





**InteRed**

[www.intered.org](http://www.intered.org)

[educacion@intered.org](mailto:educacion@intered.org)

**Autoría propuesta didáctica, recopilación y adaptación:** Julia Castillo Condori

**Con la participación de:** Silvia Ferrandis Tébar y Guillermo Aguado

**Traducción Castellano-Valenciano:** Ramón Leyda Menéndez

**Ilustración:** Rodrigo Ortega Miguel

**Maquetación:** [www.moebiuscreativa.es](http://www.moebiuscreativa.es)

ISBN: 978-84-937893-7-4

Este documento se enmarca en la campaña:



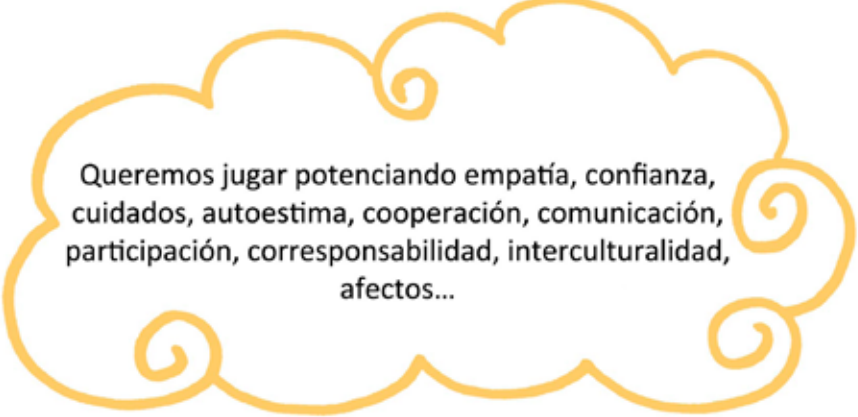
Con la financiación de:



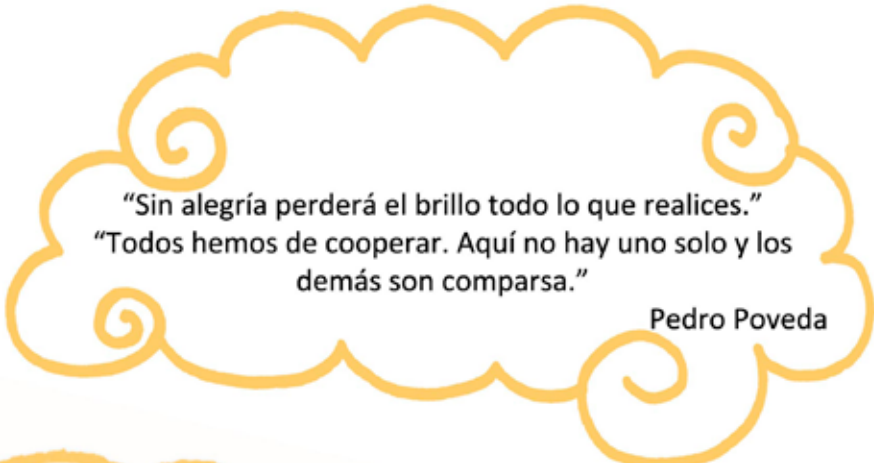
# BAÚL "PARA APRENDER JUGANDO"

## CONTENIDOS

1.PRESENTACIÓN .....	5
2.INTRODUCCIÓN. LA METODOLOGÍA PARA UNA CIUDADANÍA GLOBAL .....	7
3.EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO .....	11
4.JUEGOS DE CUIDADOS .....	14
√ Introducción .....	15
√ Infantil .....	17
√ Primaria .....	23
√ Secundaria, bachillerato y personas adultas.....	27
5.JUEGOS DEL MUNDO PARA LA INTERCULTURALIDAD .....	35
√ Introducción .....	36
√ Infantil .....	38
√ Primaria .....	42
√ Secundaria, bachillerato y personas adultas .....	47
6.JUEGOS MEDIOAMBIENTALES .....	51
√ Introducción .....	52
√ Infantil .....	53
√ Primaria .....	57
√ Secundaria, bachillerato y personas adultas.....	61
7.JUEGOS COOPERATIVOS.....	67
√ Introducción .....	68
√ Infantil .....	70
√ Primaria .....	75
√ Secundaria-bachillerato y personas adultas .....	79
8.BIBLIOGRAFIA .....	83

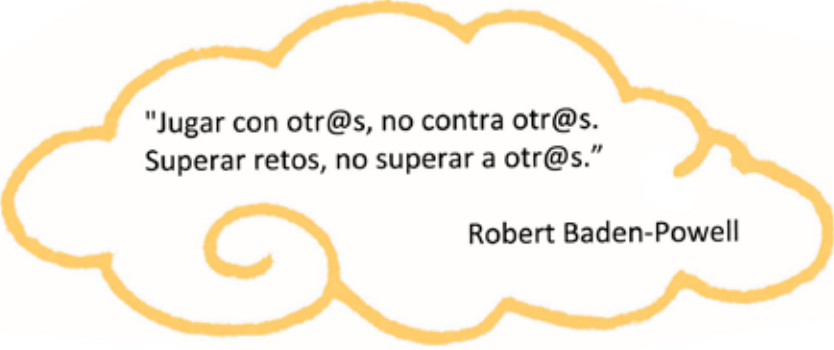


Queremos jugar potenciando empatía, confianza, cuidados, autoestima, cooperación, comunicación, participación, corresponsabilidad, interculturalidad, afectos...




"Sin alegría perderá el brillo todo lo que realices."  
"Todos hemos de cooperar. Aquí no hay uno solo y los demás son comparsa."

Pedro Poveda



"Jugar con otr@s, no contra otr@s.  
Superar retos, no superar a otr@s."

Robert Baden-Powell



Sigamos jugando para transformarnos  
y transformar el mundo...

## PRESENTACIÓN

A modo de “cajón de sastre”, y al igual que el “**baúl para un mundo mejor**”, este “**baúl para aprender jugando**” recoge algunas de las metodologías lúdicas utilizadas con éxito en diversas experiencias educativas con las que InteRed colabora. La mayoría de ellas son juegos, dinámicas y actividades que, en algunas de sus variantes, se han aplicado en centros educativos, por el profesorado o junto a él, en el desarrollo de la programación curricular con el enfoque de la Educación para el Desarrollo. Otras experiencias han tenido lugar en contextos de educación no formales igualmente implicados en procesos de transformación social: colectivos de barrio, asociaciones infantiles y juveniles, movimientos scout, esplais y otras formas de educación en el tiempo libre.

Por supuesto, queremos agradecer, especialmente a todas las personas que individual y colectivamente participan de la autoría de las actividades y recursos. La recopilación de actividades que se incluye se ha realizado, únicamente, con una finalidad educativa, de uso no comercial. Algunos recursos pertenecen a terceras personas o entidades, por lo que si alguna no desea que sus actividades formen parte de esta recopilación le rogamos nos lo haga saber a las direcciones de contacto de InteRed, para eliminar sus referencias de los soportes digitales.

Por nuestra parte, se permite libremente copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra siempre y cuando se reconozcan las autorías y no se use para fines comerciales.

En concreto, en el contexto de los centros educativos que acompañamos, este baúl “para aprender jugando” quiere dar respuesta a una demanda del profesorado, que, tras avanzar en los aspectos teórico-pedagógicos de los nuevos paradigmas de la Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global, nos piden propuestas lúdicas que pueden aplicarse y actividades concretas que incluir en las programaciones.

En este sentido, no queremos sustituir con este material los dispositivos complejos que se conforman por los equipos educativos, que son los que, en definitiva, generan los cambios profundos en el alumnado. No son recetas que vayan a conseguir por sí solas transformaciones en las personas y en la sociedad. Más bien se trataría de ingredientes con los que grupos de educación formal y no formal pueden cocinar sus platos educativos. Hemos incluido actividades para todos los niveles educativos, de infantil a edad adulta, en su mayoría susceptibles de ser adaptados a distintas edades y colectivos.

En este libro se ha pretendido recopilar una gran batería de juegos para hacer más agradable y significativa la labor educativa. Para ello se han clasificado los juegos en cuatro bloques: **juegos de cuidados, juegos del mundo, juegos medioambientales y juegos cooperativos**. Los juegos están explicados, la mayoría exhaustivamente. Y se ha pretendido clasificarlos lo mejor posible, ya que un juego puede ser de varios tipos a la vez, según el objetivo que buscamos.

Todos los juegos pueden atender al enfoque de cuidados. Planteamos un conjunto de actividades que contribuyen al cuidado personal, social, y medioambiental, simultáneamente con el cuidado de la realidad cercana, y global, a partir de una mirada “glocal” de la realidad. De manera que la batería de juegos tendrán por objeto el desarrollo de competencias para la vida en todas sus dimensiones: personal, social comunitaria, cultural, recreativa, etc.

Para favorecer la distribución y acceso a los centros educativos, hemos hecho una edición digital. Actualmente está disponible en <http://redciudadaniaglobal.org/materiales>. En esta misma página encontraréis una recopilación de recursos y propuestas de Educación para el Desarrollo y La Ciudadanía Global (EpDCG)

Deseamos que este material os resulte de utilidad y que en lo posible contribuya a construir una sociedad más justa y un mundo mejor, a partir de la transformación personal y grupal que favorece el juego, siendo como es una herramienta privilegiada para el aprendizaje, desde la experiencia vivencial de la persona.

Para cualquier duda o consulta que tengas sobre el mismo estamos a tu disposición. Y sabemos que tú también conoces muchos recursos interesantes que pueden ser de mucha utilidad en otros procesos educativos. De modo que todas las ideas que puedas aportar serán bienvenidas.

No dudes en compartirlas en nuestra red:



## INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA PARA UNA CIUDADANÍA GLOBAL

### Quiénes somos y qué hacemos

InteRed es una ONG para el Desarrollo promovida por la Institución Teresiana para impulsar, desde la sociedad civil, una red de intercambio y solidaridad entre grupos sociales, pueblos y culturas. Pretende transformar la realidad socio-económica actual generadora de injusticia y luchar contra la pobreza, las desigualdades y la exclusión. Trabaja a través de procesos socioeducativos desde un enfoque de Derechos Humanos y de Género, buscando la transformación de la realidad local y global para construir un mundo más justo, más equitativo y más respetuoso con la diversidad y con el medio ambiente, en el que todas las personas podamos desarrollarnos libre y satisfactoriamente.

Para ello, se propone trabajar lo que se conoce como Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global (EpDCG) con los distintos colectivos de la Comunidad Educativa: profesorado, alumnado, familias, personal de administración y servicios (PAS) y otros/as colaboradores/as institucionales, de manera que se convierta en un enfoque global que impregne la cultura, las políticas y las prácticas de los centros educativos.

