyendo poco para el autoconocimiento.

Aprendemos sobre el universo, los países, la historia del hombre, pero seguimos desconociendo nuestros talentos y posibilidades. Aprendemos sobre el mundo, pero reflexionamos poco sobre nosotros mismos, sobre el potencial casi ilimitado de nuestra mente, sobre el poder y valor de nuestra imaginación.

La escuela aún no considera el juego, la imaginación y fantasía como dimensiones importantes de la mente. Hemos visto en muchas escuelas niños de cuatro años de edad, en su primer año en el kínder, llevando ya a la casa una larga lista de ejercicios y tareas que les toma tiempo libre, impidiéndoles jugar.

Entre los profesores predomina una concepción errónea de la creatividad, considerándola como si fuera una dádiva, un privilegio de pocos, presente apenas en grandes artistas, inventores y científicos. También es común su representación como una característica innata y que, por lo tanto, no puede ser enseñada o aprendida. La creatividad dependería solamente de la inspiración del individuo, cuando sabemos que la preparación, dedicación, disponibilidad de tiempo y de recursos son también factores de gran importancia para la producción creativa.

### **BARRERAS PERSONALES A LA EXPRESIÓN DE LA CREATIVIDAD**

Dentro de las barreras que impiden a la persona aprovecharse de sus potencialidades, podríamos destacar algunos bloqueos de origen emocional, a la par de otros de carácter cultural. Bloqueos de origen emocional:

- el miedo a cometer errores,
- el miedo a ser criticado,
- la falta de confianza en las propias ideas y capacidades,
- el deseo excesivo de seguridad y orden,
- el acomodamiento,
- el miedo de parecer ridículo, la inseguridad y los sentimientos de inferioridad.
- Bloqueos de origen cultural:
  - la concepción de la fantasía y de la reflexión como pérdida de tiempo,
  - la consideración de la tradición como preferible al cambio,
  - el énfasis en la razón y lógica y desvalorización de la intuición y los sentimientos.

### **REPENSANDO EL SISTEMA EDUCACIONAL**

Necesitan ocurrir cambios significativos en el sistema educacional con el objetivo de alterar el cuadro presentado. Uno de los cambios necesarios, por ejemplo, es la revisión de la escuela tradicional. Esta escuela, como se sabe, tiende a ser muy rígida.

Es necesario también ampliar los objetivos propuestos para la enseñanza. Prevalece un énfasis exagerado en el dominio de la información y en la repetición de ella, priorizándose solamente el entrenamiento de un reducido número de habilidades cognitivas.



MEMO



En este contexto, se prioriza lo conocido y poco se hace en el sentido de preparar al alumno para enfrentar de manera satisfactoria, de manera personal y creativa, lo desconocido. Una prueba de esto es el reducido espacio reservado para la búsqueda, para el descubrimiento y para la manipulación de problemas que posibilitan muchas soluciones.

Como lo hemos planteado desde un principio y es el objetivo de este libro el arte y los juegos son esenciales deben estar siempre presentes en el proceso de aprendizaje.

Lograr que el alumno experimente placer en el aprendizaje de algún asunto debe ser el primer objetivo de todo profesor. Lograr que el alumno tenga conciencia de que no se aprende para la escuela, sino para sí mismo y para su propia vida, es la primera función del educador.

Creemos, pues, que es necesario repensar la educación respecto al contenido y a la forma como ésta está siendo trabajada (muy volcada hacia la reproducción y memorización). Hoy se sabe que ya no basta el conocimiento: es importante ejercitar la capacidad de pensar, imaginar y crear.

- Es necesario ampliar las habilidades que van a ser estimuladas y aumentar la satisfacción y el gusto de aprender y de crear.
- Es necesario reformular la imagen del alumno ideal, donde la obediencia, pasividad y el conformismo ocupan un lugar central,
- Es necesario que se incluyan el compromiso, la dedicación, el entusiasmo, la iniciativa, la persistencia, la capacidad de aprender con sus propios errores y la curiosidad, rasgos que contribuyen de manera importante a la búsqueda de nuevos problemas, a la interpretación de viejos problemas bajo nuevos ángulos y al mejor aprovechamiento de las capacidades creativas.

## ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA

¡Todo es aula para el niño!

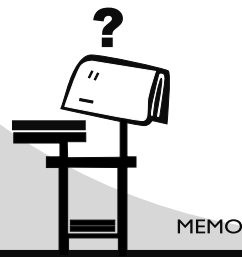
José Gordillo

Varias son las prácticas que el profesor podrá seguir hacia la promoción de mejores condiciones para el desarrollo del potencial creador. Algunas sugerencias en este sentido son presentadas a continuación:

- Los niños y niñas expresan en forma más plena sus habilidades creativas cuando realizan actividades que les dan placer.
- No nos limitemos a ejercicios y actividades que posibiliten sólo una respuesta correcta. Utilicemos también ejercicios que estimulen a los niños y niñas a ser lo más originales posible en sus respuestas.
- Valoricemos las ideas originales de los niños y niñas.
- Una idea original es apenas el primer paso. Es necesario también enseñar a los estudiantes a revisar, refinar, elaborar sus ideas creativas.
- Promovamos un ambiente que estimule las ideas creativas.
- Incentivemos a los alumnos a presentar y a defender sus ideas.
- Destaquemos lo mejor que cada alumno tiene e infórmeles sobre sus "puntos fuertes".
- Desarrollemos actividades que requieran del alumno iniciativa e independencia.
- Estimulemos la curiosidad de los alumnos a través de las tareas propuestas en clase.
- Hagamos preguntas desafiantes, que motiven a niños y niñas a pensar y a razonar.

- Demos tiempo a los estudiantes para que piensen y desarrollen sus ideas.
- Demos oportunidades a los alumnos para discutir sus puntos de vista.
- Diversifiquemos las metodologías de enseñanza utilizadas en clase.
- Promovamos un ambiente de respeto y aceptación por las ideas de los alumnos (a).
- Provoquemos en los alumnos (a) confianza en sus competencias y capacidades.
- Expongamos a los alumnos (a) sólo a críticas constructivas.
- Estimulemos a los niños y niñas a utilizar técnicas de resolución creativa de problemas (como lluvia de ideas) en sus proyectos de ciencia, actividades artísticas y redacción, con el objetivo de llegar a un producto más creativo.
- Ayudemos a los alumnos a librarse del miedo a cometer errores, manifestando tolerancia y respeto por sus ideas, cuestiones y producciones.
- Protejamos las producciones de los alumnos de la crítica destructiva y de las humillaciones de sus compañeros.
- Reconozcamos que la creatividad incorpora una variedad de procesos (resolución de problemas, pensamiento divergente, pensamiento convergente) y una serie de hechos motivacionales y de personalidad (como el autoconcepto, la autoconfianza, la curiosidad, la flexibilidad y la motivación intrínseca).

*“En consecuencia habría que meternos en la cabeza que la verdadera tarea de la escuela no es la instrucción, ni el progreso... sino la libre creatividad.”*



## BIBLIOGRAFÍA

- Acha, Miguel. METODOS CREATIVOS PARA TODOS. Ediciones Mensajero.
- Argandoña, Guillermo “memo”. LA CLASE. Comics. México.
- Dadamia, Oscar. EDUCACION Y CREATIVIDAD. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires, Argentina. 2001
- García, Olga. MODULO PEDAGOGICO. SEP, Dirección General de Culturas Populares. México. 1994
- Gordillo, José. LO QUE EL NIÑO ENSEÑA AL HOMBRE. México
- Gutiérrez, Francisco. GERMINANDO HUMANIDAD. Save the Children-Noruega. Guatemala. 2004
- SIEMIENTE DE PRIMAVERA. Save the Children-Noruega, PRODESSA/Saqul Tz'ij. Guatemala. 2001
- Gutiérrez Francisco y Prado Cruz. TIEMPOS DE SIEMBRA. Save the Children-Noruega. Guatemala.
- Menchén, Francisco. DESCUBRIR LA CREATIVIDAD. Ediciones Pirámide. Madrid, España. 2001
- PRODEN. ENTRE EL OLVIDO Y LA ESPERANZA. Comisión Pro-Convención sobre los Derechos del Niño. Proden. Guatemala. 1996
- Varios Autores. Artículos sobre Creatividad y Educación. REVISTA DE EDUCACIÓN. NUEVA EPOCA. No. 10. México.
- Woolfolk Anita . PSICOLOGIA EDUCATIVA. Prentice Hall. México. 1999







# JUEGOS COOPERATIVOS

“Ningún adulto podrá prever ni medir cuanto aprende un niño que juega, y esa cantidad será siempre superior a la que podamos imaginar”.

Francesco Torucci

# LO FUNDAMENTAL DEL JUEGO

“El juego es una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo”.

José Gordillo

Antes de conocer los juegos cooperativos haremos una breve introducción sobre los aspectos fundamentales del juego.

El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. El niño juega constantemente y reproduce en sus juegos sus vivencias y relaciones con su entorno.

No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje. El juego es el método más eficaz de aprendizaje. No se puede concebir el juego sin el aprendizaje y el aprendizaje sin juego.

En la escuela se tiene el prejuicio de que el juego es una actividad informal, una pérdida de tiempo, sin ninguna importancia. Lo realmente importante y serio es “el estudio y el trabajo”. Esta forma de pensar denota la falta o poco conocimiento de los educadores acerca del juego y en consecuencia sobre lo fundamental del proceso de aprendizaje; ya que no hay nada más serio para el niño y la niña que el juego.

## DESARROLLO A TRÁVES DEL JUEGO

Por medio del juego se favorece el desarrollo de;

- la motricidad,
- los sentidos,
- las facultades intelectuales y
- la adquisición de hábitos sociales y
- de cuidado de sí mismo.

Para el niño es un medio de conocimiento, tanto de sí mismo y de los demás, como del mundo que le rodea.

En algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación visual-motriz o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino.

Mediante el juego se estimula la expresión, como en el juego simbólico o en los títeres y se favorece la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía de otros niños o con el adulto.

La actividad lúdica le introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno.

El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. El juego reglado que supone ciertas prohibiciones le permite tomar conciencia de los derechos de los otros.

Las características del juego se pueden agrupar en función de una serie de elementos que desarrollan sus funciones:

**Desarrollo social:** el niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. El juego colectivo permite al niño aprender, respetar a los demás, contar con ellos, observar y dar ejemplo. Se produce una adaptación a las exigencias externas, dándose una transferencia posterior para adaptarse a la sociedad.

**Desarrollo emocional:** como el juego infantil es expresión, a través de él el niño manifiesta alegría, emociones, agresión, tristeza.

**Desarrollo mental:** mediante el juego agudiza su inventiva, se pone en situación de alerta y, ante los problemas que se le presenten intentará resolverlos con brevedad. El juego resalta el aspecto investigador en el niño, de manera que ante un mundo cambiante, el infante desarrolla juegos de fantasía y realidad.

**Desarrollo físico:** hay que tener en cuenta que el individuo va evolucionando y madurando con progresión en la coordinación de movimientos, con perfecto dominio de todos ellos y con capacidad suficiente de control de ciertos grupos musculares.



## IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA INFANCIA

Es indudable el valor que el juego aporta al niño. Se pueden observar dos aspectos principales del juego en la actividad:

- el juego como fin en sí mismo y
- el juego enfocado como un aspecto didáctico.

Cuando el juego tiene un fin en sí mismo, el niño logra su autocomplacencia. El juego representa en el niño una autoestima y observa las posibilidades que tiene de lograr ciertos objetivos. Cuando tiene una implicación social, permite cooperar con otros niños y provoca una observación de su propia realidad social.

Cuando el juego tiene como fin un objetivo didáctico significa que el niño no siente el aprendizaje como tal; es decir, si el profesor utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que éste se divierta y, al mismo tiempo, que aprenda ciertas conductas que van implicadas en el propio juego.

*“No existe diferencia entre jugar y aprender”*

Raúl López

## FUNCIONES DEL JUEGO

### 1. La función placentera del juego

El juego proporciona o debe proporcionar placer y diversión al niño. Este sería su único objetivo, ya que el juego en sí mismo, no persigue ningún otro fin. Es una actividad que tiene objeto en ella misma. El juego es actividad fundamental en el niño, la que realiza con más libertad y placer. Para él es tan importante como comer y dormir. Le permite de una manera natural y progresiva irse adaptando al entorno, conocerlo y dominarlo.



### 2. La función de descarga de energía vital

Aquí ofrece tanto al niño como al adulto, la posibilidad de liberarse de las tensiones cotidianas, recreando un mundo más placentero, lo que le permite recobrar energías y recuperar equilibrio. Todo esto afecta al estado físico y psíquico. La persona que no ha podido jugar de niño es un adulto incompleto y desestructurado. El juego tiene pues, un papel privilegiado en el desarrollo de la personalidad, así como en la formación de su intelecto.

### 3. Función de aprendizaje

No existe ninguna contradicción entre el juego y el aprendizaje. Para el niño el juego es una oportunidad permanente de aprender algo nuevo.

Muchos educadores utilizan los juguetes y los juegos en general, como una táctica pedagógica moderna, que permite que confluyan juego y aprendizaje, espontaneidad, libertad y adquisición de conocimientos. El niño tiene que tener libertad e interés por lo que aprende, de lo contrario no asimila correctamente.

### 4. Función de libertad

El juego es espontáneo y voluntario, no es obligatorio. La libertad del juego proporciona al niño una intensa sensación de vitalidad e independencia, le permite desplegar su iniciativa y creatividad.

Es el juego una de las formas básicas donde se verifica el enfrentamiento del ser humano con el mundo. Es en esta relación con su entorno en la que el niño descubre sus propias capacidades, las de los demás y los usos y cualidades de los objetos.

### 5. Función de socialización

El juego es un elemento esencial de comunicación y de socialización. A través del juego el niño aprende las reglas del juego para consigo mismo,

para con los demás y con los objetivos. Va introyectando –haciendo suyos- los patrones de conducta que imperan en la sociedad en que vive. Todo lo que rodea al niño: familia, barrio, escuela, medios de comunicación, etc. incitan a realizar ciertos juegos y a utilizar una determinada forma de juguetes. En este sentido la sociedad le propone un modelo a ser imitado por el niño.

### **NO TODOS LOS JUEGOS SON EDUCATIVOS**

Existen algunos juegos que damos por naturales y que perpetúan las características excluyentes, violentas y machistas de nuestra sociedad y ante los cuales debemos hacer ciertas reflexiones.

### **LOS JUEGOS BÉLICOS**

*“Las relaciones de apropiación y exclusión, enemistad y guerra, jerarquía y subordinación, poder y obediencia, caracterizan la cultura patriarcal”.*

H. Maturana

Ya hemos visto que a través del juego, el niño va interiorizando y haciendo suyos los comportamientos sociales y valores que los juguetes y las actividades implican. Por ello consideramos que los juegos bélicos no son “neutrales”, ni simplemente un juego más. En ellos está la base de lo que podemos llamar: “Intento de perpetuación de un cierto sistema social”, de un modelo de sociedad competitivo, violento, represor, acostumbrado a dividir el mundo en “buenos y malos” y que exalta el afán de dominio-poder como valor en sí mismo.

En definitiva, la violencia se convierte en árbitro de las relaciones. El más fuerte triunfa, tiene razón y además es el “bueno”. Matar y morir forman parte del juego. En ellos subyace un desprecio por la vida del otro.

*“La victoria es un fenómeno cultural que se constituye en la derrota del otro. La competencia se gana cuando el otro fracasa frente a uno”.*

Francisco Gutiérrez

### **EL JUEGO Y EL JUGUETE SEXISTA**

La división de papeles que ya desde pequeños se hace en razón al sexo, tiene una de sus principales manifestaciones en el juego.

De esta forma, el niño, la niña por medio del juguete asimilan la discriminación y reproducen los esquemas machistas que imperan en nuestra sociedad.

Cabe señalar que los juguetes propios de la mujer, la incapacitan para desarrollar un papel importante en la labor social. Una evidencia de esto, es cuando en el juego imitan las profesiones de los adultos, la niña desempeña sistemáticamente papeles secundarios, siempre subordinados a un grado superior ocupado por el niño. Por ejemplo, los doctores y las enfermeras.

Por otra parte el niño tampoco sufre una educación muy afortunada, puesto que solo se le permite desarrollar aquellas facetas adecuadas a la sociedad machista. Para conseguir el perfecto modelo de “macho” se estimulan los valores de guerrero, violento, competitivo, dominador, entre otros. Mientras tanto se eliminan y se reprimen totalmente valores tan positivos como el afecto y la sensibilidad que quedan relegadas exclusivamente a las mujeres.

Si queremos construir una sociedad compuesta por personas y no por “machos” y “hembras”, deberemos cuidar al máximo la educación de las niñas y niños, fomentando la colaboración entre los dos sexos, permitiendo un desarrollo conjunto libre y armonioso.

Podemos afirmar entonces que no todos los juegos y juguetes cumplen el requisito de ser educativos. Debemos, entonces revisar nuestras actitudes con respecto a qué tipo de juegos queremos practicar para lograr realmente el encuentro de verdaderas relaciones humanas.



Una propuesta:

## El Juego Cooperativo

De niña, cuando jugaba con mis hermanos y mis primos, aprendí muchas cosas... Que el más pequeño, más lento o más débil de nosotros sería siempre “quien la lleva”, el que contaba para el “escondite”, quien recibía más pelotazos en el “fusilado”.

Que el más vivo y tramposo de nuestros amiguitos terminaría siempre de primero. Que quien llegara de último a la meta era un “burro”, el objeto de todas las burlas. Que el más fuerte, más avisado o más grande establecería al final las reglas del juego... Sobre todo, aprendí que era importante ganar y que perder podía echar por tierra toda la diversión.

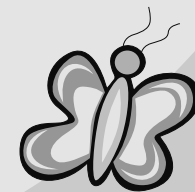
Pero ganar no siempre era divertido; significaba envidias, revanchas y tristezas, porque la alegría de ganar suele ser solitaria, no compartida.

Hoy me doy cuenta que con esos juegos infantiles aprendía, o reforzaba los valores de esta sociedad injusta en donde vivimos: la competencia, el egoísmo, el individualismo, la violencia. Jugando reproducíamos el esquema de ganadores y perdedores, manipuladores y manipulados, opresores y oprimidos.

Desde entonces nos acostumbramos a ver que la alegría y el triunfo es posible solo con la tristeza y la derrota de muchos.

¿Qué tal entonces si jugamos? Reinventando los juegos, superando el temor al ridículo, fijándonos en el disfrute y la alegría, antes que en quien gana o pierde, permitiendo la participación de todos, con la ingeniosidad de superar el reto juntos, porque es importante que todos lleguemos a la meta.

Rosalba Gómez  
Profesora Venezolana, 1989



# LOS JUEGOS COOPERATIVOS

“Los juegos cooperativos son juegos de paz para la creación de una cultura de paz”  
Xesus Jares

La idea básica de estos juegos es radicalmente diferente a la de los otros juegos conocidos, basados en un principio competitivo:

- una persona o grupos contra otros,
- ganadores y perdedores.

Exponer a los niños desde pequeños a la competición irracional no les enseña a competir de un modo sano. Cuando crecen están tan condicionados por la importancia de ganar que ya no saben jugar para divertirse. No saben ayudarse mutuamente, ser sensitivos a los sentimientos de los demás, ni compartir de un modo amigable y divertido, incluso cuando lo intenten. Y cuando fallan, lo que sucede a menudo, muchos niños y niñas aprenden a rehuir las competiciones.

Por el contrario los niños que han crecido sobre unas bases de cooperación, aceptación y éxito, tienen más posibilidades de desarrollar la auto estima fuerte y equilibrada, del mismo modo que los niños y niñas que han crecido con una alimentación equilibrada, tienen mayores posibilidades de desarrollar un cuerpo fuerte y sano.

Quien haya visto cómo puede destrozarse la diversión de un juego, cómo éste elimina al niño, lo excluye, lo hiere a propósito, puede captar la necesidad de una alternativa. Hay que considerar cuatro elementos esenciales en un juego cooperativo: aceptación, integración y cooperación. Este último es la razón principal

del juego, ya que el niño libre de ganar o perder, tiene más posibilidades de disfrutar la naturaleza del juego.

Los adultos, los educadores, frente a la agresividad de nuestros juegos es preciso que volvamos a aprender donde reside el sentido de la diversión y la felicidad en el juego. Dentro de este proyecto educativo, los juegos que se presentan en este libro son los juegos cooperativos, en donde se plantea:

*“la participación frente a la exclusión”,*

*“la igualdad frente a la discriminación”,*

*“la risa de todos frente a la risa de unos sobre otros”,*

*“la comunicación frente a la incomunicación”,*

*“la cooperación frente a la competitividad”,*

## CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

El venezolano G. Brown subraya que las características de los juegos cooperativos son liberadoras y señala las siguientes:

• **Liberan de la competencia:** los participantes unen sus esfuerzos para poder lograr una meta común, eliminando la presión que produce la competencia, no se preocupan si van a ganar o a perder: su interés está en la participación.

• **Liberan la eliminación:** El juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, a los más lentos, a los más torpes, etc. Y junto con la eliminación va acompañado

el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir. En ningún momento, nadie es eliminado.

• **Liberan para crear (para la creatividad):** Crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden recrearlas o cambiarlas.

• **Liberan la agresión física:**

Si promovemos la agresión física, los castigos, las burlas, las penitencias contra el otro, estamos aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Se busca eliminar estructuras que requieren la agresión contra los demás.

Siguiendo las ideas de G. Brown podemos agregar una característica liberadora más:

• **Liberan para la diversión:** el juego cooperativo es una fuente de risa inagotable. Cada jugador jugará por placer y se divertirá sin la preocupación del resultado final, el de ganar o perder.

En resumen podemos decir que las características esenciales de los juegos cooperativos son la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión.



## VALORES EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

• **La cooperación:** Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a asociarse y a preocuparse por los demás. De esta forma, al colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se cambian por constructivas.

• **La comunicación:** Desarrollo de la capacidad para expresar, deliberada y auténticamente, nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, nuestras emociones, nuestras perspectivas.

• **La participación:** Se persigue la participación de todos los miembros. Esta participación colectiva en la ejecución del juego y en la búsqueda de posibles soluciones, genera un clima de confianza y de mutua implicación absolutamente necesarias para una auténtica relación humana.

• **El aprecio y autoconcepto positivo:** Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro. La autoestima, confianza y seguridad de sí mismo, “es un elemento de identidad vital, que juega un importante papel en la determinación de nuestra conducta”

• **La alegría:** “uno de los caracteres más notables de la educación no violenta es el de formar niños alegres” (L. Corman). La alegría representa un objetivo educativo que no podemos soslayar, en tanto que una de la finalidades de

todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices. En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la finalidad última, la alegría, se desvela con toda nitidez. Se trata, pues, de “compartir la alegría que sentimos hacia la vida y hacia los demás” (M Harrison)”.

Tomado y adaptado de Xesus Jares  
El placer de jugar juntos

## APRENDER A JUGAR COOPERATIVAMENTE

En algunos casos posiblemente los juegos cooperativos tengan alguna dificultad para su realización. Esto podría derivar de la reproducción constante de esquemas competitivos, violentos que promueven más la competición que la cooperación y de algunos prejuicios de los adultos, si se realizaran con ellos. En estos supuestos, es necesaria la comprensión, la paciencia y la perseverancia. Se

debe reflexionar con los participantes e intentar que ellos mismos encuentren las causas por las que el juego no “sale”.

Recordemos que la cooperación, como cualquier otro proceso, necesita de un tiempo de aprendizaje, necesariamente distinto de unas personas a otras por su historia, cultura y condiciones específicas.

Para finalizar debemos tomar en cuenta que no solo los juegos cooperativos son los “buenos” y los demás juegos son los “malos”, se está planteando la actividad lúdica como actividad fundamental en el ser humano, en donde debemos promover todo tipo de juegos:

1. En donde se incluya a todos
2. La competencia sea racional
3. Se juegue limpio



# A JUGAR CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS

## 1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Los juegos de presentación rompen con las formas verticales de presentaciones tradicionales, para hacer posible la creación de una comunicación horizontal, recíproca y divertida. Crean circunstancias valiosas para la consolidación del grupo y la consecución de unas relaciones interpersonales de calidad.

Tanto con grupos de niños y niñas como con adultos, que nunca se habían visto antes, consiguen en cuestión de pocos minutos, un clima de comunicación, distensión, diálogo y reciprocidad realmente asombroso.

### Objetivos generales:

- Conocer los nombres de los miembros del grupo.
- Crear un ambiente de participación y distensión
- Favorecer la comunicación activa

### VEJIGA O PELOTA AL AIRE

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Nos ponemos todos en círculo y una persona en el centro con una vejiga inflada en la mano que va a lanzar hacia arriba mientras grita el nombre de cualquiera de los participantes. La persona mencionada ha de correr hacia el centro para atrapar la pelota antes de que toque el suelo. Tras de atraparla vuelve a lanzarla al aire mientras dice el nombre de otra persona.

Variantes:

Luego de jugar un rato, podemos usar dos vejigas lo cual produce bastante alegría y confusión, también podemos usar una pelota, la cual caerá mucho más rápido que la vejiga.

### APELLIDOS DE ANIMALES

Cómo lo jugamos:

Cada participante se va a presentar con su nombre y un apellido que será el nombre de un animal. El nombre del animal deberá empezar con la misma letra con la que inicia su nombre. Ejemplo: Luis Loro, María Mariposa... podemos añadir un gesto para hacerlo más divertido y que todo el grupo repita su nombre y apellido animal.

### PEGANDO RODILLAS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Con una pelota sujeta entre las rodillas vamos a presentarnos. La pasaremos a otra persona a la vez que decimos nuestro nombre y alguna otra cosa, como por ejemplo ¿De donde somos? ¿Cuántos años tenemos? o ¿Qué hicimos el pasado fin de semana? Podemos poner 3 ó 4 pelotas en juego al mismo tiempo, dependiendo del tamaño del grupo.





### ¿CONOCES A TUS VECINOS?

**Materiales**  
una silla para cada participante  
gafetes con el nombre en grande de c/u.

**Cómo lo jugamos:**

Colocados en círculo y sentados en sillas, un participante se sitúa en el centro e inicia el juego preguntando a cualquiera: ¿Claudia, conoces a tus vecinos? Y Claudia contestará nombrando a los que están a la par de ella: Sí, conozco a Mayra y Efraín, pero no conozco a los vecinos de Jorge. En ese momento las dos personas que están a los lados de Claudia y de Jorge (cuatro en total) deben intercambiarse de lugar, y el participante que se halla en el centro aprovechará para sentarse. La persona que queda en el círculo sin silla inicia la siguiente ronda con las mismas preguntas.