Con ese fin, la presente recopilación quiere contribuir a ese proceso aportando una reflexión sobre las metodologías que favorecen la implementación de dichos procesos de EpDCG y una batería de propuestas metodológicas concretas que se pueden aplicar tanto en los centros educativos a la hora de programar la concreción curricular, como en otros proyectos de educación no formal que también están comprometidos con la construcción de un mundo mejor.

### Una nueva metodología para un nuevo paradigma

Desde hace unos años, las ONGs dedicadas a la Educación para el Desarrollo en general, e InteRed en particular, queremos contribuir al fortalecimiento de las capacidades de las comunidades educativas para la promoción de una ciudadanía global, crítica, responsable y comprometida con el Desarrollo Humano Sostenible y los Derechos Humanos.

La Educación para el Desarrollo ha ido evolucionando por medio de una colaboración cada vez mayor entre personas y entidades educativas y sociales, hasta conformar lo que en la actualidad se conoce como Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global (EpDCG).

Lejos quedan aquellas propuestas de sensibilización que, aunque en el mejor de los casos denunciaban el sistema injusto que incrementa la riqueza de unos países a costa del empobrecimiento de otros, a la hora de la verdad se limitaban a la asistencia bilateral. En la actualidad se promueve una educación integral de la persona, que desarrolla al mismo tiempo su dimensión individual y social, es decir, que se empeña en la búsqueda de una vida feliz para la persona y, a la vez, contribuye al fortalecimiento de un modo de vida social, justo, participativo y democrático.

El empeño es, tanto en el Norte como en el Sur, formar personas ciudadanas que luchen por los Derechos Humanos, tanto los derechos civiles y políticos como los económicos, sociales y culturales. Incluso los de reciente reconocimiento, como son los derechos de los pueblos y del medio ambiente. Que los defiendan para todas las personas y colectivos y que, al mismo tiempo, reconozcan la diferencia y luchen por ella como un factor de enriquecimiento mutuo y de progreso. Es la formación de una ciudadanía activa que sea capaz de responder a los retos que plantea la sociedad de la diversidad, en la que se ejerce una ciudadanía local y también universal.

En este mundo globalizado se constata que la crisis de desarrollo no es un problema de los países considerados “menos desarrollados”, sino que es global y afecta al conjunto del planeta. En la actualidad, junto a la pobreza en la que se ven sumidas tres cuartas partes de la población, debemos enfrentarnos a la crisis del “estado del bienestar” en el mundo industrializado. Se constata que el sistema hace aguas ante un proceso de globalización acelerado, que se evidencia hace tiempo, no por la crisis económica, sino por otras señales: la crisis ambiental, la crisis de cuidados, la crisis de derechos de tipo políticos, sociales, de las mujeres, culturales, económicos, ambientales... Un proceso de globalización que ha dotado de un enorme poder al mercado, como un fin en sí mismo, quitándoselo a los Estados y sobre todo a la sociedad civil, restando capacidad de participación en la toma de decisiones a la mayor parte de la población mundial.

En este marco, en la Educación se renueva urgentemente la vocación de contribuir a la transformación de la sociedad para crear un mundo mejor: más justo, más hermoso, más sano, más feliz y, en definitiva, más amoroso. Aunque la aspiración ha estado más o menos presente en muchos de los movimientos de renovación pedagógica, ha quedado frecuentemente eclipsada por otros intereses como la introducción de las TICs y las TACs, los sistemas de control y “gestión de calidad”, la reducción del personal docente, el multilingüismo... Pero, en paralelo, también ha ido creciendo en muchas personas y colectivos la opción por una educación que forme personas críticas, comprometidas socialmente con la transformación de sus entornos locales y con un modelo de desarrollo que sea verdaderamente humano para todas y todos. Fruto del trabajo y la experiencia de esos colectivos son las propuestas que aquí recopilamos, junto con algunas de nuestra creación.

Se han producido grandes avances en la reflexión teórica sobre cuáles son los principales enfoques que caracterizarían esta Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global. Destacan el Enfoque Basado en los Derechos Humanos, el de Género, el Intercultural, el Inclusivo, para la Paz, Ecológico y ambiental, el de la Educación Popular, la Emocional y, por supuesto, el de la Ciudadanía Universal.

También se ha prosperado en los últimos años en las dimensiones competenciales que harían falta para esta transformación social. A grandes rasgos podrían agruparse en las competencias personales: como las emocionales y afectivas, el autoconocimiento, la competencia ética y la espiritual; las competencias sociales: sobre todo para tomar decisiones, participar y gestionar conflictos; las competencias instrumentales: como son las metacognitivas o las comunicativas y dialógicas; y las competencias cognitivas: como la crítica y la creativa.

Algo menos se ha avanzado en establecer metodologías específicas de esta Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global. Probablemente se deba a que los métodos que actualmente se emplean en la escuela están muy consolidados y es difícil introducir cambios fundamentales. Por otra parte, no hay estrategias únicas y universalizables, sino que cada materia tendrá su didáctica, así como también cada escuela y cada docente tienen sus propuestas metodológicas específicas y sus modos de aplicarlas. En cierta medida, casi todos los métodos son integrables de modo constructivo en procesos educativos con enfoque de Ciudadanía Global. Así, encontramos propuestas con variedad de perspectivas desde las que mantienen el modelo constructivista hasta las que incorporan metodologías participativas innovadoras, más creativas y activas, que promueven el diálogo, el respeto a la autonomía, la comunicación empática, la implicación en proyectos colectivos, etc. Quizás el único requisito imprescindible sea la coherencia entre lo aprendido y el modo de enseñarlo.

### **Qué caracteriza las metodologías para educar en el Desarrollo y la Ciudadanía Global**

Como hemos dicho, la Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global supone un enfoque integral del individuo y del mundo, y por tanto requiere un aprendizaje holístico que tenga en cuenta



todas las dimensiones de la persona, del mundo y sus interconexiones. Por eso, proponemos<sup>1</sup> un abordaje interdisciplinar que favorezca su integración transversal en el currículo escolar en todas las materias de las diferentes etapas. En ellas, es conveniente que las metodologías relacionen lo local con lo global; insistan en las interconexiones entre pasado, presente y futuro; promuevan la comprensión global, la formación de la persona y el compromiso en la acción participativa; y, en definitiva, preparen para pensar globalmente y actuar localmente. Requiere un conocimiento intelectual, pero por sí mismo no es suficiente: demanda una ética. Por eso, la metodología que se emplee debe incluir:

- El aspecto cognitivo o intelectual: Conocimiento, estudio y análisis de los hechos concretos. Los hechos deben estar relacionados con las situaciones personales y locales, que a su vez deben enmarcarse necesariamente dentro de su contexto global, para así garantizar un mayor entendimiento de las distintas situaciones.
- El aspecto ético: Adquisición de una actitud de solidaridad bien entendida, con una atención constante hacia la justicia y la dignidad humana. La EpDCG es una invitación al cambio de comportamientos individuales y colectivos, que nos advierte, por un lado, que nuestras decisiones afectan a nuestras vidas y también a las de los demás; y, por otro, que los ciudadanos y ciudadanas tenemos poder y capacidad para influir en el desarrollo solidario de este mundo y hemos de usarlo con responsabilidad.
- El aspecto activo: La acción deriva del conocimiento del mundo. Comprendiendo lo que en él acontece, sus causas y consecuencias, e incorporando una actitud solidaria que empuja a favor del bien común y la justicia social. Con todo ello se lleva a cabo una acción comprometida, coherente con el aspecto ético y el cognitivo.

Especificando un poco más, podemos destacar aquellas estrategias didácticas que se basan en la razón dialógica, el respeto a la diferencia y el principio de alteridad. Aquellas que:

- Muestran los problemas y sus causas.
- Exponen los intereses, contradicciones y conflictos de los discursos económicos, sociales, científicos, políticos, culturales y éticos.
- Buscan el compromiso y la acción para favorecer el desarrollo humano sostenible desde la dimensión individual, local e internacional.
- Relacionan lo local con lo global e insisten en las interconexiones entre pasado, presente y futuro. Preparan para pensar globalmente y actuar localmente.
- Promueven la comprensión global, la formación de la persona y el compromiso en la acción participativa.

Atendiendo a las formas de pensamientos, conviene atender a las que lo hacen de forma global, integrando:

- El pensamiento causal: que es la capacidad de determinar el origen o causa de un problema.
- El pensamiento alternativo: que es la capacidad de imaginar el mayor número de soluciones a un problema determinado.
- El pensamiento consecuencial: que es la capacidad de ver las consecuencias de nuestras actitudes, comportamientos y decisiones.
- El pensamiento de perspectiva: que es la capacidad de situarnos en la piel del otro/a, en su mundo y en su forma de ver las cosas.

<sup>1</sup>Nuestra actual propuesta educativa se enmarca en:

- Posicionamiento institucional de InteRed sobre Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global.
- Aguado, Guillermo (coord.) "Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global. Guía para su integración en centros educativos". InteRed. 2011

De estos documentos se extraen las siguientes ideas.

- El pensamiento de medios-fines: que es la capacidad de ponernos objetivos y de organizar los medios de que se dispone para conseguirlos.

Como hemos visto, son muchos y variados los métodos que pueden conducir a alcanzar los objetivos de Ciudadanía Global. Por mencionar algunos en los que resulta efectiva la inclusión de la participación ciudadana como recurso educativo, podemos mencionar:

- El aprendizaje por proyectos;
- El análisis de casos;
- El aprendizaje basado en problemas;
- El aprendizaje servicio;
- El conocimiento del entorno cercano y los proyectos de intervención en él;
- La construcción de "comunidades de aprendizaje";
- El aprendizaje cooperativo y otras formas de aprendizaje entre iguales.

## EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

El juego es el recurso educativo elemental en la vida del ser humano. Según distintos/as autores/as, el juego constituye un proceso intelectual superior, fomenta la educación en valores, el desarrollo de habilidades personales y sociales, tanto en niños/as como en personas adultas. También potencia el pensamiento creativo, la participación, la reflexión, la coordinación, la memoria, el respeto, el diálogo, la libertad, la voluntad, la negociación, el consenso, etc.

A través del juego se pueden canalizar impulsos y satisfacer necesidades, transformando a las personas y la sociedad. Sirve para la vida, ya que es la única actividad donde las personas pueden reflexionar, inventar o accionar frente al contacto con los demás, la realidad externa y el deseo de vivir, crear, crecer, y TRANSFORMAR-TRANSFORMÁNDOSE.

El juego supone una de las actividades más relevantes en el desarrollo de una persona ya que contribuye al desarrollo de las siguientes dimensiones:

- Neurológica: promueve la estimulación de las fibras nerviosas de nuestro cerebro.
- Psicomotora: tanto a nivel físico como de nuestros sentidos, el juego potencia el desarrollo del control muscular, la fuerza, el equilibrio, la percepción, etc.
- Intelectual y cognitivo: favorece tanto la estimulación del pensamiento como la capacidad para responder a los distintos estímulos y nuevas experiencias que se generan en las dinámicas de juego.
- Social y ético: entrando en contacto con las y los iguales y aprendiendo la comunicación interpersonal, normas de comportamiento con el/a otro/a y el entorno. Promueve valores, actitudes que potencien la equidad de género, la interculturalidad, la justicia, los derechos humanos, la defensa de la dignidad humana, etc.
- Afectivo-emocional: por un lado genera placer, cuidados, alegría, creatividad, etc... y, por otro, sirve para liberar, gestionar emociones y descargar tensiones.