### DOS CÍRCULOS

**Materiales**  
Grabadora y música alegre

**Cómo lo jugamos:**

Nos dividimos en dos círculos, uno dentro del otro, con la mitad de participantes en cada uno. La gente del círculo interior se voltea hacia fuera, de manera que cada persona tiene a alguien enfrente con quien va a platicar durante unos dos o tres minutos sobre su edad, su nombre, su familia, lo que estudia o en qué trabaja... sobre cualquier tema que se proponga. El animador pone la música y los círculos dan la vuelta cada uno para el lado contrario del otro. Al parar la música, las personas que queden frente a frente iniciarán la conversación para presentarse.

Esta actividad nos sirve para grandes grupos en los que nadie se conoce y repetiremos los cambios hasta que todo el mundo se haya presentado por parejas.

### **LA PAPA CALIENTE**

Materiales  
pelotas u objetos cualquiera

Cómo lo jugamos:

Todo el grupo en círculo. Vamos a pasar una pelota de persona a persona diciendo en primer lugar el nombre de quien va a pasar y a continuación el nombre de quien va a recibir la papa. Como está caliente no se puede mantener mucho tiempo en las manos y hay que pasarla rápido. Podemos incorporar luego una o dos pelotas más dependiendo del tamaño del grupo, de manera que siempre lanzamos a la misma persona. Debemos estar atentos para que la papa pase por todo el grupo y no olvide a nadie.

### **MI NOMBRE ES ...Y ME PICA AQUÍ**

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Sentados en círculo, alguien empieza diciendo: Mi nombre es Rosa y me pica aquí, (por ejemplo: se rasca la uña), la persona que está a la par continua diciendo: Su nombre es Rosa y le pica aquí (le rasca la uña), y mi nombre es Carlos y me pica aquí (se puede rasca la cabeza), el siguiente tendrá que levantarse para ir donde Rosa y decir: Su nombre es Rosa y le pica aquí (le rasca la uña), su nombre es Carlos y le pica aquí (le rasca la cabeza) y mi nombre es Sandra y me pica aquí (señala otra parte de su cuerpo); y así sucesivamente hasta presentarse todos.



## LIMÓN- LIMÓN

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Nos sentamos en círculo, cada persona debe aprender los nombres de las personas que tiene sentadas a su izquierda y a su derecha. Quien está coordinando está en el centro de pie y señala a cualquiera. Si dice LIMÓN, LIMÓN la persona señalada tiene que decir el nombre de la persona que está a su derecha; si dice NARANJA, NARANJA, dice el nombre de la persona que está a su izquierda; y si dice MANGO, MANGO tiene que decir el nombre de otra persona a la que señala con la mano. Si alguien se equivoca, sale al centro para dirigir el juego y quien está en el centro ocupa su lugar. Cuando la persona que está en el centro grita CANASTA REVUELTA, todos cambian de puesto y quien se queda sin asiento continúa dirigiendo el juego.

## LOS REFRANES

Materiales  
Tarjetas o fichas  
Marcadores  
Refranes

Cómo lo jugamos:

Hay que buscar varios refranes conocidos y se escriben en tarjetas, así: la primera parte de cada refrán en una tarjeta: “camarón que se duerme...” y la segunda parte del refrán en otra tarjeta: “se lo lleva la corriente”. Si el grupo es de 20 personas, se buscan 10 refranes, para hacer 20 tarjetas. Cuando ya tenemos escritas todas las tarjetas, se revuelven y al azar se reparte una a cada participante. Ahora cada persona dice en voz recia la parte de su refrán buscando al compañero o compañera que tiene la otra parte. Cuando la pareja se encuentra, se presentan y platican un poco para conocerse mejor.



### INICIALES DE CUALIDADES

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Cada uno dice su nombre y apellidos, y a la vez dos calificativos positivos que le definan y que tienen sus mismas iniciales. Por ejemplo: Pedro Alcantara, plácido y amable.

## 2. JUEGOS DE CONOCIMIENTO



Con los juegos de presentación dimos el primer paso pero aún tenemos un conocimiento muy limitado de las personas. Estamos, pues, en condiciones de conocernos un poco más y de avanzar en la estructuración del grupo compartiendo información mutua para saber algo más de sus componentes y de las relaciones entre ellos.

### Objetivos generales

- Alcanzar un mayor grado de conocimiento sobre sí mismo, los demás y el propio grupo.
- Favorecer un ambiente participativo y distendido.
- Estimular la comunicación.

### LO QUE MÁS ME GUSTA

Materiales  
(opcional)  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

De manera individual vamos a pensar (y a escribir si nos parece) lo que más me gusta hacer y lo que menos y lo vamos a explicar después al grupo de uno en uno. Es necesario escuchar atentamente y mostrar respeto a lo que cualquiera diga.



## CINCO DEDOS

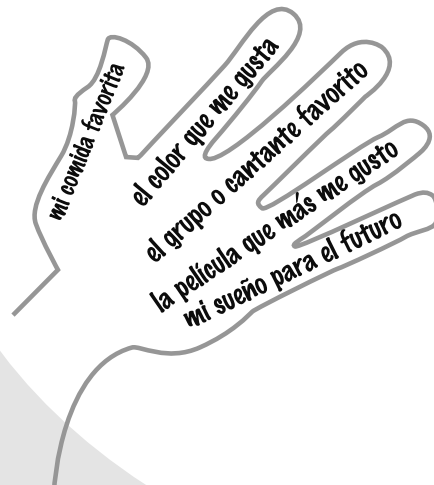
Materiales  
hojas, lápices y crayones

Cómo lo jugamos:

En una media hoja dibujamos el perfil de nuestra mano y en cada dedo escribimos lo siguiente:

- Dedo pulgar, mi comida favorita
- Dedo índice, el color que más me gusta
- Dedo mayor, mi grupo o cantante favorito
- Dedo anular, la película que más me gusta
- Dedo meñique, mi sueño para el futuro

En el centro de la mano podemos dibujar y pintar un animal con el cual nos identifiquemos.



Después colocaremos todas las tarjetas en la pared y todo el mundo leerá lo escrito.

Podemos terminar comentando algo que nos hayan llamado la atención o con las que nos sintamos más identificados.

## AUTOBIOGRAFÍA

Materiales  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

En 5 minutos aproximadamente vamos a escribir cada cual los rasgos más relevantes de nuestra biografía personal, tanto positivos como negativos, y luego los vamos a contar en público. La persona decide qué es lo que quiere contar sobre historia y todos escucharemos con respeto y sin interrumpir. Al final se puede comentar algunas de las cuestiones que hayan aparecido, cuáles nos han sorprendido o nos han llamado la atención, cuáles nos ha gustado conocer. También podemos dar tiempo para ver cómo nos sentimos al hablar de nosotros mismos en público.

## EL TESORO HUMANO

Materiales  
Papelitos con los datos que queremos ya escritos.  
Lápices

Cómo lo jugamos:

Previamente prepararemos una hojita con algunas frases. La que presentamos es solo una referencia que se puede ampliar. Cada uno de los participantes con una copia, buscará nombres desplazándose por la sala y preguntando a todo el mundo, con objeto de rellenar la lista (no se puede poner dos veces el mismo nombre en una frase). El objetivo es que todos completemos la lista individualmente. Al final la podemos compartir en público si el grupo lo desea.

Ejemplo de algunas de las características: se pueden variar dependiendo si son niños/as, jóvenes o adultos.

CARACTERÍSTICA	NOMBRE
Busca a alguien que tenga el mismo tipo de pelo que tú	
Busca a quien viva más cerca de tu casa	
Busca a alguien que tenga el mismo pasatiempo	
Busca a quien cumple años en una fecha cercana a la tuya	
Busca a alguien que le guste tu comida favorita	
Busca a alguien que tenga el similar sueño para el futuro	
Busca a alguien que tenga el mismo número de hermanos/as	

## EL TUNEL DEL TIEMPO

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Sentados en círculo. El animador les explica que, mediante los poderes mágicos del túnel del tiempo, pueden ser transportados a la época histórica que más les hubiese gustado vivir. Cada jugador con los ojos cerrados piensa en esa época, puede ser la actual, sabiendo que tiene el poder de introducir una única modificación si lo estima preciso. Tan pronto se hayan decidido y situado en la época histórica que han escogido, abren los ojos pero continúan en silencio hasta que todos los hayan abierto. Una vez que esto ocurre, comienzan a exponer sus elecciones y sus motivos.

## PÓSTER

Materiales  
Anuncios publicitarios  
Fotografías de revistas de famosos  
Postales de paisajes entre otros

Cómo lo jugamos:

El animador muestra una serie de anuncios publicitarios, fotografías de revistas de famosos, postales de paisajes, etc. Cada participante debe escoger de entre todas ellas la foto que colocaría en su habitación, suponiendo que obligatoriamente debemos colocar una y sólo una. Una vez hecha la elección que puede ser compartida, cada participante expone las razones de su elección.



### MI PROPIO PAÍS Y MI MUNDO

Materiales  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

Cada participante escribe en un papel las cinco cosas que llevaría de su país a un imaginario encuentro de naciones del planeta como muestra de su esencia. Luego se hará lo mismo, pero pensando en que cada uno de los participantes sería el representante de toda la Tierra para asistir a una reunión intergaláctica. Una vez hecho esto, se reunirán en grupos para contrastar lo que se seleccionó e intentar, si es posible, una lista representativa del grupo, tanto para el país como para el planeta. Posteriormente habría una exposición en gran grupo.

### GRANDES FECHAS DE NUESTRAS VIDAS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

El animador explica que, cada jugador, deberá pensar un rato en su vida y seleccionar aquellos acontecimientos clave: cuando ha estado más feliz, cuando ha estado más triste, el primer día de tu escuela, la primera vez que escuchaste un cuento, etc. Si son jóvenes o adultos se pueden utilizar también sus primeros recuerdos de infancia, algún fracaso o rechazo, el éxito en sus estudios o trabajo, etc.

### POR QUÉ ELIJO ESTO Y NO LO OTRO

Materiales  
Pizarra, hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

El animador escribe en el pizarrón una lista de temas. En cada uno de los temas, cada participante debe hacer una elección en positivo y otra en negativo, explicando las razones de dichas elecciones. Para ello aplican la frase: Por qué elijo... y no.... Por ejemplo, imaginemos que la lista que se presenta es la siguiente: medios de comunicación, comida, deportes, música, países del mundo. En cada uno de ellos el participante contestaría:

Por qué elijo la televisión y no la radio,

Por qué elijo el perreo y no la marimba,

Por qué elijo Estados Unidos y no Guatemala, etc.



### MIEDO EN EL SOMBRERO

#### Materiales

Una ficha para cada participante con la pregunta formulada.  
Un sombrero o una caja

#### Cómo lo jugamos:

Sentados en círculo. Todos, incluido el animador, sin poner su nombre llenan una ficha en la que está impresa: "En este grupo tengo miedo de..." y la colocan en un sombrero en medio del círculo. Se mueven las fichas y cada participante toma una ficha y la lee en voz alta. El animador evita que nadie haga comentarios o que se expresen juicios. Al finalizar de leer todas las fichas se entabla un debate sobre lo expresado.



## 3. JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Debemos aceptar que aún formamos parte de un universo educativo en el que la mayoría de las personas son educadas y conformadas culturalmente bajo esquemas y principios negativos y discriminatorios. En muchas ocasiones nos afirmamos descalificando a otras personas, haciéndoles burla o riéndonos. Es la cultura del menosprecio. En esta cultura solo unos pocos poseen un concepto positivo de sí mismos.

En definitiva, se trata de potenciar a través del juego los aspectos positivos de las personas y del grupo, favoreciendo la conciencia de grupo, la aceptación e integración de todos sus miembros.

#### Objetivos generales

- Favorecer la seguridad en sí misma y del grupo
- Ayudar a formar un autoconcepto positivo
- Resaltar las cualidades de cada persona
- Potenciar la aceptación de todos

### LO QUE MÁS ME GUSTA DE MÍ

#### Materiales

Hojas y lápices

#### Cómo lo jugamos:

De manera individual vamos a pensar por unos minutos cuales son las cualidades o características que más nos gustan de nosotros mismos y las vamos a escribir en un papel. A continuación en plenaria vamos a exponer cada cual por turno lo que hemos pensado mientras el resto del grupo escucha atentamente y sin interrumpir.





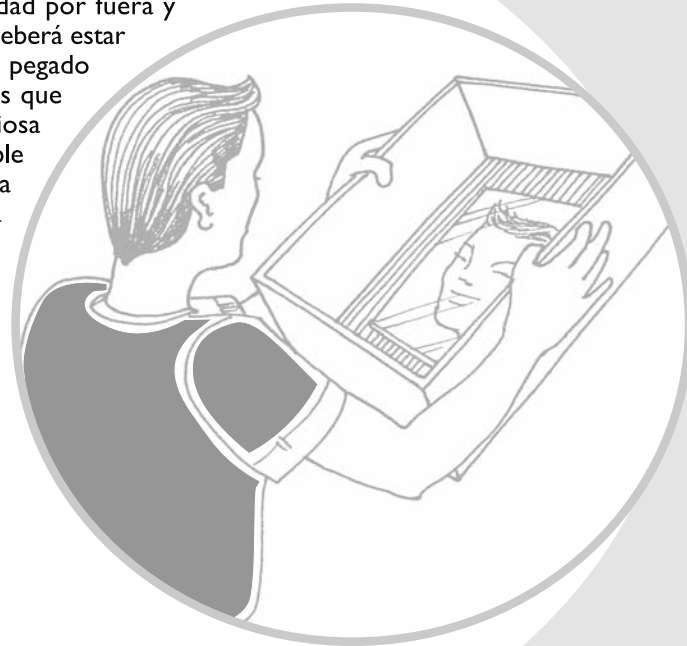
## LA JOYA

### Materiales

Caja de zapatos de cartón  
Un espejo del mismo tamaño

### Cómo lo jugamos:

Llevamos la caja ya decorada con anterioridad por fuera y por dentro y que luzca de forma agradable. Deberá estar abierta por la parte superior y con el espejo pegado en el fondo. Mostramos la caja y explicamos que dentro de ella se encuentra “la joya más valiosa de todo el universo”, que es única e irrepetible y que debemos amarla más que a nada. La caja deberá ser pasada de mano en mano por cada uno viendo dentro de ella. Solicitamos que nadie comente nada hasta que la caja haya pasado por todo el grupo. Al final reflexionamos sobre lo que hemos visto y que nos ha parecido.



## TRES MINUTOS PARA TI

### Materiales

Ninguno

### Cómo lo jugamos:

Nos dividimos en grupo de cuatro personas y vamos a comentar cualidades y valores positivos de cada uno de los compañeros durante 3 minutos. A quien corresponda ese tiempo únicamente puede escuchar sin intervenir, sin decir nada. Todos recibirán su dosis de halagos y reconocimientos. Al final podemos comentar si fue o no agradable recibir opiniones positivas de nosotros mismos y como nos sentimos en general. Esta actividad es preferible realizarla con grupos que ya se conocen bastante.

## ABRAZOS MUSICALES

**Materiales**  
Grabadora y músicaailable  
o algún instrumento con el  
que se pueda hacer algún  
ritmo.

Cómo lo jugamos:

Al ritmo de la música o  
canción caminamos o  
bailamos libremente  
por la salón o el  
espacio donde  
estemos, cada  
cual a su  
manera y sin  
pena alguna.  
Cuando  
ésta se  
interrumpe  
damos un  
abrazo a la  
persona que  
esté más  
cerca de  
nosotros sin  
importar quien sea.  
Luego nos daremos  
abrazos en grupos de tres,  
de cuatro, etc. hasta acabar con  
un abrazo final. Si el grupo presenta resistencias a  
abrazarse podemos comenzar con un saludo formal  
dándonos la mano.



## EL PERIÓDICO DE LAS BUENAS NOTICIAS

**Materiales**  
Cartulinas y pliegos de papel ya cortados tipo periódicos  
Marcadores o lapiceros

Cómo lo jugamos:

Los jugadores se dividen en grupos para escoger las distintas partes de un periódico, que previamente deben ser delimitadas. Por ejemplo, internacional, nacional, local, salud, educación, ecología, paz, economía, etc. Una vez que cada grupo sabe la parte del periódico que tiene que representar, se retiran durante unos minutos para acordar cuál va a ser la noticia, real o imaginaria, que van a escribir en las cartulinas, pero con la condición de ser en tono positivo. Posteriormente el periódico se lee entre los espectadores-lectores. Las noticias se pueden leer también tipo programa de radio o de televisión, en este caso los participantes pondrán un nombre creativo al programa.

## FRASES AFIRMATIVAS

**Materiales**  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

En círculo, cada uno toma una hoja y escribe su nombre en la parte superior. La pasa al que está a su derecha y éste escribe una frase positiva; dobla el papel para que nadie lo vea y lo pasa al siguiente. Cada uno escribe algo positivo sobre la persona cuyo nombre está escrito arriba, lo dobla y lo pasa al siguiente. Al final la hoja llega a la persona que tiene su nombre y lee todo lo positivo que el grupo ha escrito sobre él.



## CORAZONES DE AFIRMACIÓN

Materiales  
Cartulinas de colores  
Lápices y marcadores  
Tijeras,  
Tarjetas o fichas pequeñas de colores ya cortadas.  
Maskin tape  
Una caja de cartón o cualquier recipiente

Cómo lo jugamos:

Cada jugador dibuja y recorta un corazón de cartulina del color que desee y le pone su nombre. Todos lo pegan en un lugar visible de la clase. A continuación, cada participante escribe su nombre en una tarjeta, la coloca dentro de una caja de cartón y se revuelven. Luego escoge cualquier tarjeta y escribe algo positivo sobre la persona que le tocó y la coloca en el corazón correspondiente. Al final se puede leer en voz alta cada uno de los corazones.

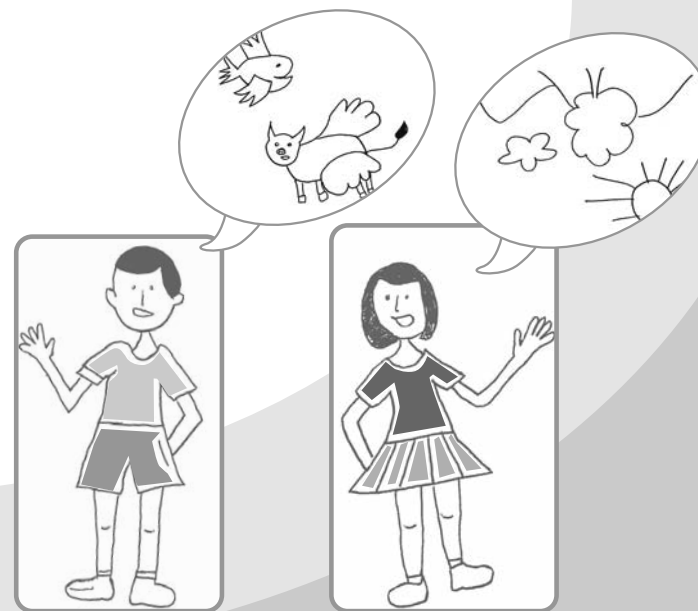
## EL PAÍS DE LOS INVENTOS AL REVÉS

Materiales  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

El animador se dirige a los jugadores, contándoles la siguiente historia: “Ahora con nuestra imaginación vamos a viajar al país de los inventores. Todos y todas las que estamos aquí somos capaces de inventar cosas muy hermosas y creativas. Sólo hay un problema. Por una circunstancia todavía no explicada, todo lo que inventamos es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo se nos pide que inventemos algo para volar, y todo lo que inventamos es justamente lo contrario, no sirve para volar. Nos piden que inventemos algo para comer, y todo lo que decimos no sirve para comer y así otros inventos más.

El maestro o cualquiera de todos puede proponer algún invento y cada jugador-inventor escribirá en una hoja el invento contrario y lo dirá ante todos. El juego continúa hasta que los inventores despistados no puedan inventar más cosas.



## 4. JUEGOS DE CONFIANZA

Los juegos de confianza, unidos a los juegos de afirmación, constituyen el siguiente paso para fortalecer la vida de grupo. La confianza es una condición básica, tanto para fomentar actitudes de ayuda mutua como para el trabajo creativo en común. La confianza es una expectativa sobre otras personas, y constituyendo un elemento clave en el proceso comunicacional.

### Objetivos generales

- Favorecer la confianza en uno mismo y en el grupo.
- Desarrollar aspectos relacionales alternativos, tanto en los miembros del grupo como en el entorno circundante.
- Crear ambiente de solidaridad y apoyo mutuo.

### SI YO FUESE

#### Materiales

- 1 Tarjeta para cada persona del grupo
- Lápices o lapiceros
- Maskin tape

#### Cómo lo jugamos:

Se reparten las tarjetas, que llevan escritas unas cuantas frases para contestar como: Si yo fuera un carro, sería un...; si yo fuera un lugar geográfico sería...; si yo fuera un animal, sería un...; si yo fuera una música sería...; etc.

Se debe decir que las ideas propuestas deben ser todas positivas. Cuando todos hayan terminado, se recogen las tarjetas, se barajan y se vuelven a repartir, cada uno irá leyendo en voz alta sucesivamente la tarjeta que le ha correspondido. El grupo tiene que averiguar quién la escribió discutiendo entre ellos. Cuando se ha averiguado, se toma la tarjeta, se le pone el nombre y se coloca en la pared.

Variante: para actividades de creatividad se propone que las respuestas sean las más fantasiosas o locas posibles.

### NARIZ CON NARIZ

#### Materiales

Ninguno

#### Cómo lo jugamos:

En parejas, uno enfrente del otro y con los ojos cerrados, tratamos de juntar la puntas de nuestras narices. Nos ponemos a un metro de distancia y nos vamos acercando poco a poco, soplando fuerte con la nariz para saber dónde está la de la otra persona.



## BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS

Materiales  
Pañuelos o retazos de tela.

Cómo lo jugamos:

Los jugadores forma grupos de ocho y acuerdan un lugar hacia donde deberán llegar. Uno hace de Blancanieves quien irá con los ojos abiertos guiando al grupo y los otros de enanitos con los ojos cubiertos en fila detrás de Blancanieves. El juego consiste en deambular por la zona, sin que se pierda nadie. Pero los enanos no pueden tomarse de la mano ni hablar. La única forma de comunicarse es a través de sonidos, silbidos, canciones o a través del contacto físico, pero sin usar las manos. Blancanieves puede salir de la fila e ir a buscar enanitos perdidos, pero siempre sin hablar y sin utilizar las manos. Al llegar al lugar acordado, entra otro grupo y realiza el mismo juego. Las reglas se pueden cambiar dependiendo de la imaginación de cada grupo. En grupos pequeños, pueden reducirse a tres o cuatro enanos.

## EL MASAJE CIRCULAR

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Hacemos un círculo y giramos todos a la vez hacia la izquierda, de forma que veamos la espalda de la otra persona. Ahora podemos empezar a darnos un masaje todo el mundo a la vez en el cuello, en la espalda, la cabeza, etc. con diferentes técnicas: con las puntas de los dedos como si fuéramos hormigas, arañando suavemente como gatos, como arañas, como pirañas, como pulgas, como hormiguitas, como elefantes, etc. Y muchos animales más que se no ocurran.

## EL LAZARILLO

Materiales

Pañuelo o un retazo de tela larga para tapar los ojos

Cómo lo jugamos:

Se deberán colocar los pañuelos cuidando que no se vea nada, luego en parejas, el lazarillo guía al ciego colocándole la palma de la mano en la espalda, el ciego va adelante y el lazarillo atrás de él. Cuando el ciego se encuentre con algún obstáculo, el lazarillo quita la mano de la espalda y el ciego deberá parar y girar, hasta cuando el lazarillo vuelva a colocar la palma de la mano, puede volver a caminar. Y así cada vez que se quite la mano el ciego para y gira. Cuando el grupo lo desee se invierten los papeles.

## ACROBACIAS

Materiales

Ninguno

Cómo lo desarrollamos:

Nos ponemos por parejas, uno frente a otro y nos agarramos de las manos y poco a poco juntamos las puntas de los pies y vamos echando el cuerpo hacia atrás estirando los brazos. Después nos agachamos y nos levantamos en esa posición lentamente y podemos probar a hacerlo de forma alterna, mientras uno sube el otro baja, y al revés. Usando la imaginación podemos encontrar muchas acrobacias más.



## **PÍO-PÍO**

Materiales  
Pañuelos o retazos de tela

Cómo lo jugamos:

El objetivo del juego es que los pollitos encuentren a “papá gallo” y a “mamá gallina”. Se cubren los ojos de todas las personas quienes harán de pollitos a excepción de un niño a quien el animador murmura en secreto: tú eres “papá gallo” o si es niña, tú eres “mamá gallina”. Todos empiezan a mezclarse con los ojos cerrados. Cada uno busca la mano de los otros, la aprieta y le pregunta: “pío-pío”. Si la otra persona también pregunta: “pío-pío”, se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando, excepto “papá gallo” o “mamá gallina” que mantienen siempre silencio. Cuando una persona no es contestada sabe que lo ha encontrado y quedan tomados de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte de grupo. Así hasta estar todos juntos.

## **EI TÚNEL NEGRO**

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Los jugadores se colocan a un metro aproximadamente, formando un túnel con sus piernas abiertas. Quien está adelante comienza el juego, imitando un tren dando vueltas por donde él quiera. Cuando decide entrar en el túnel, debe colocarse en “cuatro patas” y cerrar los ojos, ya que en su interior no se ve nada. Los jugadores que hacen de túnel, hacen sonar su alarma si el tren se sale fuera del mismo. Al llegar al final, pasa a ser parte del túnel. En ese momento, el jugador que está hasta adelante comienza a ser un nuevo tren.

Variante: pueden hacer de tren dos o tres jugadores agarrados de la mano, cuando entran al túnel, cierran los ojos y se deberán soltarse hasta que pasen todo el túnel.