### BAÚL "PARA APRENDER JUGANDO"

Como ya hemos señalado anteriormente, con este material queremos ofrecer una gran batería de juegos, que sirvan como refuerzo de la labor educativa. Así estos juegos están orientados a enriquecer el bagaje de recursos de educadoras/es, padres, madres, facilitadores/as, responsables de organizaciones juveniles, etc. en la interacción con sus alumnos/as, hijos, hijas, jóvenes...

Para ello se han clasificado los juegos en cuatro bloques: **juegos de cuidados, juegos del mundo, juegos medioambientales y juegos cooperativos**, una clasificación flexible y abierta, ya que un juego puede ser de varios tipos a la vez, según el objetivo que busquemos.

Cada juego tiene varios **objetivos**, no solo los que mencionamos. Reconocemos, que mediante la realización y modificación de las propuestas de juegos, en la práctica, es posible encontrar otros objetivos adecuados a la actividad pedagógica de educadores/as y docentes.

También cabe señalar que no todos los juegos están explicados exhaustivamente, en algunos casos se da la idea para que posteriormente pueda adaptarse la propuesta lúdica y desarrollarse en los grupos conforme a las expectativas o necesidades del facilitador/a.

### Objetivos

Los objetivos de este material son potenciar los cuidados, la cooperación, la interculturalidad y el respeto por el medio ambiente. Los juegos que proponemos generan diversión, reflexiones,

aprendizajes colectivos y el compromiso con uno/a mismo/a, con el grupo y la sociedad. También podemos encontrar los siguientes objetivos a lo largo de la propuesta lúdica:

**Desarrollo de valores y actitudes cooperativas:** Conocimiento mutuo, cuidado mutuo, comunicación, confianza, contacto, estima, cooperación...

**Desarrollo de las habilidades sociales:** La interacción, la superación de prejuicios, los cuidados, la regulación de conflictos, la crítica constructiva, la convivencia, la toma de decisiones...

**Desarrollo personal:** Autoconocimiento, afirmación y autoestima, autocontrol emocional, autocuidado, reconocimiento y expresión de emociones, empatía, desarrollo del razonamiento moral, creatividad...

**Desarrollo interpersonal:** Conocimiento de otras personas a través del conocimiento propio.

**Distensión:** Liberación de tensiones, expresión de emociones, socialización de los sentimientos en un ambiente relajado, alegre, participativo y no competitivo.

**Integración del grupo:** Cohesión, confianza, sentido de pertenencia, reconocimiento individual y grupal, valoración del grupo y de lo colectivo.

**Contacto interpersonal:** Reconocimiento del propio cuerpo, y de los cuidados afectivos a partir del contacto físico positivo con las demás personas.

**Comunicación:** Expresión abierta, cómoda y eficaz dentro y fuera del grupo.

**Solidaridad:** Ayuda mutua, objetivos colectivos y trabajo cooperativo.

## Metodología:

Esta propuesta responde al método socio-afectivo y reflexivo que conlleva tres fases:

**1ª SENTIR** mediante la **EXPERIMENTACIÓN** vivida de un juego o una dinámica.

**2ª REFLEXIONAR** sobre las vivencias experimentadas. Después de cada juego dedicaremos un tiempo a reflexionar sobre la actividad que acabamos de realizar y su relación con nuestra vida real. Se puede realizar distintas preguntas para la reflexión. A continuación damos propuestas de preguntas abiertas que encauzan la reflexión: ¿Tenéis algún comentario? ¿Qué os parece? ¿Cómo os habéis sentido?. Después podemos preguntar sobre los objetivos generales y específicos del juego: ¿Qué dificultades ha habido? ¿Qué hemos aprendido? Tendremos en cuenta al realizar las preguntas que al tratarse de un método socio-afectivo no se trata de evaluar los conocimientos de las y los participantes, sino de que puedan aprender jugando, de que expresen sus experiencias, sentimientos, alegrías, penas, dificultades...

Podemos dedicar parte del tiempo, durante la **REFLEXIÓN** a ver cómo aplicar los valores y aprendizajes adquiridos en el aula y la vida cotidiana.

**3ª ACTUAR.** El proceso educativo continúa exitosamente cuando las personas participantes llevan a la vida práctica sus nuevos aprendizajes. Cuando sienten la transformación personal y social.

## Tipos de juegos:

Como hemos señalado existen muchos tipos de juegos, A continuación mencionamos tres agrupaciones que también encontrarán en este baúl de juegos.

**Juegos de presentación:** Son adecuados para desinhibir a las y los participantes, profundizar el conocimiento de sí mismos/as, y chequear los conocimientos u opiniones de base sobre las temáticas a trabajar. También dan pie a reflexiones introductorias sobre la materia.

**Juegos de conocimiento y de sensibilización:** Se utilizan para poder ejercitar los sentidos que

nos permiten relacionarnos y conocer muchos temas de manera real y profunda. Conducen al participante a percibir, sentir, comprender e identificarse a partir de su contexto. Nos permiten trabajar con numerosos estímulos y emociones.

**Juegos de simulación:** Facilitan trabajar directamente con sistemas sociales complejos, simplificando la realidad con la creación de modelos manipulables y asequibles, en los que se ponga en cuestión el sistema de valores de las y los participantes, y sirva como desarrollo de habilidades sociales, actitudes como la resolución de conflictos, la toma de decisiones y el compromiso por la transformación personal y social.

## CONTENIDO del Baúl "Para aprender jugando"

Este Baúl está dividido en cuatro bloques:

- ✓ Juegos de cuidados
- ✓ Juegos del mundo para la interculturalidad
- ✓ Juegos medioambientales
- ✓ Juegos cooperativos

Cada bloque cuenta a su vez con la siguiente subdivisión:

- ✓ Introducción
- ✓ Infantil
- ✓ Primaria
- ✓ Secundaria, bachillerato y personas adultas

Al igual que la clasificación por objetivos, la clasificación etaria que se propone es orientativa, sabiendo que gran parte de las propuestas son fácilmente adaptables a otras etapas.

Esperando que os sea de gran utilidad en vuestra labor educativa.

## Y AHORA SÍ, JUGAMOS...

# JUEGOS DE CUIDADOS



## INTRODUCCIÓN

### Juegos para promover los Cuidados

Los juegos de Cuidados, nacen en el marco de la campaña "Actúa con cuidados. Transforma la realidad" que la Fundación InteRed está desarrollando a nivel estatal dentro de sus acciones de Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global. Ésta campaña tiene como objetivos visibilizar y reconocer:

- En primer lugar, el trabajo de los cuidados como imprescindibles para el sostenimiento de la vida y las sociedades.
- En segundo lugar, que la responsabilidad de los cuidados, tradicionalmente considerados femeninos, debe ser compartida y corresponde a toda la sociedad hacerse cargo de ella: al Estado, reconociendo el trabajo de los cuidados y contabilizándolos en sus presupuestos; a las empresas, valorando los cuidados y con políticas que los favorezcan (flexibilización de horarios, contribución de guarderías, etc.); a los hombres, en su deber de comprometerse con un mejor reparto de estos trabajos; y a las mujeres, promoviendo el trabajo equitativo de cuidados en sus propias realidades.

Las desigualdades de género se manifiestan desde muy temprana edad, y también se visibilizan en los espacios lúdicos. La escuela y el profesorado tienen que tomar conciencia para hacer algo al respecto. Junto con la puesta en marcha de los juegos de cuidados es necesario profundizar sobre la corresponsabilidad, la coeducación y la educación emocional como procesos educativos, continuos y permanentes, que pretenden potenciar el desarrollo integral de la persona y potencian la transformación social.

La escuela ha de transmitir una serie de conocimientos, valores y actitudes a todos los sujetos que la constituyen. Es importante proponer dinámicas de corresponsabilidad en el juego, potenciar las habilidades necesarias para que cada individuo, independientemente de su sexo, las integre en su personalidad, es decir, se pretende que toda persona tenga la oportunidad de potenciar los cuidados, valores, actitudes y conocimientos que posibilitan un desarrollo integral de su personalidad, lo que a su vez le permitirá, una integración responsable y participativa como parte de la sociedad en la que vive, sin hacer diferencias por razón de sexo.

Mediante los juegos y dinámicas de cuidados se potencia la corresponsabilidad, la coeducación, los cuidados, y se afirman sentimientos de seguridad, autoestima, confianza, corresponsabilidad y dominio del entorno; también consolidan el sentimiento de filiación social y favorecen el desarrollo integral. Con esta propuesta lúdica se potencian actividades de cuidados, que son transversales a todas las facetas de la vida, mediante las cuales todas las personas cubrimos nuestras necesidades emocionales, afectivas y relacionales, etc.

#### IDEAS CLAVES A TENER EN CUENTA:

- El trabajo de los cuidados es imprescindible para el sostenimiento de la vida y las sociedades.



- 
- La responsabilidad de los cuidados corresponde a todas las personas y la sociedad.
  - La corresponsabilidad y la coeducación son fundamentales para el bienestar de todas las personas y la sociedad en su conjunto.
  - Las competencias socioemocionales son un aspecto básico del desarrollo humano y de la preparación para la vida, y por tanto incumben a la práctica educativa.
  - Las habilidades emocionales nos van a permitir desenvolvernos con eficacia en las diferentes etapas y ámbitos de la vida, algunas son: comprensión y expresión emocional propia y de los demás, habilidades sociales, empatía, asertividad, autoestima, autoconcepto, autonomía, sororidad.
  - Promover el autoconocimiento, la autoestima, habilidades de relación, etc., son sin duda ingredientes favorecedores de un estado de bienestar y felicidad que potencia la motivación y el aprendizaje del alumnado.



# JUEGOS DE CUIDADOS

## Infantil



Foto: Colegio Ntra. Sra. de los Ángeles, Alicante.

## Juego 1. Alfonso Esponjoso

### Objetivos:

- Ser capaz de detectar necesidades de recibir y dar apoyo emocional.
- Autoconocimiento emocional.
- Valoración de uno mismo/a y de los demás.

### Desarrollo:

Presentamos ante la clase a Alfonso esponjoso. Alfonso es un muñeco de peluche grande, con unos brazos muy largos y al que da mucho gusto abrazar. Alfonso ha llegado a la clase para quedarse hasta final de curso y su función es hacernos sentir mejor. Por eso cuando alguien de la clase está triste o necesita cariño puede pedir un abrazo a algún compañero/a, a la maestra o bien a Alfonso esponjoso. Cuando alguien de la clase detecta que algún compañero/a necesita ánimo y cariño le lleva a Alfonso esponjoso y se abrazan los tres juntos y se sienten mejor. Para acabar la presentación de Alfonso hacemos una ronda por la clase de un abrazo a Alfonso, después comentamos qué nos ha hecho sentir, si nos ha gustado, etc. Para acabar se elige un lugar de la clase donde colocar a Alfonso, que esté accesible y que sea visible.



### Observaciones:

El elemento intermediario de un peluche puede ayudar a algunos niños/as a mostrarse afectivamente más abiertos, a mostrar sus sentimientos y a detectarlos en los demás. Se recomienda buscar un peluche lo más agradable posible y que se ajuste a las características mencionadas. Su presentación se hará en una asamblea y se mantendrá su uso durante todo el curso.

### Materiales:

Muñeco de peluche grande y con los brazos largos.

## Juego 2. Abrazos y Besos Mágicos

### Objetivos:

- Mejorar la capacidad de expresión de sentimientos.
- Mejorar la autoestima.
- Aumentar la atención hacia el entorno social próximo.

### Desarrollo:

Sensibilización del grupo

Se introduce la actividad con preguntas que centren el interés del niño/a hacia las manifestaciones de cariño:

- ¿Qué personas recuerdas que te hayan dado un abrazo? ¿Un beso?
- ¿Qué significa darle un abrazo o un beso a alguien? ¿Quién se besa? A continuación, dándole una cierta dosis de misterio, se propone un juego en el cual ha de descubrirse el amigo o amiga misteriosa que te da un beso.

### El juego misterioso

El alumnado sentado en el suelo, formando un amplio círculo. El maestro/a se sienta como un participante más. Ha de elegirse un niño o una niña para ocupar el centro. La selección debe ser al azar. Una vez sentado el niño/a ante las demás personas, se explica la mecánica del juego: el elegido debe adivinar, con los ojos tapados con un pañuelo, quién le ha dado un abrazo y un beso. El maestro/a tapa los ojos del niño/a que está en el centro y recorre el círculo señalando una persona. El niño/a designado se acerca en silencio al centro y le da un abrazo y un beso, regresando inmediatamente a su lugar. Ya sentado dice "He sido yo, ¿quién soy?". El alumno/a que está en el centro, con el pañuelo aún puesto, intenta adivinar la procedencia del gesto cariñoso, diciendo el nombre de quien creyó escuchar. El resto de alumnado guiará su búsqueda con las palabras "frío, frío, caliente, caliente". El maestro/a dará algunas pistas que ayuden a encontrar al misterioso amigo/a invisible.



### Sigamos jugando

Una vez resuelto el enigma, otro niño/a ocupará el centro y se repetirá el juego. Se puede introducir alguna variante: una caricia, etc.

### Reflexión:

Para acabar el maestro/a hará un resumen de la actividad realizando preguntas:

- ¿A qué hemos jugado? ¿Qué teníamos que adivinar?
- ¿Qué os ha gustado más? ¿Ha sido difícil realizar la actividad?

### Materiales:

Un pañuelo.

## Juego 3. ¿Cómo nos sentimos?

### Objetivos:

- Nombrar y reconocer algunas emociones en diferentes dibujos o fotografías.
- Imitar y reproducir diferentes emociones a través de la expresión corporal y facial.
- Autoconocimiento emocional.
- Valoración adecuada de uno/a mismo/a.
- Potencia la empatía.

### Desarrollo:

En principio se sientan formando un semicírculo. El/la maestro/a se situará delante y mostrará al alumnado un sobre de colores llamativos. Este sobre contiene dibujos y fotografía de caras que reflejan diferentes estados de ánimo; alegría, tristeza, enfado, preocupación, miedo y sorpresa.

El/la maestro/a les preguntará; ¿Qué hay en este dibujo?, ¿Es de un niño/a que se siente contento, enfadado...? El/la maestro/a proporcionará algunos ejemplos que permitan conocer los detalles que desvelan cada una de las emociones. Describe la expresión facial del dibujo o fotografía, reproduce esta expresión y pone nombre a la emoción que experimenta. Entonces será cuando el alumnado imite este estado de ánimo y le ponga nombre. Una vez identificadas y nombradas las emociones se repartirá a cada niño/a una tarjeta en la que tiene una carita con una de las emociones que hemos

citado antes. Ahora se propone jugar a agruparse por emociones. Se pondrá música y el alumnado ha de circular por la sala libremente pero en completo silencio intentando buscar, por su expresión facial, a compañeros/as que tengan la misma cara que él o ella. Cuando se hayan agrupado tienen que pensar varios motivos para sentirse así. Se puede repetir tantas veces como se considere oportuno.

Lo importante de este juego es reflexionar sobre el mundo de las emociones, darles nombre y saber cómo gestionarlas. Es una forma de cuidarse a uno/a mismo/a al reconocer lo que sentimos.

#### Materiales:

Imágenes o fotografías de personas, sobre sorpresa, caritas con emociones.

### Juego 4. La Tortuga Lola

#### Objetivos:

- Enseñar a los niños/as pasos para poder gestionar sus emociones y calmarse.
- Aprender a reconocer y expresar las propias emociones.
- Controlar la propia conducta a través del movimiento corporal.
- Autoconciencia emocional.
- Resolución de conflictos.

#### Desarrollo:

En primer lugar se contará a los niños/as la historia de la tortuga Lola que aparece en el anexo. Se trata de una tortuga que en ocasiones se enfada. En esta historia se explican los pasos que sigue la tortuga para pensar en una solución a su enfado:

Primera etapa: reconocer sus emociones.

Segunda etapa: parar y pensar.

Tercera etapa: entrar en su caparazón y tomar tres profundas respiraciones para calmarse.

Cuarta etapa: salir de su caparazón y pensar en una solución.

Una vez leída la historia, todos los alumnos imitarán los pasos que sigue la tortuga Lola. Finalmente se les explicará que esos pueden ser los pasos que han de seguir cuando ocurra algo que les desagrada.

#### Observaciones:

El alumnado estará sentado de manera circular formando asamblea. Esta actividad debe ser utilizada a lo largo de un periodo amplio de tiempo para que resulte significativa. Se pueden adjuntar actividades que supongan un refuerzo y recompensa para el grupo, como un sistema por puntos en una tortuga colectiva en el aula.

#### Cuento de "La Tortuga Lola"

Lola es una pequeña tortuga a la que le gusta jugar con sus amigos/as en la escuela del "Lago Mojado". Pero, a veces, pasan cosas que hace que Lola se enfade mucho y haga cosas que no están bien, como pegar, dar patadas o gritar a sus amigos/as. Así que sus amigos/as suelen enfadarse con ella. Pues no les gusta que Lola les grite, les pegue o insulte.

El otro día, por ejemplo, la ardilla Rita, sin querer, chocó contra ella. Lola se puso muy furiosa y le dio una patada fuerte.

Lola sabe que eso no está bien porque hace daño a su amigo y luego se pone triste y se siente sola. Como le gustaría poder controlar sus enfados, se está esforzando por aprender una nueva manera de "Pensar como una tortuga tranquila y feliz" tal y como le ha enseñado el anciano Elefante Vicente.

Vicente le explicó que cuando se sintiera enfadada o nerviosa debía mantener sus manos y cuerpo pegados a ella misma y gritar hacia dentro... ¡STOP! De manera que cuando Lola está mal, se introduce en su caparazón, haciéndose una bolita.

Cuando lo logra, Lola hace tres profundas respiraciones para calmarse (como éstas...), y así, después puede pensar en una solución para comportarse mejor.

Desde que Lola hizo caso al Elefante Vicente, ella y sus amigos/as son más felices. Y sus amigos/as le felicitan siempre que se mantiene calmada y busca la mejor manera de solucionar su problema cuando está enfadada o nerviosa.

## Juego 5. Sociodrama: La casita

El juego sociodramático o de representación de roles, es la forma de juego más frecuente entre los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil. Jugar a papás y mamás, a las tiendas o a los/as médicos/as, es algo que ocurre frecuentemente en las clases de Educación Infantil. En estos juegos se pueden reproducir los comportamientos adultos y practicar sus conocimientos sociales en el escenario del aula. Un planteamiento coeducativo supone una intervención activa por parte del/la docente en el aprendizaje de actitudes y comportamientos sociales, morales y afectivos.

### Objetivos:

- Potenciar los rincones de juego con una orientación coeducativa.
- Potenciar la corresponsabilidad.
- Desarrollar conductas de cuidado y atención a otras personas en el rincón de la casita.
- Favorecer los agrupamientos mixtos, evitando que los grupos de juego se constituyan en función del género.
- Proporcionar un espacio propicio para la comunicación y la interacción entre iguales.
- Aprender pautas sociales no sexistas.

### Desarrollo:

#### Primera parte:

Invitamos a los niños y niñas a que jueguen en el rincón creado para "La casita", con juguetes que reproducen los objetos reales del interior de los hogares: cacharritos, cocinita, fregadero, muñecos, etc....

#### Segunda parte. Observación del/la docente:

- Realizamos una observación detallada.
- Analizar los comportamientos de niños y niñas en el juego sociodramático, y comprobar si las actuaciones son diferentes entre uno y otro género.
- Comprobar si estas diferencias comportamentales en el juego se orientan en la dirección de los estereotipos de género.
- Si se amplía el juego, a otros espacios de relación social (el parque, el restaurante, el taller, el Centro de Salud, etc.) Observar si estas diferencias se mantienen o aparecen otras.
- Analizar las acciones lúdicas más significativas de estas diferencias sexistas.
- Reflexionar sobre las medidas coeducativas en el juego sociodramático.

#### Tercera parte. Propuesta de actuación:

Una vez estudiados los distintos comportamientos lúdicos podemos hacer unas propuestas de cambio: nuevos escenarios, inversión de roles... Debemos tener presente que el juego es una actividad placentera; y si nuestra intervención se hace bruscamente, con excesivo dirigismo, el juego pierde gracia y muere. Por tanto la actitud abierta y colaboradora del/la docente es imprescindible para que los cambios sean aceptados, pues no hay nada que los/as niños/as perciban más claramente

que la diferencia entre una propuesta lúdica sincera y la pretensión del adulto de que el juego se convierta en un trabajo.

#### Sugerencias:

- Organizar los rincones de juego de forma rotativa. Puede ser que si se les deja a ellos y ellas elegir el rincón de juego se asientan más en el estereotipo.
- Ampliar los esquemas que niños y niñas tienen sobre roles, instituciones o situaciones sociales, para favorecer el enriquecimiento del juego. Esto puede hacerse a través de videos, visitas a establecimientos o lugares de trabajo (taller mecánico, zoológico, pescadería...), conversaciones en gran grupo, o escenificaciones sobre el tema en el aula.

Estar atentos/as a los comportamientos diferenciales para intervenir en el juego con actitud abierta, proponiendo opciones distintas y situaciones nuevas, que lleven a niños y a niñas a ampliar sus esquemas lúdicos en las parcelas en las que se muestran más pobres y estereotipados. Por ejemplo, proponiendo en la casita que el padre bañe, cambie pañales, lleva a los hijos/as al colegio, etc.