## EL VIENTO Y EL ARBOL

Materiales  
Pañuelo o retazo de tela

Cómo lo jugamos:

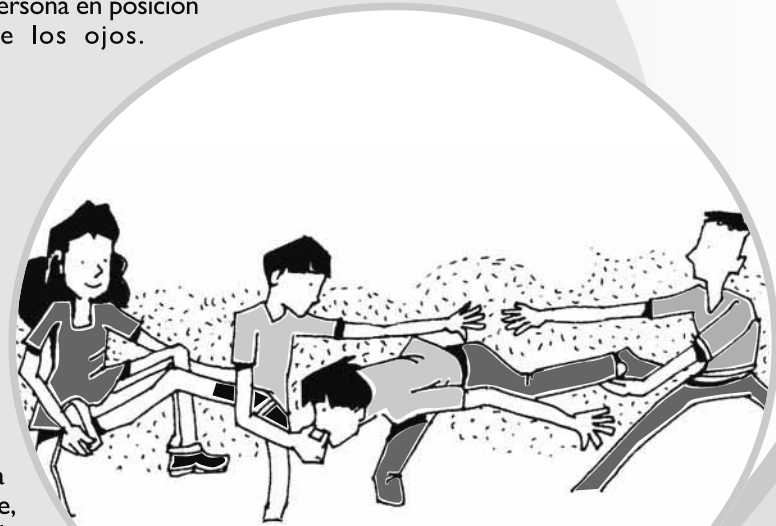
Grupos de unas 8 personas se colocan en círculo. Quien desee ser el árbol pasa al centro y se le vendan los ojos. Sus brazos deberán caer hacia los costados y deberá mantenerse siempre recto. Los compañeros que están alrededor le hacen ir de un lado para otro, empujándolo suavemente y recibéndola con las manos, estando alertas de que no se caiga. Al final del juego es importante poner a la persona en posición vertical, antes de quitarle el pañuelo de los ojos.

## TOCAR COLORES

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

El animador (o cualquier persona del grupo) va a dar instrucciones que todos seguirán, buscando el color o la parte del cuerpo que se señala en otra persona. Ejemplo: la mano derecha toca color azul, la mano izquierda toca color verde, etc. Debemos de mantener la mano donde se dijo hasta que se diga otra consigna. También lo podemos jugar con partes del cuerpo: cabeza con cabeza, pie derecho con pie izquierdo, etc. Al fin tendremos un gran enredo y muchas risas.





## 5. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

### PESCAR CON LAS MANOS

Materiales  
Pañuelos grandes

Cómo lo jugamos:

Cada persona anda por el salón con los ojos vendados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra persona, se toman de las manos y caminan juntos hasta encontrar la mano de una tercera persona. El que la encuentra se suelta de la otra y se agarra a esta última. Se van formando así parejas que se separan después de largo tiempo. Algunas personas pueden andar solas durante todo el juego o una parte de él. La elección es libre.



Después de las etapas de presentación, conocimiento mutuo, afirmación y confianza, estamos en condiciones de desarrollar una buena comunicación, entendida no sólo como intercambio de símbolos y signos, sino especialmente como “creación de relaciones recíprocas”.

Estos juegos pretenden romper con la comunicación en una sola dirección, que por lo general, se establece en distintos tipos de grupos y particularmente en la escuela tradicional.

### Objetivos generales

- Desarrollar la comunicación interna del grupo, facilitando interacciones positivas.
- Profundizar en el conocimiento de los miembros del grupo.
- Facilitar el encuentro hacia el otro.
- Aprender a comunicarnos a través de lenguajes verbales y no verbales.

### EL ZOOLÓGICO

Materiales  
Papeles con nombres de animales (dos por animal)

Cómo lo jugamos:

A cada participante se le da un papel con el nombre de un animal escrito en él. El juego consiste en que cada persona encuentre a su pareja utilizando como único medio la emisión del sonido de su animal. Se puede imitar también la forma de caminar y de moverse de cada animal.



### DICTAR DIBUJOS

Materiales  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

Una persona del grupo va a dictar un dibujo al resto del grupo. Primero lo hará de espaldas al grupo, para ver la importancia de los gestos al comunicarnos, luego lo hará de frente pero sin que nadie pueda hacer preguntas, para valorar la importancia de que haya comunicación en dos direcciones. En la última parte de la actividad el grupo podrá pedir aclaraciones y pasaremos a comparar los resultados en las tres fases. Recordemos que cada uno de los ejercicios es individual y no debemos mirar lo que está haciendo el compañero. Para terminar podemos reflexionar sobre cómo se sintieron solo escuchando sin poder hablar y de la importancia de la comunicación gestual.

### YO TE PERCIBO

Materiales  
Hojas y lápices

Cómo lo jugamos:

Sentados en el lugar que desee cada participante, éste debe expresar con cinco o seis palabras por escrito cómo se percibe a sí mismo e igual cómo percibe a cada uno de los miembros del grupo. Al mismo tiempo, indicará el animal, instrumento musical y la comida o alimento con los que se figura o percibe a sí mismo y a cada uno de sus compañeros. Se colocan luego todos en círculo y cada uno comunica todo lo que ha escrito de él mismo y de cada uno de los compañeros. Cada miembro puede apuntar en su hoja cómo lo van percibiendo para poder retener todas las percepciones que sobre él tienen sus compañeros. En esta fase es importante tener claro el significado de las percepciones, en las que el elemento subjetivo resalte en posición a todo intento de enjuiciamiento o de definición; de esta forma se mejoran las relaciones, ofreciendo una vida de aceptación propia y de los demás.

## CINTAS MUSICALES

**Materiales**  
Listones largos de colores de 2 metros c/u  
Grabadora y música de diferentes tipos musicales

Cómo lo jugamos:

Cada jugador tiene una cinta de tela en sus manos y al ritmo de la música, todo el mundo baila agitándolas. Cuando la música se detiene, deben juntarse por parejas y atar las dos cintas. La música vuelve a sonar nuevamente, y los jugadores vuelven a bailar, ahora por parejas agarrando las cintas atadas por los extremos. Cuando la música vuelve a detenerse, las parejas se juntan de dos en dos, atando las cintas por el medio de las mismas. La música suena de nuevo y la danza surge de nuevo, pero ahora de cuatro personas. El juego continúa con la misma dinámica hasta que todas las cintas quedan atadas.

## CON OJOS NUEVOS

**Materiales**  
Fichas tipo A y tipo B, según indicaciones.

Cómo lo jugamos:

Se trata de representar una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas de tipo B. Por lo tanto, cada jugador debe tomar al azar una ficha A y una B. Se puede realizar también por parejas o grupos de 3 o más personas.

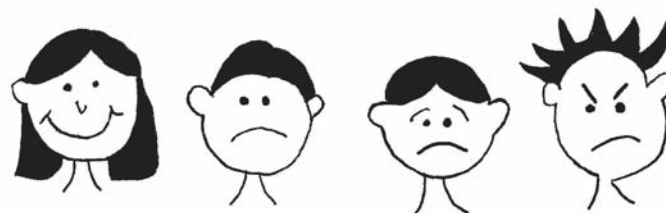
Fichas A. Ejemplos de acontecimientos:

- La pérdida de una sombrilla.
- Lavar los platos un domingo.
- La salida de vacaciones.
- La entrada de los alumnos en el colegio.
- La espera del bus, y cuando llega, no hay sitios para todos.
- La derrota de tu equipo favorito.
- Una proposición comprometida.
- El diálogo con un turista del que no entiendes su idioma, etc.

Fichas B. Ejemplos de estilos:

- De manera alegre y con risas
- De manera triste y llorando
- De manera enojado y gritando
- De manera asustada
- De manera suave casi sin aliento

Al finalizar las distintas representaciones, se realiza la reflexión en común.



## JUEGOS DE LOS CONTRARIOS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Los participantes se dividen en dos grupos, es muy importante que ambos grupos tengan el mismo número de participantes. Se colocaran en dos filas, de forma que cada persona tenga en frente a otra del otro grupo, separadas unos 3 metros entre sí. El animador del juego presenta consecutivamente las siguientes pautas:

¡Hablen con una persona del grupo contrario!  
Comuníquense con la mirada con alguien del otro grupo.  
Tomen contacto con alguien del grupo contrario mediante gestos de cualquier parte de la cara.  
Tomen contacto con alguien del grupo contrario haciendo gestos con cualquier parte del cuerpo.

Al final realizamos la reflexión de las diferentes formas de comunicación que tuvimos y cómo nos sentimos.

Variante: caminando libremente por todo el salón podemos hacer contacto con quien queramos y nos comunicamos sin hablar, solo con la mirada, haciendo gestos solo con la cara o haciendo gestos con todo el cuerpo. Tratando de que todo sea en completo silencio. Cuando deseemos seguimos caminando y buscamos otra pareja. Al comunicarnos solo con la mirada podemos tocar la frente de la otra persona con nuestro dedo índice y luego continuamos caminando. Usando la imaginación podemos encontrar otros tipos de comunicación no verbal.

## EXTRATERRESTRES

Materiales  
Fichas con preguntas  
Lápices  
Gafetes con el nombre de extraterrestres y terrícolas

Cómo lo jugamos:

Comienzan el juego con cuatro o cinco participantes que hacen de extraterrestres. El resto de los jugadores son terrícolas. Los extraterrestres cogen una ficha de investigación en la que las autoridades de su planeta les piden que investiguen sobre lo que ésta escrito en las fichas. En la misma aparecen dos preguntas y el espacio para otras dos, que deben inventar cada uno de ellos. Las preguntas de las fichas son todas distintas. Una vez que han escritos sus propias preguntas, es el momento en que llegan a la tierra y comienzan a preguntar individualmente o en pequeño grupo. Anotan las respuestas. Es conveniente realizar una misma pregunta a distintos terrícolas para comprobar el grado de fiabilidad de sus respuestas. Al finalizar sus averiguaciones, expresan sus resultados, pudiendo los terrícolas intervenir y matizar todo aquello que estimen oportuno. Al finalizar la puesta en común, otro grupo hace de extraterrestres, pasando a ser terrícolas los anteriores.

Las preguntas de las fichas dependerán de la edad de los participantes, aunque deben versar sobre los distintos aspectos cotidianos y habitualmente considerados evidentes.

Por ejemplo:

- ¿Por qué los niños van a la escuela?
- ¿Por qué se utiliza el masculino para los géneros, y no al revés?
- ¿Por qué hay niños que no quieren ir a la escuela?
- ¿Por qué hay armas?
- ¿Por qué hay ricos y pobres?
- ¿Por qué hay pocos parques infantiles?
- ¿Por qué hay personas que lloran? Etc.



## ESPEJOS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Los participantes se sitúan en dos filas distantes entre sí 2-3 metros, una fila enfrente de la otra fila. Una fila comienza haciendo una serie de gestos que son copiados, como en un espejo, simultáneamente por sus parejas de la otra fila. Cada pareja deberá hacer movimientos diferentes. El animador da la señal de comienzo y de fin. Al terminar, los participantes permanecen un rato en su sitio observándose. Luego cambian los papeles.

Variante: caminando libremente por todo el salón podemos hacer contacto con quien queramos y jugar al espejo, invertimos los papeles y continuamos caminando buscando otra pareja.

## GRUPOS DE CUMPLEAÑOS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Los participantes tienen que hacer grupos según el día y mes de su cumpleaños, de enero a diciembre. Tendrán que buscar la manera de entenderse sin palabras. No importa tanto el hecho de que el grupo salga bien, como el trabajar juntos y comunicarse. Al final se verifica si realmente los integrantes de cada grupo son del mismo mes y se hace una reflexión en común sobre cómo se sintieron al comunicarse sin palabras.



## 6. JUEGOS DE COOPERACIÓN

Los juegos cooperativos como ya lo hemos mencionado buscan el apoyo, la solidaridad y el fortalecimiento de todo el grupo, no hay ganadores, ni perdedores. todos sirven para jugar, todos ganan.

### Objetivos generales

- Desarrollar estrategias de juego que impliquen cooperación
- Sensibilizar sobre la dinámica cooperación-competición
- Tomar conciencia de que no es cierto la idea de que, “para jugar y divertirse, hay que competir”
- Fomentar la participación de todos y todas creando una sensación de comunidad

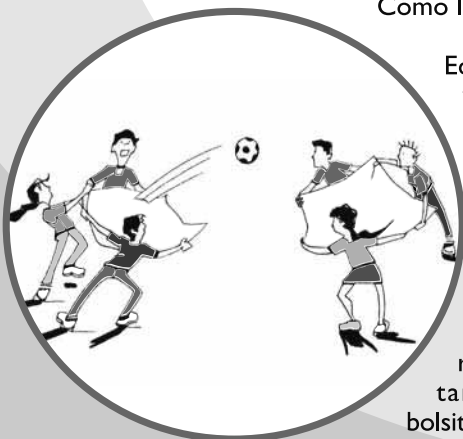
### MANTEO DE VEJIGAS

#### Materiales

Vejigas llenas de agua y mantas de tela o nylon grandes que puedan agarrar las personas

#### Cómo lo jugamos:

Equipos de 4 a 6 personas y nos colocamos alrededor de la manta sujetándola fuertemente. El juego consiste en pasar las vejigas de agua de un equipo a otro con el objeto de que la vejiga no se caiga al suelo, tanto al enviarla como al recibirla. Podemos jugarlo también con pelotas o bolsitas de nylon llenas de agua



### CARRERA DE SOPLIDOS

Nos dividimos en equipos de 5 o más personas, señalando las líneas de meta y salida. El objetivo es aguantar en el aire una vejiga inflada mediante soplidos y así alcanzar la meta todos juntos, sin que se caiga al suelo. Como verán se tendrán que juntar bastante.