Atender a que el lenguaje sea inclusivo y no sexista.

# JUEGOS DE CUIDADOS

## Primaria



Foto: Colegio Armelar, Valencia.

## Juego 1. Presentación

### Objetivos:

- Conocer al grupo
- Potenciar la confianza.
- Incrementar la autoestima de las y los participantes.

### Desarrollo:

Se pide a los/as participantes que busquen una pareja, a alguien a quien no conoce, conoce muy poco o quiere conocer más. Cada persona se sienta frente a su pareja, ambos se ponen en una posición relajada (sin tener los brazos cruzados o el ceño fruncido, por ejemplo).

Se pide que una persona de cada pareja hable durante 2 minutos a su pareja sobre "lo que más me gusta de mí". Debe emplear los dos minutos. La otra persona no podrá hablar nada y sólo con gestos o alguna otra forma de expresión corporal debe mostrar un gran interés por la otra persona. Cumplidos los 2 minutos se intercambian los roles entre los miembros de cada pareja y se procede de manera similar al primer momento.

La persona que facilita debe indicar el momento de empezar y de terminar cada una de las dos fases del ejercicio y hacer hincapié en que no se trata de una conversación. Sino que uno habla y el otro escucha, y luego los papeles se cambian.

### Reflexión:

Al finalizar la dinámica el facilitador/a hace las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo os habéis sentido al hacer el ejercicio? Queremos que nos cuenten cómo se sintieron y no que nos digan lo que conversaron.
2. ¿Sabemos escuchar?
3. ¿Por qué a algunas personas no les gusta hablar de lo que más les gusta de sí mismas?

### Observaciones:

Es importante insistir que durante el ejercicio, se busca que los participantes hablen de lo que más les gusta de sí mismos/as (sobre sus cualidades físicas, espirituales o sobre sus capacidades), pero no sobre lo que les gusta hacer.

## Juego 2. Escultura de sentimiento

### Objetivos:

- Potenciar la empatía.
- Autoconciencia emocional.
- Desarrollo de creatividad.

### Desarrollo:

Se escriben diferentes emociones en pedazos de papel y se introducen dentro de un cubo. Se pide una persona voluntaria que sea la primera "estatua". Ésta no se moverá. Se elige otra persona que haga de "escultora" entre el resto del alumnado. El escultor/a extraerá una emoción del cubo y "esculpirá" la "estatua" para que exhiba esa emoción. Los demás intentarán adivinar qué emoción muestra la estatua. Luego, la estatua pasará a ser el escultor/a para continuar con el juego.

Lo importante de este juego es reflexionar sobre el mundo de las emociones, darles nombre, reconocerlas y saber cómo gestionarlas. Algo imprescindible para el cuidado personal y de otras personas.



### Juego 3. Dramatizamos y reflexionamos ¿Cuidando a otras personas?

#### Objetivos:

- Fomentar la empatía
- Potenciar la gestión de las emociones.
- Romper los estereotipos sexistas.
- Potenciar la corresponsabilidad.

#### Desarrollo:

Jugamos actuando e improvisando las siguientes escenas u otras similares:

##### 1ª Escena:

Alberto llama varias veces "Canela" a Candela, y Canela empuja a Alberto, que se queda en el suelo lastimado y triste.

##### 2ª Escena:

Hay un grupo jugando el fútbol en la hora de recreo, y Paola es la única chica del equipo. Pasa un grupo de chicas y chicos y se burlan de ella. Paola no soporta los insultos de sus compañeros/as y se va corriendo a la clase. Nadie la acompaña, ni apoya.

##### 3ª escena:

Mario es un niño tímido, tiene pocos amigos. En su clase se burlan de él desde que se enteraron que a él lo que más le gusta es ayudar a su mamá en su casa, le gusta cocinar, lavar los platos y cuidar a su hermanas pequeñas.

#### Reflexión:

Después de escuchar y dramatizar cada escena, preguntamos al grupo ¿cómo podrían haberse comportado l@s personajes para sentirse mejor? Buscamos la reflexión: ¿Qué hubieras hecho tú?

Posteriormente invitamos a que se cuenten experiencias parecidas, se escenifiquen y se comparta lo que sienten los y las participantes. Por último preguntamos: ¿Qué harías si en tu clase sucediera algo así?.

### Juego 4. Auto masaje y masaje colectivo.

#### Objetivos:

- Relajación grupal.
- Confianza.
- Cuidados.

#### Desarrollo:

Mientras cada uno respira profundo, individualmente puede frotar ambas manos y aplicar un auto masaje en la zona alrededor de la cabeza. Luego, el grupo conforma un círculo de pie y cada persona gira hacia su derecha, de modo que cada participante queda detrás de un/a compañero/a y delante de otro/a. Cada persona extiende sus brazos hacia los hombros del/a compañero/a que tiene delante, y con cuidado pero con intención comienza a masajear toda la zona de los hombros, con movimientos similares al amase del pan, procurando hacerlo



con toda la mano, palma y dedos, desplazándose gradualmente hacia los costados de la columna enfatizando la presión de las yemas de los dedos en esa zona, recorriéndola de arriba abajo. Para finalizar, con ambas manos y desde la columna hacia fuera se realiza un movimiento de sacudida con la intención de sacar malestares desde la espalda del/la compañero/a hacia fuera, terminando el masaje sacudiendo ambas manos hacia fuera del círculo. Cada participante da la media vuelta, de modo que ahora tendrá delante a quien le realizó previamente el masaje, extiende sus brazos y repite el ejercicio, esta vez en señal de retribución y gratitud a su compañero/a.

#### Observaciones:

Es importante que durante todo el juego se mantenga la concentración individual en el/la compañero/a a quien se brinda el masaje, manteniendo una intención de brindarle bienestar y transmitirle con las manos optimismo, tranquilidad, alegría, esperanza, ánimo, y alivio. Se cierra el masaje con un abrazo colectivo.

### Juego 5. Paseo Social

#### Objetivos:

- Potenciar la confianza de grupo.
- Generar conocimiento grupal.
- Respetar y conocer a las demás personas.

#### Desarrollo:

Primera parte: Pasear libremente por el espacio. Cuando dos personas se encuentran pueden mirarse fijamente unos instantes, darse la mano, decirse «hola» o una frase amistosa, hablar de alguna situación gratificante, etc.

Segunda parte: Todo el grupo pasea por el espacio. Cuando el profesor/a dé la señal cada dos personas que estén cerca se sientan juntas e intercambian opiniones sobre la corresponsabilidad en los Cuidados. ¿Qué entienden por corresponsabilidad? ¿Qué pueden hacer cada uno/a para potenciarla?

#### Observaciones:

No siempre hay ocasiones para expresar nuestros sentimientos, pensamientos o emociones. Esta oportunidad para conocerse, aprender a llevarse bien, hablar sobre temas importantes, romper estereotipos, etc.

### Juego 6 Telegrama con sentimiento

#### Desarrollo:

Las personas se dan la mano y efectúan algunas inspiraciones y espiraciones con la finalidad de conseguir cierta distensión y el máximo de concentración. Cierran los ojos. Una persona debe expresar y transmitir a través de sus manos un mensaje a otra persona del grupo. El mensaje cuando llega al destinatario tiene que ser descrito por éste verbalmente a partir de las sensaciones que ha experimentado al recibirlo. Cada uno/a, en orden inverso, puede aportar sus impresiones.

Observaciones: Generalmente a la primera ronda no se consiguen buenos resultados, pero una vez entendido el juego, se experimenta una gran sintonía entre emisor y receptor, aunque para ello es necesario que todos/as los y las participantes se muestren sensibles, abiertos y comunicativos..

# JUEGOS DE CUIDADOS

## Secundaria, Bachillerato y personas adultas



Foto: III Encuentro de la Red de Centros Transforma. Madrid, octubre 2013.

## Juego 1. Abanico de Estimas

### Objetivos:

- Favorecer la confianza y la cooperación y cohesión grupal.
- Fomentan la confianza.

### Desarrollo:

Sentadas en círculo, cada persona escribe su nombre en la parte alta de la hoja y pasa la hoja a la persona de su izquierda. Esta le escribe algo que le ha gustado de la persona anterior y sigue pasando la hoja hacia la izquierda. La siguiente persona también escribe algo que le gusta de la persona cuyo nombre pone en la hoja, y se la pasa al siguiente. Así, hasta que dando una vuelta completa vuelva a su propietario. Para evitar que nadie se vea influido por lo que pongan las personas anteriores se puede doblar el papel en abanico y cada persona escribir su mensaje en uno de los pliegues del abanico.

### Reflexión:

¿Qué hemos sentido al pensar que estaban escribiendo de nosotros/as?, ¿cómo nos hemos sentido nosotros al escribir de los demás compañeros/as? ¿Y al leer lo que el grupo piensa sobre mí?, etc.

### Material:

Papel y bolígrafo.

## Juego 2. Actividad de relajación

### Objetivos:

- Relajación.
- Toma de conciencia corporal.
- Reflexión meditativa.

### Desarrollo:

Primero buscaremos la postura adecuada sentada en las sillas: Apoyar la planta de los pies en el suelo con una distancia entre ellos similar a la de los hombros. Espalda erguida hacia la rectitud pero no rígida. El trasero bien atrás en la zona lumbar en contacto con el respaldo. Las manos reposan una en cada pierna o en el regazo, sin apretar. Ojos cerrados sin apretar. Boca entreabierta, de manera que la lengua repose en la mandíbula inferior.



La postura es un medio pero no un fin, puede que haya alumnos/as a los/as que les cueste en un principio adquirir la postura correcta, poco a poco iremos reconduciéndolos hacia posturas más idóneas.

Después iniciamos una rutina de respiraciones largas y profundas. Inspiramos dentro del abdomen y el diafragma, mantenemos la respiración por unos momentos y luego exhalamos lentamente. A continuación proponemos una auto-observación breve a nivel corporal, mental y emocional: ¿Cómo está mi cuerpo? (silencio) ¿Cómo está mi mente? (silencio) ¿Cómo está mi corazón? (silencio).

### Juego 3. Role-playing contra el sexismo I

El role-playing o juego de roles es una dinámica en la que simulamos una situación que se presenta en la vida real.

#### Objetivos:

- Potenciar la equidad de género.
- Reflexionar sobre la desigualdad de género en distintos ámbitos

#### Desarrollo:

Hacemos grupos de 3 o 4 personas (según el número de personajes) y repartimos las tarjetas de role-playing para representarlas. También podemos crear nuestras propias tarjetas.

Dejamos 15-20 minutos para preparar la dramatización, depende de los grupos y la dificultad de las tarjetas. Es conveniente ayudar al grupo a entender la situación que se va a representar, y no olvidar que, aunque podemos darle un toque de humor, las situaciones que estamos representando simulan injusticias y desigualdades que merecen cierta seriedad.