### EL HULA HOP

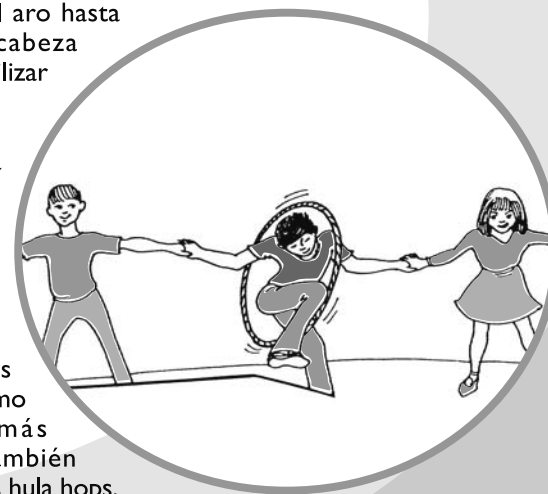
#### Materiales

Una o varias hula hops

#### Cómo lo jugamos:

En grupos de 4 ó 5 personas, nos colocamos alrededor de un hula hop puesto en el suelo. El objetivo es subir el aro hasta meter todos la cabeza adentro, pero sin utilizar las manos.

Otra alternativa consiste en hacer un círculo agarrados todos por las manos y tratar de pasar el cuerpo completo uno por uno por el hula hop. Podemos poner tiempo máximo para hacerlo más emocionante y también podemos usar varias hula hops.



## RUEDA ENRODILLADA

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Nos situamos en círculo y giramos todos a la vez hacia la derecha. Nos aproximamos agarrando los de la persona que está dos lugares delante nuestro, bien juntos unos de otros. A una señal todos nos sentamos al mismo tiempo en las rodillas de la persona que está detrás nuestro. Después podemos empezar a cantar alguna canción y caminamos en esta posición hacia delante y hacia atrás. Atención a la caída. Si el grupo es muy grande podemos hacer varios grupos.



## SILLAS MUSICALES

Materiales  
Grabadora y música bastante alegre  
Sillas

Cómo lo jugamos:

Esta es una versión no competitiva de este juego. Suena la música y todos bailamos alrededor de las sillas. Al detenerse la música hay que sentarse rápido. En esta ocasión nadie quedará eliminado y a pesar de que se continúan retirando sillas a cada vuelta, todos los participantes deben subirse o sentarse en las sillas ayudándose unos a otros para que nadie pise el suelo (las sillas deben ser resistentes).

### ORDEN EN EL BANCO

Materiales  
Un banco

Yeso o masking- tape (para dibujar un línea en el suelo)

Cómo lo jugamos:

Todo el grupo se coloca en línea sobre un banco de madera o bien en dos líneas paralelas separadas unos 30 centímetros y dibujadas en el suelo. El objetivo es colocarnos en línea sin que nadie se caiga del banco o se salga de las dos rayas dibujadas en el suelo. Nos colocaremos de acuerdo a nuestra fecha de nacimiento o de cualquier otra característica que nos permita poner orden en el banco. Si alguien machuca la línea o que fuera de ella, tiene que empezar de nuevo. Por lo tanto debemos de colaborar entre todos y todas.

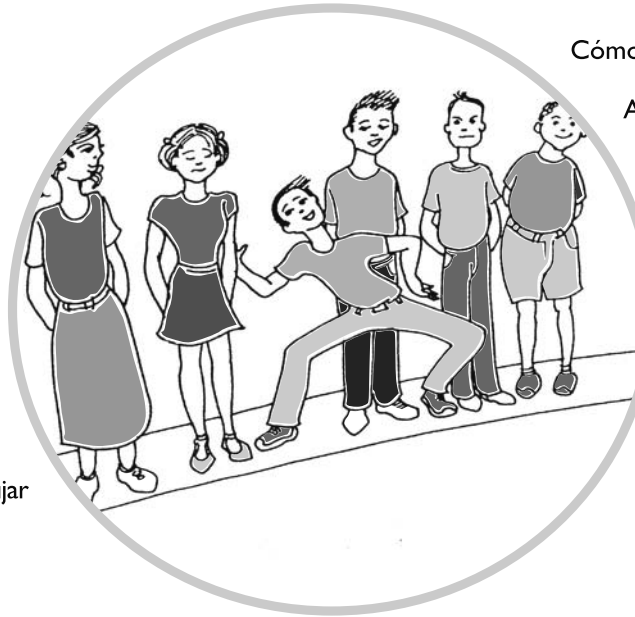
### LÁPIZ EN LA BOTELLA

Materiales

Un lápiz  
Varias pitas (una por participante)  
Una botella

Cómo lo jugamos:

Atamos a un lápiz varias pitas, tantas como participantes por equipo y colocados en círculo, cada uno agarra un extremo y hala ligeramente para mantener el lápiz en el aire sobre la botella. Tratamos de forma coordinada entre todos de introducir éste en la botella situada en el centro del círculo. Imagina los rayos de una bicicleta que son nuestras pitas y el eje donde se sitúa la botella. También podemos probar a hacerlo con los ojos cerrados mientras una persona del equipo guía verbalmente.





## EL NUDO

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Nos colocamos en círculo y extendemos nuestros dos brazos hacia delante. La mano derecha siempre abierta, es una gran boca y la mano izquierda siempre empuñada es un pan. Caminando hacia el centro, con los ojos cerrados o abiertos (como se prefiera), vamos a tratar de atrapar con la derecha una mano izquierda cualquiera, al encontrarla la vamos a mantener siempre sujeta. A una señal del animador abrimos los ojos y veremos que hemos formado un gran enredo que trataremos de deshacer en mutua colaboración, sin soltarnos de las manos. El objetivo es volver a reconstruir el círculo original. Es conveniente que el grupo no tenga más de 15 participantes.

## CUADRADOS COOPERATIVOS

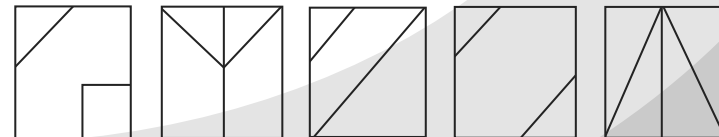
Materiales  
Sobres  
Figuras o piezas geométricas

Cómo lo jugamos:

Esta actividad nos va servir para reflexionar en conjunto sobre la idea de trabajar cooperativamente y colaborar para conseguir metas individuales. Vamos a preparar varios sobres con piezas geométricas (recortadas en cartulina) que vamos a repartir para cada equipo de 5 personas. Cada uno de los sobres tiene un cuadrado por persona del subgrupo. Revolvemos bien las piezas y las repartimos dando diferente cantidad de piezas a cada persona.

Sin hablar, debemos intercambiar piezas entre los participantes del equipo para formar nuestro cuadrado. Una regla importante es que las piezas no se pueden tomar de otra persona sino que es esta quien nos la debe ofrecer y dar.

Al final podemos reflexionar como nos sentimos personalmente y si nos fue fácil o no comunicarnos y colaborar dentro del grupo. También hablamos de las actitudes de competición o de cooperación que se han dado a lo largo de la actividad, de si se respetaron o no las reglas, de cómo nos sentimos al tener más o menos piezas que el resto de los compañeros.



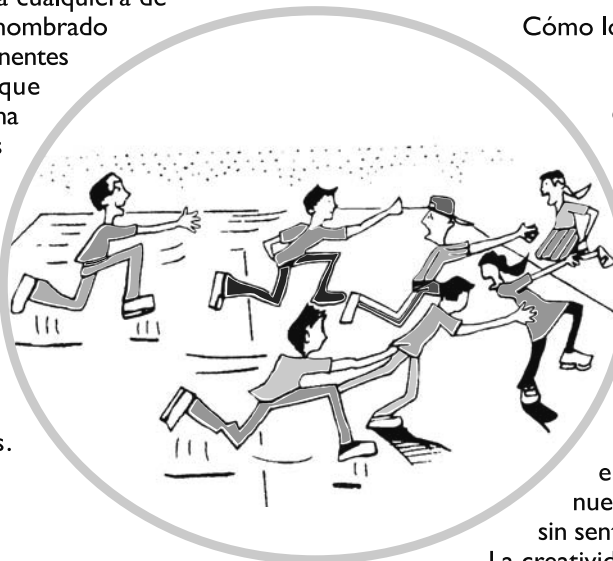
## LAGARTOS Y LAGARTIJAS

### Materiales

Yeso o maskin tape (para dibujar las líneas en el piso)

### Cómo lo jugamos:

Hacemos dos equipos y separamos dos zonas con una línea dibujada en el suelo. Un grupo será los lagartos y el otro las lagartijas. El facilitador gritará cualquiera de esas dos palabras y el grupo nombrado correrá a atrapar a los componentes del otro equipo antes de que alcancen su "casa", que será una línea dibujada a las espaldas del grupo (a unos 4 ó 5 metros). Todas las personas que son atrapadas, pasan a forma parte del otro equipo. El facilitador debe nombrar Día o Noche tratando de que los dos equipos se mantengan lo más equilibrados posible en cuanto al número de oponentes.



## DIBUJOS COOPERATIVOS

### Materiales

Varios pliegos de papel o papelógrafos  
Marcadores

### Cómo lo jugamos:

Organizamos varios equipos de igual número de componentes, que se van a colocar en distintas filas delante de un papelógrafo (uno por subgrupo) puesto en el suelo o en la pared. También daremos uno o varios marcadores por equipo. A una señal y sin que puedan hablar entre ellos, han de realizar un dibujo colectivo, pero con la condición de que solo es posible realizar un trazo, una línea recta o curva por persona. Cuando el primero del equipo hace su trazo en el papelógrafo, se pasa al final de la fila y continúa el siguiente hasta que todo el grupo de unas dos vueltas. Paramos el juego y observamos todos juntos el resultado de nuestro trabajo. Quizás hayan salido cosas o imágenes sin sentido o quizás sean pequeñas obras de arte abstracto. La creatividad lo puede todo.

A continuación, los equipos disponen tres minutos para organizarse y decidir que van a dibujar en el próximo papelógrafo. Entonces repetirán la actividad con el procedimiento anterior. Finalmente podemos en grupo reflexionar acerca de los resultados antes y después de organizarnos, como nos hemos sentido personalmente y observar la capacidad creativa que podemos tener en grupo.



## 7. JUEGOS DE DISTENSIÓN

Su principal característica es la de provocar la liberación de la energía, la sonrisa, la relajación, estimular el movimiento, la diversión. Esto no quiere decir que el resto de los juegos no sean divertidos. Por razones de organización es necesario agrupar este tipo de juegos para que puedan ser utilizados en cualquier momento: por ejemplo para romper la monotonía, para un descanso, preparación del grupo, relajación o al final de un trabajo.

### Objetivos generales

- Crear tanto psicológica como físicamente, un ambiente de distensión.
- Provocar la risa y la diversión en un tono cooperativo.
- Facilitar la comunicación y la participación.
- Favorecer la relajación del grupo.

### TRES POSICIONES

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Nos dividimos en tres grupos y nos vamos a poner de acuerdo en cada uno de ellos en realizar un gesto. Lo hacemos en secreto dentro de cada grupo sin comunicarlo al resto. A una señal del animador los tres equipos van a hacer al mismo tiempo el gesto que han decidido, por ejemplo: hacer como una gallina, saltar arriba con los brazos, sentarse en el suelo, etc. El objetivo es conseguir que todos hagamos el mismo gesto a la vez.

### TENTA MULTIPLICADORA

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:



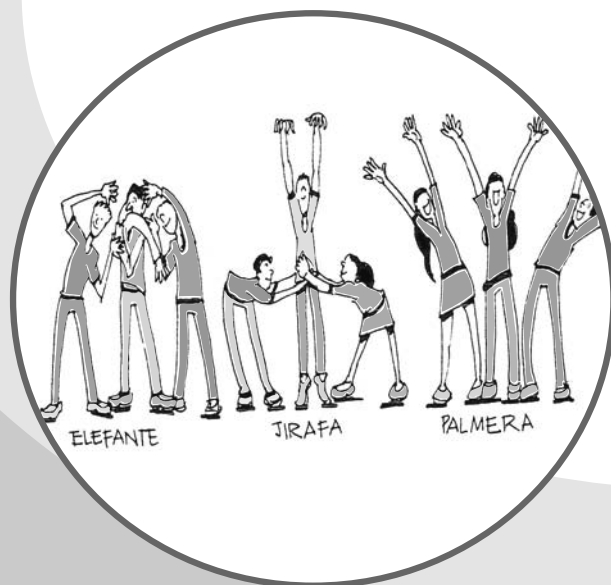
Una persona inicia llevando la tenta y persiguiendo al resto del grupo que está disperso por el terreno de juego; cuando toca a alguien, esta persona correrá junta agarrada de la mano. Cuando ya sean cuatro agarrados que llevan la tenta, entonces se dividen de nuevo en grupos de dos y continúan corriendo persiguiendo a los que aún no han sido tocados. Tal y como vemos en este juego todos ganamos y nadie queda eliminado.

## PALMERAS, ELEFANTES Y JIRAFAS

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Este juego es un gran clásico muy divertido. Una persona en el centro del círculo va a señalar a cualquier y va a decir: ¡Elefante! La persona señalada hace la trompa con los brazos y las dos que están a los lados hacen las orejas. ¡Palmera! Y la persona señalada levanta los brazos, mientras las de los lados se inclinan hacia los costados también con los brazos arriba. ¡Jirafa! La persona señalada levanta los brazos como si fuera la cabeza y las de los lados se agachan y se agarran de la cintura de ésta. La persona que se equivoca en el gesto que le corresponde hacer pasa al centro del círculo y señala a cualquiera diciendo cualquiera de las palabras claves.



## LA GRANJA

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

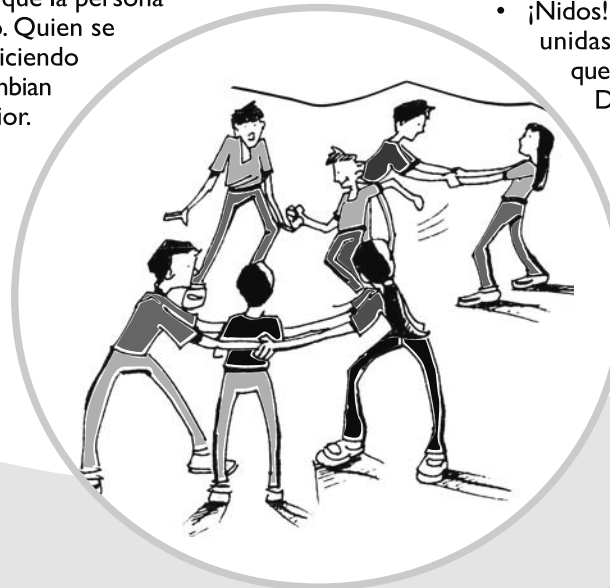
Todos estamos sentados en círculo. Se asignan alternadamente nombres de animales a los participantes: león, conejo, pato y burro... dependiendo del tamaño del grupo. El animador se sitúa en el centro y nombra un animal. Todos los que posean este animal cambian de lugar haciendo el gesto y ruido correspondiente. Mientras la persona del centro trata de sentarse, imitando también el animal que había nombrado. Inicia el turno quien quede sin silla.

## MERCADO DE FRUTAS

**Materiales**  
Yeso o maskin tape (para dibujar los círculos)

**Cómo lo jugamos:**

Hacemos dos círculos, uno dentro del otro y nos colocamos por parejas, mirando a los dos participantes hacia el interior. La persona que está en el círculo exterior va a decir a su pareja el nombre de una fruta. Alguien inicia el juego en el interior diciendo: "Esta mañana he ido al mercado y he comprado una ¡Piña!" y todos los que tienen esa fruta se unen a la persona del centro formando un tren agarrados por la cintura a su espalda. Así se continúan diciendo frutas: ¡papaya!, ¡melón!, etc. hasta que la persona que dirige dice: ¡Se me rompió la canasta! Y entonces todo el mundo corre a buscar sitio. Recordamos que la persona del círculo de afuera no se ha movido de su sitio. Quien se queda sin lugar va a empezar de nuevo el juego diciendo la misma frase. Después de un par de turnos, se cambian las personas del círculo interior con las del exterior.



## NIDOS Y PAJAROS

**Materiales**  
Ninguno

**Cómo lo jugamos:**

En grupos de tres, en pie, nos agarramos dos por las manos, uno frente a otro y la otra persona se coloca en el interior. Las dos personas de afuera son el nido y la de adentro el pájaro. Siempre queda una o dos personas sin nido, que son las que van a dirigir el juego gritando cualquiera de estas posibilidades:

- ¡Pájaros! Y las personas que están dentro de los nidos salen a buscar otro, momento en el que quienes dieron la voz buscarán nido donde instalarse.

- ¡Nidos! Los nidos mantienen las manos unidas y van a buscar a otro pájaro, que permanecen quietos en su lugar. De nuevo la persona que dio la voz aprovecha para buscar nido.

- La última palabra es ¡Huracán! Y entonces todos los nidos se deshacen y se recomponen otros nuevos. Por supuesto en esta ocasión quien no tiene nido se tratará de incorporar a uno. La persona que se queda fuera, empieza de nuevo el juego.

## QUEMAZÓN-REVENTAZÓN

Materiales  
Sillas

Cómo lo jugamos:

Nos dividimos en parejas tomados de las manos dentro de un gran círculo, separando las sillas ligeramente de dos en dos. Dos personas que no tienen sillas comienzan en el centro y pueden decir dos palabras: ¡Quemazón! Y todas las parejas corren a buscar otro par de sillas sin soltarse de las manos, mientras que la pareja que no tenía silla trata de sentarse. Si grita ¡Reventazón! Todo el mundo sale corriendo por separado a buscar un nuevo sitio, formando parejas. Las dos personas que quedan sin lugar inician la siguiente ronda.

## A CORRER O LA ESTRELLA

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Formamos 4 ó 5 grupos de igual número de participantes. Cada grupo forma una fila y se colocan viendo hacia el centro como si fuéranos los rayos de una bicicleta. Siempre queda un grupo fuera que camina alrededor del círculo imaginario de nuestra estrella. Cuando una persona del grupo de afuera toca al último de una de las filas, grita: ¡A correr! Y entonces toda la fila (ese rayo de la estrella) comienza a correr en dirección contraria hacia donde corre el grupo de afuera. El resto de los equipos permanecen quietos en sus lugares. Los dos equipos han de tratar de llegar al espacio que quedó vacío (el del rayo) en primer lugar. El que llega de segundo inicia el juego corriendo alrededor de la estrella, tocando otro rayo.



### VEJIGA Y CUCHARA

Materiales  
Cucharas y vejigas.

Cómo lo jugamos:

Los jugadores forman un círculo. Cada jugador tiene una cuchara grande. Se coloca una caja de cartón grande y abierta dentro del círculo. La idea es que el jugador, mantenga la vejiga en equilibrio en su cuchara y lo pase al siguiente jugador sin que caiga al suelo. La vejiga pasa por el círculo hasta que llega al último jugador, quien debe meterla dentro de la caja. Cuando el grupo consigue esto, pone en juego varios globos a la vez y de la misma manera los meten dentro de la caja.



### LA TORMENTA

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos:

Cada persona imita lo que el director de orquesta le indica personalmente, sin fijarse en lo que hagan los demás.

Alguien hace de director de orquesta de la tormenta, colocándose en el centro del círculo. Señala a una persona y frota las manos. Esta le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todas estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándola que debe chistar los dedos (mientras que las demás siguen frotándose las manos). Da toda la vuelta otra vez, hasta que todas hayan dejado de frotarse las manos y estén chistando los dedos. A continuación indica, una por una, que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (logrando bastante movimiento simulando una gran tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando los mismos pasos en sentido contrario.

## 8. JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto para que el grupo logre encontrar sus causas, analizarlas y proponer las posibles soluciones de manera creativa.

### Objetivos

1. Aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles de interacciones (personal-social, grupal-institucional) y buscar posibles soluciones.
2. Tomar conciencia y respetar el punto de vista de los demás, etc.

### FOTOS CONFLICTIVAS

#### Materiales

Una o varias fotos de situaciones de conflicto.

#### Cómo lo jugamos:

Se divide el grupo en subgrupos de 3 a 5 participantes. En un lugar visible se sitúa la foto de la situación conflictiva. Cada grupo debatirá durante un tiempo y luego representará, ante el resto, las posibles soluciones que darían las personas retratadas en la foto al conflicto en cuestión. Luego expondrán al grupo de forma razonada su decisión. Cada grupo puede centrarse en una de las personas que participan en el conflicto.

### META Y DESEO

#### Materiales

Pizarrón y yesos o marcadores

#### Cómo lo jugamos:

Se comienza diciendo en voz alta todos los problemas que cada cual tiene en su mente, sin discutirlos. Se escriben de forma que todas las personas del grupo lo vean. Una escoge el problema de la lista que le parezca más significativo (probablemente será uno de los que haya sugerido), y lo explica detalladamente al grupo, para que todos lo entiendan. A continuación todos dicen una "Meta/Deseo" o un "deseo de fantasía" que les gustaría que ocurriese si todo fuere posible (esto una variedad de posibilidades para la situación y ayuda a definirla más claramente).

Después cada cual da una solución, práctica y realista, que pueda solucionar el problema. Las Metas/Deseos y las soluciones, se escriben y se entregan a la persona que ha sugerido el problema. El proceso se repite para cada una de los participantes.





## EL JUICIO

Materiales

Sillas

Una mesa para el juez

Un martillo de madera o de plástico (un Chipote grande tipo Chapulín Colorado causa más gracia)

Cómo lo jugamos:

1. Se cuenta la siguiente historia:

Había una vez un país en donde las flores eran lo más sagrado. Se cultivaban y exportaban a todos los demás países del mundo, todas las personas las cuidaban y protegían. Este lugar era famoso por la belleza y la producción de sus flores. El rey había dictado una ley que decía "Todo aquel que corte una flor sin autorización se le cortará la cabeza". Un día Luis muy enamorado de su novia Teresa no encontraba de qué manera demostrarle su amor; pensó que a través de una flor era la manera de decirle cuanto la amaba, así que cortó una flor y se la regaló. Teresa entró en conflicto y no hallaba qué hacer. Cuando Luis se despidió, ella fue con las autoridades y la entregó acusándolo. Los soldados del rey lo apresaron y se ordenó que se le hiciera un juicio.

2. Se explica que se va a realizar el juicio y se eligen los siguientes personajes:

- un juez que deberá ser imparcial y auxiliares
- un fiscal que utilizará toda su astucia para que le corten la cabeza a Luis.
- un abogado defensor, quien utilizará toda sus habilidades para demostrar que es inocente. Tanto el Fiscal como el Defensor pueden crear todo tipo de pruebas.
- Luis, el acusado
- Teresa, la novia
- 2 ó 3 Testigos de parte del fiscal y 2 ó 3 de parte del Abogado Defensor.
- Un jurado de unas 6 personas, que al final darán el veredicto y explicarán porqué han escogido ese veredicto.
- pueden haber también soldados que entran y custodian a Luis.

3. Se realiza el juicio dando plena libertad de expresión a los participantes, el maestro solo da algunas ideas o direcciones personales a cualquiera de los personajes.

4. Se deberá respetar el veredicto dado por el jurado.

## PASAR SOBRE LAS ISLAS

Materiales

Hojas de prensa

Masking tape

Cómo lo jugamos:

Repartimos a cada uno de los participantes una hoja de prensa vieja que se ponen bajo los pies. Esta será su isla y todo el resto del espacio es el mar, plagado de tiburones. Todo el mundo se coloca en una esquina o extremo de la sala y el objetivo es alcanzar un punto distante movilizándose siempre sobre las islas sin pisar el agua. Quien destruya su isla en el intento o cae al mar queda fuera del juego, mientras el resto continúa en el intento. Al dar la señal todo el grupo trata de completar el viaje.

Al finalizar el juego con la llegada de algunos y la retirada de otros podremos constatar el número de personas que alcanzaron el punto final, si lo hicieron en solitario o en grupo colaborando. Y también reflexionaremos sobre el modo en que nos organizamos, si nos fue fácil o no, de los conflictos que se presentaron y de las posibilidades que nos ofrece la colaboración mutua.



## LO QUE NO ME GUSTA

Materiales  
Papel para hacer carteles  
Marcadores

Cómo lo jugamos:

1. Cada uno, incluso el maestro, escribe en un papel grande o cartulina algo que no le gusta de la clase o de algún niño o niña o de la escuela en general y por qué. Damos unos ejemplos:  
-A mí no me gusta que Pedro se burle de mí, porque me siento mal.  
-A mí no me gusta estar sentada todo el tiempo en la clase, porque es muy aburrido.

2. Se da un tiempo breve para que la realicen y luego en círculo cada uno leen sus carteles mientras el grupo escucha en silencio, sin hacer juicios ni valoraciones. Por razones de tiempo se seleccionan las opciones que se crean más urgentes para reflexionar. En otra oportunidad se deberán analizar todas las faltantes. Se pueden pegar en la pared todos los carteles.

3. Se realiza una reflexión colectiva sobre cada cartel seleccionado. Tratando de encontrar las causas y posibles soluciones. Es importante la comprensión del grupo, y ayudar a quien se equivocó, a reconocer su falta, hacerse cargo, pedir disculpas, reparar el daño, y comprometerse a no volver a hacerlo. La autorreflexión es una parte muy importante porque da cuenta de las razones de su conducta, para modificarlas y no reincidir en lo mismo.

## CARRERAS DE CIEGOS

Materiales  
Un lazo  
Pañuelos o trapos para cubrirse los ojos.

Cómo lo jugamos:

Se forman equipos de 5 personas, Cuatro miembros de cada equipo se sitúan en el interior de un recuadro definido por una cuerda y se la colocan a la altura de la cintura; luego se les vendan los ojos. De este modo se convierten en un vehículo a control remoto, que será teledirigido por el quinto integrante del equipo, que hará la función de piloto. En el lugar donde se juega se colocan varios obstáculos (muebles, etc.), formando un circuito. Los diferentes automóviles deben recorrer sucesivamente el circuito, procurando no chocar con los obstáculos, guiados por sus pilotos. Se puede acelerar el tiempo de recorrido.