#### Reflexiones:

Una vez representadas todas las situaciones, reflexionamos sobre las injusticias que han visto. Se puede comentar sobre situaciones más cercanas y parecidas a la que se ha dramatizado, sobre el reparto desigual de las tareas de cuidado, etc.

Para finalizar generamos propuestas para potenciar la corresponsabilidad. Podemos hablar sobre un compromiso más personal y del grupo.

#### Material:

Tarjetas de role-playing imprimibles. Disponibles a continuación. (Podemos utilizar prendas y objetos para realizar la representación).



## FICHA PARA IMPRIMIR

### Role-playing contra el sexismo I

#### MAL ROLLO EN CASA

Cuando el hijo y la hija llegan a casa del instituto notan que el ambiente está tenso. Al parecer, al padre le ha molestado que su mujer haya decidido asistir a una cena con sus amigas sin él.

#### PERSONAJES:

**MADRE:** Su carácter es tímido, pero cuando está en confianza es muy divertida. Trabaja fuera y en casa. No le gusta discutir y con tal de evitar conflicto acaba cediendo siempre.

**PADRE:** Su educación fue la tradicional en su época, y cree que esa es la forma adecuada de ser y formar a sus hij@s. Es autoritario, celoso y no le gusta que le lleven la contraria. No asume su responsabilidad de trabajar en casa, piensa que es cosa de mujeres.

**HIJO:** Es estudioso y sociable. Tiene una relación muy buena con su madre, le está enseñando a usar el ordenador y ella le enseña a cocinar.

**HIJA (OBSERVADORA):** Es muy sociable y no para en casa, aunque tiene que salir a escondidas porque no le permiten mucho. Cuando está en casa, pasa de todo y prefiere estar en su cuarto. No tiene el valor para decir lo que piensa.

**ABUELA:** Es la madre del padre, y adora a su hijo por encima de todas las cosas. Fue una madre entregada a su familia y a su marido.

## Juego 4. Role-playing contra el sexismo II

### Objetivos:

- Reflexionar sobre la invisibilización de las mujeres en distintos ámbitos.
- Potenciar actitudes de compromiso a favor de la equidad de género.

### Desarrollo:

Hacemos grupos según el número de personajes y repartimos las tarjetas de role-playing para representarlas. Dejamos 15-20 minutos para preparar la dramatización.

Posteriormente el grupo lo representa y para finalizar, debatimos sobre la nueva dramatización.

### Reflexión:

¿Qué injusticias percibieron?

¿Qué supone tener el rol de observadora?

Se invisibiliza a la mujer en distintos campo del saber (ciencia, arte, etc) ¿Por qué? ¿Cómo creen que se puede solucionar esta situación?

Para finalizar generamos propuestas de compromiso y cambio personal y grupal.

### Material:

Tarjetas de role-playing imprimibles. Disponibles a continuación. (Podemos utilizar prendas y objetos para realizar la representación).



## FICHA PARA IMPRIMIR

### Role-playing contra el sexismo II

#### CLASE DE HISTORIA

Están en clase de historia, y el profesor se ha saltado un apartado del nuevo libro de texto en el que hablan de mujeres científicas que consiguieron grandes logros para la ciencia. Usa la excusa de que la historia clásica es la que cuenta realmente, pero una alumna le lleva la contraria.

#### PERSONAJES:

**PPROFESOR:** Es autoritario. Cree que la educación mixta es un error, pero no puede admitirlo en público.

**ALUMNA:** Es extrovertida, muy estudiosa y siempre anda visibilizando injusticias. Expone sus ideas, protesta cuando algo no le parece bien.

**ALUMNA 2 (OBSERVADORA):** Es una chica tímida, observadora, intenta defender el respeto. Aunque no tiene el valor suficiente para decirlo en alto...

**ALUMNO 2:** Es la número uno de la clase en todas las asignaturas. Siempre busca la aprobación de su familia y del profesorado.

**ALUMNO 1:** Es el gracioso de la clase, siempre tiene un chiste preparado para hacer reír a sus compañeros y compañeras. Los temas serios le aburren.



## Juego 5. Compartir cualidades

### Objetivos:

- Crear un clima positivo de confianza.
- Potenciar la comunicación interpersonal.
- Reforzar el propio conocimiento y el conocimiento que tenemos de los demás.

### Desarrollo:

Se divide la clase en grupos de 6. Se entrega a cada grupo seis hexágonos, cortados en seis partes cada uno. Cada uno de los trozos lleva en el reverso un número. Se entrega a cada persona del grupo los seis trozos del hexágono que llevan el mismo número.

### Instrucciones para el profesor/a:

Una persona, cualquiera del grupo se ofrece como voluntario/a para ser FOCO, y se coloca en el centro del grupo. Cada uno de los demás miembros del grupo toma un trozo de hexágono y escribe en él: **TODAS LAS COSAS POSITIVAS QUE PUEDA ACERCA DEL COMPAÑERO/A FOCO**. Sólo se pueden escribir cualidades reales. Lo que se escriba, que sea verdad. Antes de empezar, reflexionad unos momentos sobre las cualidades del compañero/a. Cuando hayan terminado, cada uno dice al que ha hecho de FOCO las cualidades que ha puesto, y le entrega su trozo de hexágono. Luego se ofrece otro/a voluntario/a y se repite el ejercicio, hasta que hayan pasado todos los/as participantes del grupo.

### Reflexión:

Se dedica luego unos 15 minutos aproximadamente a un diálogo con la clase sobre el ejercicio realizado. ¿Cómo ha resultado el ejercicio?, ¿habéis descubierto cualidades que no conocíais en algún compañero/a?, ¿os ha costado mucho encontrar cosas positivas que escribir de vuestros compañeros/as?, ¿a qué es debido?

### Observaciones:

Deben excluirse totalmente los aspectos negativos. No debe evitarse que se repitan las cualidades sobre un mismo chico/a. Sólo deben decirse o escribirse cualidades reales. Antes de ponerse a escribir debe haber un tiempo de reflexión. El ejercicio debe hacerse con seriedad y concentración.

### Material:

Seis hexágonos grandes, uno por grupo, cortados en seis trozos. Útiles de escribir.



# JUEGOS DEL MUNDO

PARA POTENCIAR LA INTERCULTURALIDAD



## INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo cada vez más global en el que un gran número de personas abandonan, por diferentes razones, sus lugares de procedencia y se asientan, temporal o definitivamente, en otros países más o menos alejados geográficamente del suyo. Vivir, en un mismo espacio físico, poblaciones con culturas diversas recibe el nombre de Multiculturalidad, y no es necesario hacer grandes estudios para comprender que nuestra sociedad tiende a ser cada vez más multicultural. La Interculturalidad trata de superar la mera coexistencia territorial y busca el diálogo entre personas procedentes de distintas tradiciones culturales y las posibilidades que se abren en ese mismo diálogo. Por eso es importante la conciencia intercultural, ésta se adquiere a través de la toma de conciencia de los propios posicionamientos, las actitudes y valores propios y de los/as demás, así como del conocimiento y reconocimiento cultural.

Lo que pretendemos a través de los juegos del mundo, es potenciar la Interculturalidad, favorecer un proceso continuo de encuentro, comunicación e interacción de personas y grupos de diferentes orígenes. La diversidad no solamente se debe abordar cuando hay personas de otros países, sino que toda sociedad es, en sí misma, plural y diversa.

Cuando hablamos de Interculturalidad, tenemos que darle un enfoque de derechos, de justicia y dignidad, para lograr la cohesión social real y la convivencia, y así vivirla como generadora de enriquecimiento a nivel personal, cultural y social. El modelo intercultural no sólo tiene en cuenta las diferencias entre las personas y los grupos, sino también las convergencias que existen entre estos: los valores compartidos, las normas de convivencia, los intereses comunes, etc.

Por ello, a partir de juegos procedentes de diversos lugares del mundo, podemos transmitir valores de interculturalidad, respeto a la diversidad, y no discriminación. Los juegos del mundo pueden ser una herramienta que permita construir relaciones equitativas y dialógicas. Conocer y valorar a las "otras" personas, desarrollar una actitud de reconocimiento y respeto a sus derechos es un reto para todas y todos. Cuando hablamos de las "otras", nos referimos tanto a aquellas personas que están cerca y con quienes convivimos, como a las que están más lejos -personas de otras ciudades y de otros países, con quienes también nos relacionamos directa o indirectamente.

### La Interculturalidad es un proceso para la convivencia

La Educación Intercultural **COMO** proceso continuo y complejo desde la comunicación, el intercambio e interacción en la diversidad.

La Educación Intercultural **PARA** entender las relaciones en una sociedad diversa, con una perspectiva de universalidad, buscando la igualdad de oportunidades y derechos.

La Educación Intercultural **DESDE** el reconocimiento de la dignidad de las personas y los pueblos, promoviendo tolerancia y respeto.

### Objetivos de los juegos del mundo:

- Potenciar la interculturalidad y la educación en valores.
- Recopilar diversos juegos de diferentes culturas y pueblos que favorezcan actitudes positivas.
- Reconocer y valorar nuestra sociedad como plural y diversa.
- Mejorar el autoconcepto personal, y cultural de las y los participantes.
- Potenciar la convivencia, la comunicación, la expresión y cooperación.
- Valorar la riqueza cultural que supone el conocimiento de distintas culturas en nuestra sociedad.
- Fomentar la reflexión individual y el trabajo en equipo.

### Propuesta de actividades para potenciar la Interculturalidad

- ✓ Favorecer un acercamiento a otras culturas, potenciando la investigación de distintos países y culturas.

- ✓ Elaboración de un mural que se irá completando con los nombres y lugares de procedencia de los distintos juegos realizados.
- ✓ Exposición de la historia de algunos países y análisis de las reivindicaciones de distintos colectivos de dichos países (mujeres, niñ@s, refugiad@s, personas migrantes, etc.)
- ✓ Después de jugar, se puede reflexionar con el grupo sobre la importancia de la diversidad y la interculturalidad.
- ✓ Conocer el origen de cada persona del grupo. Previamente se recogerá datos referidos al lugar de origen de su familia, si emigraron y a dónde lo hicieron, las tradiciones, celebraciones, etc.

Los juegos del mundo, tienen un enorme potencial como herramienta que facilita el acercamiento, conocimiento y enriquecimiento entre personas de diferentes culturas, pueden ser un reflejo de la cultura de origen. Así, por ejemplo, hasta hace bien poco los juegos tradicionales infantiles en algunas etnias de Papua Nueva Guinea se caracterizaban por la ausencia de ganadores y perdedores.

Con esta propuesta os invitamos a jugar, para compartir, convivir y cooperar. Recuperar y jugar una serie de juegos de diferentes lugares del mundo supone el acceso a otras formas, no sólo de jugar, sino también de sentir, pensar y de actuar.