## JUEGO DE ROLES

Cómo lo jugamos:

Es una actividad de muchas aplicaciones y utilidad. Lo que vamos a hacer es teatralizar una situación con el objetivo de vivenciar de la manera más real posible cualquier situación que nos interese y nos permita reflexionar en grupo sobre determinados temas. Lo primero escoger que se va representar, luego buscaremos el contexto, si es una casa, un cuartel, una disco, etc. Luego definiremos roles o papeles de los actores, dejándoles un pequeño tiempo para que se preparen antes de actuar antes del resto del grupo. Tras la representación, pasaremos a evaluar qué ocurrió, que actitudes observamos, si estamos de acuerdo o no con lo que se dijo, etc. También daremos la oportunidad para que los actores y actrices expresen cómo se sintieron.

Un ejemplo: Las Lanchas

Imaginemos que vamos en un barco por el mar y éste está a punto de hundirse. Solo hay un bote salvavidas en el que pueden sobrevivir 4 personas. El problema es que somos 1 ó 2 más de lo que la lancha puede soportar. De esta forma seleccionaremos 5 ó 6 participantes que pasan al centro del grupo y les asignamos distintos papeles: un sacerdote, un enfermo de SIDA, una niña, un político, un militar, un activista de derechos humanos, una maestra, etc. Podemos inventar personaje que nos parezcan más apropiados.



Una vez los participantes se han puesto en el lugar del personajes se inicia una discusión de unos 10 minutos donde se va a decidir quienes serán los que se marcharán en el bote salvavidas y quienes no. Este juego puede servir para conocer la valoración, la opinión que tiene el grupo de ciertas personas, o sobre el derecho a la vida de todo ser humano.

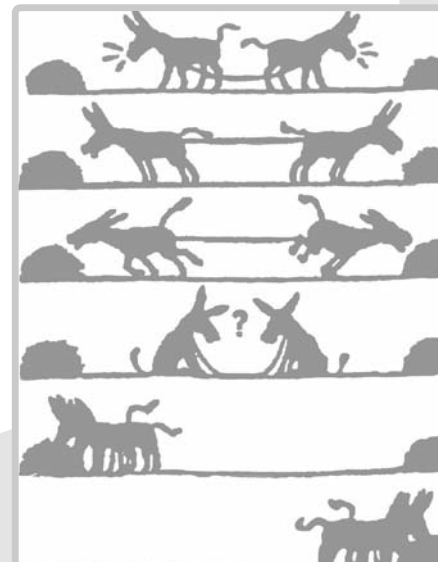
## HISTORIA DE BURROS

Materiales

Hoja con ilustración de los burros

Cómo lo jugamos:

Se tratará de comentar los dibujos de la historia que presentamos, primero de manera individual y luego en grupos pequeños. Se pide a los participantes su opinión sobre lo que ocurre entre los burros, iniciando una reflexión sobre las ventajas e inconvenientes de la cooperación y la competición y qué posibles soluciones encontramos a conflictos similares en la vida real. Como variante podemos únicamente entregar las cuatro primeras viñetas y pedir a cada grupo que imagine un final.



## SIMPATÍAS Y ANTIPATÍAS (la joven y la vieja)

Materiales  
Ilustración de la joven-vieja

Cómo lo jugamos:

Se prepara la figura de la joven-vieja en una cartulina grande para que todos la vean. Se mantiene fuera de la vista hasta después de leer la consigna:

“Les voy a mostrar una figura, la van a mirar y en un papelito cada uno en secreto escribe la edad aproximada de la persona que les voy a mostrar. Después, doblan el papel, lo ponen en esta caja, sin el nombre de ustedes, y luego los vemos juntos.”

Se les muestra la figura para que escriban la edad que piensan tiene esta mujer. Cuando hayan terminado, se abren los papelitos y en voz alta van leyendo las edades, es posible que aparezcan dos grupos, los que ven una mujer joven y los que ven una mujer vieja. También pueden aparecer discusiones sobre quién tiene la razón acerca de lo visto. O que todos tienen razón, sólo se está enfocando la atención en una sola parte de la totalidad. Y que es posible darse cuenta aquí que el mundo entero es visto a través de los cristales personales.

Después de apreciarlas, se les pide que saquen todas las conclusiones posibles, pueden ser razonamientos, discusiones... y su relación con los contenidos curriculares y las relaciones interpersonales. ¿Podrán relacionarlas con situaciones de la vida cotidiana? ¿Alguna vez les pasó no encontrar la respuesta por causas similares? Es posible que cuando en una persona, sólo se ven las cosas que cada cual aprecia, parece “divina”, “joya”, “genial”. Y cuando se ponen en la mira sólo los defectos, parece insoportable, es mejor “ni verla”, sacarla de circulación. Podría ocurrir que se rotule a compañeros o profesores generalizando, por un detalle, se dice: Es así... de tal o cuál. ¿Pasará algo parecido en alguna situación de aprendizaje?



### EL BUZÓN

**Materiales**  
Una caja mediana para fabricar un buzón.  
Papel y lápiz

Cómo lo jugamos:

Se fabrica un pequeño buzón con una caja de cartón y se pega en la pared. Tomar en cuenta que debe tener una ranura para meter las cartas. Cada uno de los alumnos que sienta algún malestar que le dificulte la convivencia o el aprendizaje, escribe en un papel cuál es el problema, sin poner su nombre. Puede ser algo personal, con alguno de los profesores, con los compañeros, con la escuela. Una vez por semana o cuando el maestro crea conveniente, se saca al azar y se lee en voz alta una situación planteada. Juntos tratan de descubrir las causas y encontrar la mejor solución para todos, donde nadie pierda.



## 9. DEPORTES COOPERATIVOS

Son actividades deportivas o de mucha actividad física para descargar energía, lograr la distensión del grupo cooperativamente.

### FÚTBOL CON TRES PORTERÍAS

**Materiales**  
Tres o más porterías  
Unas 5 o más pelotas

Cómo lo jugamos:

Jugamos tres equipos de igual número de participantes con tres porterías. Podemos poner dos arqueros en cada portería. Cada equipo puede meter goles en las otras dos porterías y podemos incorporar más de una pelota. El relajo está garantizado y como verán disminuye considerablemente la preocupación por quien gana.

A veces es necesario pedir a los varones que no tiren la pelota muy fuerte ya que pueden lastimar a los más pequeños o a las niñas. Recordar que lo importante es la diversión sin agredir a nadie.

## FÚTBOL COOPERATIVO

Materiales  
5 o más pelotas

Cómo lo jugamos:

Unos 20 jugadores en grupos de 3 ó 4 enlazados por las manos. Tenemos varias porterías con dos porteros y cualquiera puede lanzar a cualquier red. La condición es que todos los del mismo equipo deben de tocar la pelota antes de tirar a la portería. Si un miembro otro equipo toca la pelota en el momento en que está pasando por los pies del grupo, este equipo debe comenzar otra vez. Podemos incorporar tres pelotas menos que el total de equipos que tengamos.



## BASEKETBOL CON TRES CANASTAS

Materiales  
Varias pelotas de hule o plástico que sean livianas para que no lastimen a nadie.

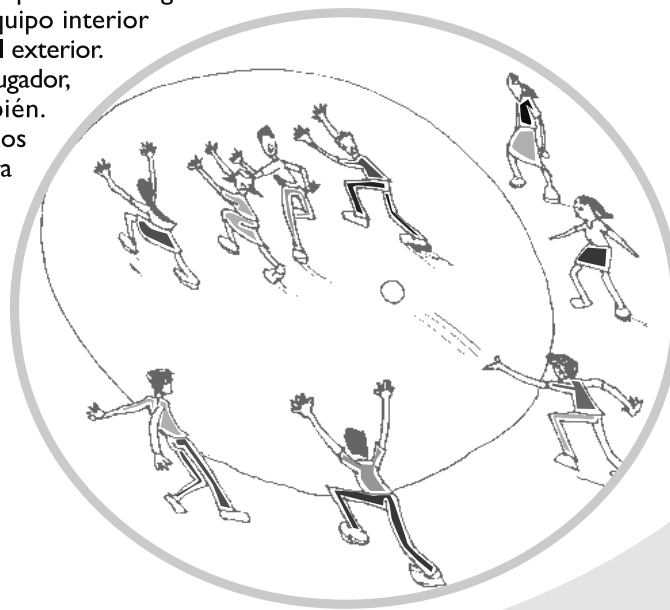
Cómo lo jugamos:

1. Tres niños o niñas con los brazos hacia delante en forma de círculo serán las canastas. Formamos tres equipos cada uno con su canasta.
2. Cada equipo deberá encestar en las otras canastas. Los jugadores no podrán rebotar la pelota, y no correr con ella, solo hacer pases desde donde la reciban, quien esté cerca de la canasta encesta. La idea es hacer como mínimo unos tres pases y no regresarla a quien la acaba de pasar, sino buscar a los demás compañeros.
3. Si alguien rebota o corre con la pelota la debe dar a otro equipo. Se puede interceptar la pelota a los otros equipos. Se pueden ir intercambiando los niños y niñas que hacen de canasta.

## BALÓN TIRO

Dibujamos un gran círculo en el suelo de unos 5 metros de diámetro para un grupo de 20 participantes. La mitad se coloca afuera y el resto dentro del círculo. El objetivo es tocar a los miembros del equipo contrario lanzando una pelota. Ahora bien, la pelota ha de pasar de mano en mano un mínimo de tres veces en el mismo equipo antes de ser lanzada. Si la pelota toca a alguien, esta persona pasa a formar parte del otro equipo.

Por ejemplo, si juega el equipo de afuera, se debe pasar la pelota por tres personas antes de ser lanzada para dar a alguien del equipo de adentro. Si alguien del equipo interior atrapa la pelota, puede lanzar hacia los del exterior. En este caso si alcanza con la pelota a un jugador, éste pasa al centro del círculo también. Después de un rato podemos cambiar los lugares, pasando los participantes de afuera para adentro.



## HACIENDO SUBGRUPOS

En algunas ocasiones necesitamos dividir el gran grupo en varios más pequeños para realizar determinadas actividades o juegos. También nos puede servir para que la gente se mezcle más entre sí. Que no estén siempre los mismos amigos y amigas juntas. Aquí sugerimos algunas maneras de hacerlo.

### SONIDOS DE ANIMALES

Repartimos entre los participantes papelitos con un nombre de animal (perro, gato, gallina, pato, etc.). Por ejemplo si son 30 personas y queremos hacer equipos de 5, haremos 5 papelitos de cada animal. A una señal del animador, todo el mundo se pone de pie e imita el sonido del animal que le tocó, con el objetivo de localizar a los mismos de su especie. Cuando estén reunidos podemos pedir que nos muestren sin vergüenza, el sonido del animal.





### COLORES EN LA FRENTE

Los participantes deberán tener los ojos cerrados y pintamos con un marcador (que no sea permanente) un punto de color en la frente de cada persona. Como ya vimos dependiendo del número de participantes y de subgrupos que necesitamos, utilizaremos la cantidad de colores. Nadie ha de saber el color que tiene pintado. La persona que facilita la actividad señala el momento en que todo el mundo empieza a buscar, sin hablar, a las personas que tienen pintado el mismo color hasta reunirse.



### OBJETOS PERSONALES

Cada persona deposita un objeto personal (frutas, galletas, lápices, lapiceros, estampillas, etc.) en una caja o bolsa. Una vez bien revueltos, alguien del grupo va a separar estos dependiendo de la cantidad de subgrupos que necesitamos. Las personas se agruparán tomando el objeto que les pertenece.

## BIBLIOGRAFÍA

- Brites, Gladys y Almoño, Ligia. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. JUEGOS PARA LOS MÁS PEQUEÑOS. Editorial Bonum. Buenos Aires, Argentina. 2003
- Cascon, Paco y Beristain, Carlos. LA ALTERNATIVA DEL JUEGO. España.
- Castillo, Blanca y Martínez, Fernando. DIVERTILANDIA. Editorial LIBSA. Madrid, España. 2003
- Colectivo de animación "Xabide". SOBRE EL JUEGO. España. 1987.
- Deleon Meléndez, Ofelia Columba. APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA. La tradición Popular. Centro de Estudios Folklóricos, USAC. No. 91/1993. Guatemala.
- Díaz, Mario y otros. EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTIVA. Editorial Augusto E. Pila Teleña. Madrid, España. 1981
- Gómez, Gloria y otros. VAMOS A JUGAR. Equipo Maíz. El Salvador. 1999  
VAMOS A JUGAR OTRA VEZ. Equipo Maíz. El Salvador. 1998
- Gordillo, José. LO QUE EL NIÑO ENSEÑA AL HOMBRE. México
- Grupo OCEANO. MANUAL DE JUEGOS. Editorial OCEANO. Barcelona, España.
- Herraiz, Luis. JUGUEMOS A LA PAZ. Oficina de Pastoral Social del Arzobispado de Guatemala. Guatemala.
- Jares, Xesús. EL PLACER DE JUGAR JUNTOS. Editorial CCS. Madrid, España. 1992
- López, Raúl. LA IMPORTANCIA DEL ARTE Y DEL JUEGO. Producciones Colibrí. Guatemala. 2004
- MINEDUC. RINCONES DE APRENDIZAJE. MINEDUC. Ministerio de Educación. Guatemala. 2002
- Pintens, Ingrid. MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA EL PROMOTOR INFANTIL. OXFAM U.K. E IRELAND. México. 1994.
- Thoumi, Samira. TÉCNICAS DE LA MOTIVACIÓN INFANTIL. Ediciones Gamma. Colombia. 2003.