## ¡Juguemos para potenciar la Interculturalidad!



# JUEGOS DEL MUNDO Infantil



## Juego 1. "Bailar con la escoba"

**Origen: Canadá (América)**

### Desarrollo:

Los/as participantes permanecen de pie formando un círculo, colocando las manos en la cintura. Cuando suene la música se irán pasando, al ritmo de la música, una escoba (pequeña) de unos/as a otros/as. Cuando el sonido se detenga, el/la participante que se halle en posesión de la escoba deberá salir al medio del círculo para bailar con la escoba. El juego prosigue hasta que todos/as o la mayoría baile con la escoba en el centro.

### Variantes:

El juego puede dinamizarse introduciendo alguna escoba más, esto dependerá de la edad de los niños y niñas.

## Juego 2. Los animales

**Origen: América**

### Desarrollo:

En este juego pueden jugar tantos participantes como se desee. El/la educador/a escogerá un grupo de animales que sean fáciles de adivinar por su sonido y sus movimientos, y los asignará en secreto entre todos los/as jugadores/as, asignando cada animal a una cantidad equivalente de jugadores/as.

A una señal dada, todos/as comenzarán a imitar el movimiento y el sonido del animal que le ha sido asignado. Los/as participantes que imiten a un mismo animal, se tendrán que buscar y agrupar. Cuando se completen los grupos con su correspondiente animal pondremos música para bailar.



## Juego 3. Tierra y mar

**Origen: América**

### Desarrollo:

En este juego, todos/as las participantes se colocarán en fila, y paralelamente a ellos/as con una tiza se marcará una línea en el suelo. Se entenderá que a un lado de la línea está el mar y al otro la tierra. El/la educador/a irá gritando "tierra", "mar", ... Entonces los/as participantes deberán saltar de un lado a otro de la línea, según vaya dictando el/la educador/a.

### Observaciones:

Este juego es muy conocido y se juega en distintos lugares del mundo.

## Juego 4. Ratonés Bailarines

**Origen: Paraguay (América)**

**Desarrollo:**

Los/as participantes se distribuyen por todo el espacio de juego. Se escoge un/a participante que representa el papel de "gato/a". El resto representa a los "ratones bailarines". Éstos deben estar girando y bailando para que el gato no los cace. En caso de no girar-bailar y ser tocados/as por el gato, los ratones también se convierten en gato perseguidor. Al final sólo queda pocos o un ratón bailarín, y se reinicia el juego.



**Variantes:**

Para evitar la confusión producida por los nuevos "gatos perseguidores", se pueden utilizar petos de colores.

## Juego 5. La casa del gigante

**Origen: Tanzania (África)**

**Desarrollo:**

Todos/as se cogen de las manos y forman un círculo alrededor del/a educador/a quien dirige el juego, mientras le cantan: "ve a la casa del gigante y dinos lo que veas". Entonces el/la educador/a dice el nombre de un objeto o un animal, por ejemplo: "¡he visto una serpiente!", y las/os participantes, imitan a una serpiente. El educador/a escoge a una nueva persona para que lo reemplace. Y se reinicia el juego.

## Juego 6. Silencio Muk

**Origen: Canadá (América)**

**Desarrollo:**

Los/as participantes dispuestos en círculo se sientan en el suelo y el educador/a elige a uno/a persona para que se coloque al centro del círculo. Cuando el/la que está en el interior del círculo señala con el dedo a cualquier jugador, éste tiene que decir "muk" y permanecer callado y con semblante serio, mientras la persona que se encuentra en medio intenta hacer expresiones y gestos cómicos para provocar su risa. Si lo consigue, se intercambian los papeles. Y El juego continúa hasta que todos/as o la mayoría salga al medio del círculo.

**Observaciones:**

Juego practicado entre los pueblos Inuit (peyorativamente, a veces, llamados esquimales).



## Juego 7. El lobito

**Origen:** Uruguay (América)

**Desarrollo:**

Los/las participantes cogidos de las manos forman un círculo; en su interior, tendido en el suelo, se coloca un jugador/a que representa el "lobo". Los/las jugadores/as del círculo mientras giran alrededor del lobo recitan:

-Ay, qué lindo es pasar por aquí, cuando el lobo está durmiendo.

En este instante, el lobo se "despierta" y empieza a perseguir a las personas del círculo, en caso de atrapar a alguna persona, ésta será la encargada de reiniciar el juego.



**Variantes:**

Los/as jugadores/as del círculo pueden escapar del lobo definitivamente si logran tocar una pared, etc.

# JUEGOS DEL MUNDO

## Primaria



## Juego 1 El pañuelo

**Origen: Costa de Marfil (África)**

### Desarrollo:

Grupos de siete u ocho personas. Cada grupo forma un corro colocándose uno/a detrás de otro/a. Un/a jugador/a tiene un pañuelo que coloca sobre sus hombros. Cuando la música suena, y mientras todos/as se mueven poco a poco hacia delante marcando el ritmo con sus pies con los brazos elevados, la persona de detrás coge el pañuelo y se lo pone sobre sus hombros soltándolo a continuación y elevando nuevamente sus brazos. El/la que tiene detrás hace lo mismo y así sucesivamente hasta que la música se detiene. En ese instante, si un/a jugador/a tiene el pañuelo en sus manos pasa a ocupar el centro del corro, pero si la persona ha puesto el pañuelo sobre su hombro y no lo está tocando con sus manos quien debe ocupar el centro del círculo es la persona de detrás.



Cuando la música suena nuevamente el juego se reinicia y la persona que está en el centro baila libremente, siempre mirando al pañuelo, hasta que otra persona pasa a ocupar el centro, momento en el cual el/la participante del centro vuelve al corro.

### Baile y música que acompañan el juego:

El juego y la danza van íntimamente unidos. Se puede tocar los instrumentos, o buscar música africana (djembé, claves, panderetas, tambores...) Bailamos al son de la música imaginando e simulando los bailes africanos.

## Juego 2. El Vendado

**Origen: Colombia (América)**

### Desarrollo:

Los/as jugadores/as están de pie formando un círculo. En su interior se coloca un/a participante con los ojos vendados y con un palo en la mano.

A una señal determinada hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo:

**Participante con los ojos vendados:** Ande la rueda.

**Los/as compañeros/as contestan:** Andando va.

**Participante con los ojos vendados:** Pare la rueda.

**Y todos/as responden:** Parada está.

En este instante, el/la jugador/a con los ojos vendados señala con el palo que tiene en las manos a uno/a participante del círculo. El/a participante, señalado/a, debe silbar. Si quien la para acierta de que compañero/a se trata, deben cambiarse los papeles; en caso contrario se sigue la misma dinámica.

**Variantes:**

Para facilitar el reconocimiento de la persona señalada podemos pedir que esta pronuncie el nombre de un animal, fruta, etc.

**Juego 3. Hong-Lui-Ten**

**Origen: China (Asia)**

**Desarrollo:**

Se trata de un juego de persecución donde un/a jugador/a pilla y el resto debe desplazarse según las indicaciones del/a educador/a. Cuando éste diga:

**“Rojo”:** Los/as participantes se quedan quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el/la jugador/a que pilla puede dar tres pasos para intentar tocar a un/a de sus compañeros/as.

**A la se señal de “Amarillo”:** todos/as se desplazan a pata coja.

**A la señal de “Verde”:** Todos/as corren.

Si mientras dura la acción el/la que pilla consigue tocar a un compañero/a, este debe cambiar su papel con el jugador/a perseguido/a.

**Variantes**

Se puede utilizar algún distintivo para diferenciar a quien persigue. El juego resulta más enriquecedor si se varían las dimensiones del espacio de juego.

**Juego 4. La paella.**

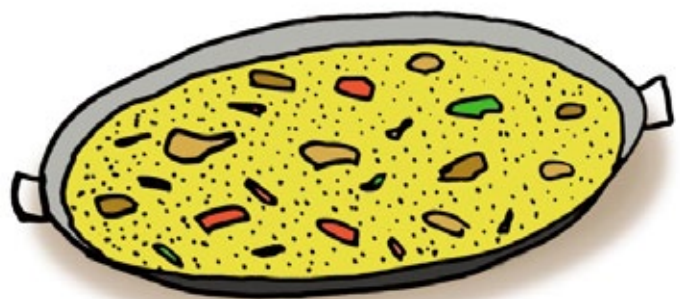
**Origen: España (Europa)**

**Desarrollo:**

Los/as jugadores/as se disponen libremente en cuclillas. Cada jugador/a recibe el nombre de un determinado ingrediente de la paella valenciana.

La persona que dirige el juego los va nombrando y cada uno/a tiene que levantarse rápidamente y volverse a agachar cuando nombren a otro/a.

Si alguien se equivoca pasa a dirigir, y se reinicia el juego.



## Juego 5. Recaudador/a de impuestos "Negação de imposto"

**Origen:** Mozambique (África)

### Desarrollo:

En un terreno rectangular de 40 x 20 m se trazan dos círculos, uno en cada campo, de 7 m de diámetro. Unos de los jugadores, ha sido escogido para realizar el papel de "sipaio" (recaudador de impuestos), el cual debe pillar al resto de jugadores. El/la "sipaio" se sitúa dentro de un círculo y los/as demás, "habitantes de la población", en el otro, estableciéndose el siguiente diálogo:

**Sipaio:** – ¡Amigos y amigas, venid aquí!

**Población** – ¡Tenemos miedo!

**Sipaio** – ¿Miedo de qué?

**Población** – ¡De los impuestos!

**Sipaio** – ¡Podéis venir sin preocuparos!

A continuación los/as participantes salen del círculo y el "sipaio" los persigue intentando tocarlos.

Los/as participantes se refugian entrando en el círculo donde estaba "el sipaio". Las personas que hayan sido pilladas se convierten en "recaudadores/as" y juntamente con el "sipaio" se instalan en el círculo que ocupaban "los habitantes de la población". En sucesivas partidas aumenta el número de "recaudadores/as" y disminuye el de "la población". El juego finaliza cuando todos y todas han sido cogidos/as.

## Juego 6. Pasando el aro

**Origen:** El Salvador (América)

### Desarrollo:

En círculo, cogidos/as de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los/as participantes. Se trata de pasarse el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo.

### Variantes:

-Se puede llegar a utilizar un mayor número de aros a la misma vez.

-Una variante puede consistir en introducir un aro pequeño con la finalidad de atrapar a otro más grande.

-Variar la posición inicial y cogerse de las manos por debajo de las piernas, realizando la misma acción con los aros.

## Juego 7. Tangram

### Origen: China (Asia)

#### Desarrollo:

Para elaborar este conocido juego chino debemos dibujar y cortar en un trozo de cartón unas líneas siguiendo el esquema adjunto.

El juego consiste en formar figuras con todas las piezas (llamadas tangram). No se puede excluir ninguna de ellas al formar las figuras, ni superponer unas piezas con otras.

Se puede jugar en grupo y realizar o inventar distintas figuras.



# JUEGOS DEL MUNDO

**Secundaria, Bachillerato  
y personas adultas.**



## Juego 1. Ársherez

**Origen: Marruecos (África)**

**Desarrollo:**

Un/a participante, que realiza el papel de cangrejo, se coloca a cuatro patas invertida en el centro de un círculo de 8 a 10 m de diámetro. El resto de los/as participantes, entre diez y doce, se sitúan de pie en su interior. El cangrejo intenta tocar con el pie a uno de los/as participantes del círculo, que intentan evitarlo. Cuando lo consigue, el/la jugador/a tocado debe adoptar la misma posición, ayudando a su compañero/a cangrejo a atrapar al resto de participantes.

El juego finaliza cuando todos/as los/as participantes están en la posición de cangrejo.

**Observaciones:**

Una variante de estructura similar encontrada en la misma zona es la denominada Agiye de Marruecos-África.

## Juego 2. El Nido (Sasa kuru)

**Origen: Burkina Faso (África)**

**Desarrollo:**

En grupos de tres jugadores/as se sitúan de espaldas y entrelazándose por los antebrazos doblan una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en la de los otros/as jugadores/as formando "un nido". Una vez conseguida esta posición el trío intenta desplazarse hasta una línea situada a unos metros.

**Variantes:**

Los desplazamientos se pueden realizar girando sobre su propio eje sin perder el equilibrio.

**Observaciones:**

Existe un juego similar llamado The Takli en India-Asia: normalmente los/as jugadores/as siguen un ritmo con las manos mientras giran con el otro pie y se acompañan de cantos para sincronizar los movimientos.



## Juego 3. Seïva

**Origen: Senegal (África)**

**Desarrollo:**

El juego se desarrolla en grupos de seis jugadores/as. Un/a participante hace el papel de "camello" y se coloca a gatas. Otro/a, el guía, es el encargado de protegerlo, debiendo mantener siempre una mano en la cabeza o en los hombros del camello. Esta pareja, comienza el juego en un punto y su objetivo es llegar al establo



El juego comienza cuando el guía grita: "iseiva!". El resto de jugadores/as también gritan "iseiva!" e intentan tocar al camello. En el primer toque que reciba el camello, éste tiene que decir: "ibénèy!"; en el segundo, "imiarey!", y en el tercero "imbole!". A partir de este momento, los/as asaltantes persiguen al guía, que debe intentar llegar hasta el establo para salvarse.

Quien es tocado por la mano libre o el pie del guía defensor pasa a ejercer el papel de camello, y ha de ser también protegido por el guía.

## Juego 4. La gran serpiente

**Origen: Ghana (África)**

### Desarrollo:

Este juego requiere de un espacio grande para poder jugarse, ya que hay que correr mucho.

Un/a participante, que es "La serpiente" trata de agarrar a los otros/as, cuando los logra agarrar se tienen que tomar de las manos con "La serpiente" e intentar agarrar más gente, pero sin dejar de agarrarse las manos, la última persona en ser agarrada pasa al final de la cola, solo la cabeza y la cola son las únicas que pueden agarrar a quienes aún no hayan sido capturadas.

Si se rompe el cuerpo de la serpiente (que lo forman todos/as y unidos/as por las manos) la serpiente tiene que comenzar otra vez, el juego termina cuando todo el grupo forman parte de "La gran serpiente".

## Juego 5. Cola de Dragón (Dragon's tail)

**Origen: India**

### Desarrollo:

Se forma un grupo de ocho a doce jugadores/as dispuestos en fila. La primera persona de la fila representa la cabeza de un dragón y la última su cola. El grupo marcha despacio, cogiéndose los/as participantes de los hombros de la persona de delante, pero a una señal determinada, la cabeza tiene que procurar agarrarse a la cola. El resto, sin soltarse, intentan proteger la cola.

Si los/as componentes del dragón se sueltan, el/la jugador/a que hace de cabeza pasa a ocupar la cola, mientras que el/la segundo/a de la fila pasa a ejercer de cabeza de dragón. Y así sucesivamente.



### Variantes:

Se puede limitar el espacio por el que deambula el dragón a un cuadrado de 6-8 m de lado.

Este juego es muy popular en muchos rincones del planeta. Otra modalidad que requiere mayor grado de cooperación es la siguiente:

Las personas de la fila se cogen con una mano del hombro derecho del/a compañero/a de delante y con la mano izquierda le agarran su pie izquierdo. El juego consiste en que la cabeza de la fila debe coger la cola de ésta. Para conseguirlo, las personas de la fila se desplazan a pata coja a un mismo ritmo. Es necesaria la coordinación de todas las personas para el éxito de la empresa. Si la fila se rompe o alguien pierde el equilibrio, se debe intentar de nuevo.

### Observaciones

Un juego parecido, pero en este caso con una estructura competitiva, es el llamado "Snake tag" (Ghana. África). Se forman equipos de cuatro a seis personas, haciendo cada uno de ellos una fila cogiéndose de los hombros. La última persona lleva un pañuelo en la cintura introducido en la parte trasera del pantalón. La primera persona de cada fila ha de arrancar los pañuelos de los otros equipos, evitando a su vez que atrapen el suyo.

## Juego 6. "Transportar el águila"

**Origen: Canadá (América)**

### Desarrollo:

En grupos de cuatro jugadores/as, un/a participante se tiende en el suelo, boca abajo con los brazos en cruz y las piernas juntas, mientras un/a o dos compañeros/as lo agarra por los tobillos y otros/as dos lo hacen por las muñecas. En esta posición el/la participante es levantado/a medio metro del suelo y se le invita a explorar el espacio dando vueltas lentamente, procurando tener cuidado y que la experiencia acabe en un buen aterrizaje. Después de cada "paseo espacial" se intercambian los papeles.

### Observaciones:

Juego practicado entre los pueblos Inuit (peyorativamente, a veces, llamados esquimales). ¡Feliz vuelo!... os desean los pueblos Inuit que lo practican.

## Juego 7. La Pallana

**Origen: Chile (América)**

### Desarrollo:

Los/as participantes, entre dos y seis jugadores/as sentados en el suelo, disponen de cinco piedrecillas del tamaño aproximado de un confeti. Por turnos, uno/a de ellos/as, con las piedrecillas en la mano, debe arrojarlas al suelo. Para recogerlas, de una en una, ha de lanzar al aire una de ellas, denominada "pallano" y en ese transcurso intentar coger la segunda y así hasta intentar coger todas.

### Variantes:

Otra acción consiste en lanzar las cinco piedrecillas al aire y tratar de retener la mayor cantidad posible de ellas en la parte superior de la mano y, a continuación, volverlas a arrojar al aire para recibirlas en el cuenco de la mano. De nuevo tira al aire una y deposita las restantes en el suelo; toma otra, ya son dos, las arroja al aire y toma la tercera y luego las otras piedras. Si una de las acciones no se ejecuta correctamente, pasa el turno al siguiente participante.

### Observaciones:

Éste es uno de los juegos más universales que se conocen. Existen referencias del siglo III a. C. y se ha extendido por todos los continentes, gozando de una gran variedad de nombres y acciones a realizar, como es el caso por ejemplo de Gundasi (Indonesia, Asia).

# JUEGOS MEDIOAMBIENTALES



## INTRODUCCIÓN

El Ambiente es el sistema global constituido por elementos naturales y artificiales de naturaleza física, química, biológica, y sociocultural; y sus interrelaciones, en permanente modificación por la acción humana o natural, que rige o condiciona la existencia o desarrollo de la vida. Está constituido por elementos naturales como los animales, las plantas, el agua, el aire, y artificiales como las casas, las autopistas, los puentes, etc.

Las cosas en el ambiente no están "juntas" sino que están interrelacionadas, es decir, que establecen relaciones entre sí. El ambiente está en constante modificación, positiva o negativa, por la acción de las personas o de forma natural. O sea que los cambios pueden ser hechos por los humanos o por la naturaleza misma.

En síntesis, el ambiente es todo aquello que nos rodea, que forma parte de nuestro entorno.

### Los juegos Medioambientales

La educación ambiental es un proceso que consiste en acercar a las personas a una comprensión global del medio ambiente, para desarrollar actitudes y aptitudes que les permitan adoptar una posición crítica y participativa con respecto al cuidado de nuestro medio. A través de los juegos medioambientales, las y los participantes pueden participar en un proceso de cambio personal y colectivo para construir un mundo más sostenible.

El juego es un factor importante para el desarrollo personal y social. Existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión y percepción que se adopta del mundo. Con los juegos medioambientales, se recrea, se transforma la realidad, se valora el medio donde habita, se genera propuestas para su cuidado y preservación.



Dentro de los juegos medioambientales se dan multitud de actividades: unas verbales (confección de canciones, adivinanzas), otras manipulativas (dibujar, coger objetos), otras corporales (correr, saltar), o pueden ser dramáticas y sociales (representar un personaje). Cada una de ellas tiene su importancia educativa, y la mayoría de los juegos combinan diferentes opciones que, a su vez, se asocian a conductas y habilidades a desarrollar mediante el propio juego.

### A través de los juegos medioambientales se promueve:

- ✓ Comprender y establecer relaciones entre hechos y fenómenos del entorno natural y social, contribuyendo activamente a la defensa, conservación, y mejora del medio ambiente.
- ✓ Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de establecer relaciones afectivas.
- ✓ Comunicarse a través de medios de expresión verbal y corporal.
- ✓ Identificar y plantear propuestas e interrogantes a problemas, a partir de la experiencia diaria.

---

# JUEGOS MEDIOAMBIENTALES

## Infantil



## Juego 1. Caminamos por los senderos

### Objetivos:

- Promover el Cuidado Medioambiental.
- Potenciar la observación, respeto y valoración de los entornos.

### Desarrollo:

Se comenta al alumnado:

“Hoy vamos a imaginar que vamos por el monte y realizamos un recorrido. Cuando vamos de paseo, tenemos que ir por los senderos y no salirnos de ellos, para evitar pisar las plantas y algunos pequeños animales que pueden encontrarse en ellas. Podemos ir observando todo lo que encontramos por el camino y disfrutar del paisaje y el aire puro. Vamos todos/as por el camino mientras escuchamos la música y los sonidos de algunos animales”.

En un espacio amplio, el/la profesor/a con la ayuda del alumnado, coloca cuerdas en el suelo imitando senderos.

Se puede poner distintos ritmos de música y el alumnado camina por los senderos siguiendo el ritmo y teniendo cuidado de no salirse del camino y no pisar las cuerdas.

### Variaciones:

También se puede repetir los recorridos imitando la forma de desplazarse de diferentes animales (pájaros, conejo, serpiente, etc.).

### Materiales:

Cuerdas, música relajada y sonidos de animales.

## Juego 2. Viaje por el cordel de los sentidos

### Objetivos:

- Promueve el desarrollo de nuestros sentidos frente a la naturaleza.
- Potenciar el cuidado medioambiental.

### Desarrollo:

Se utiliza una cuerda relativamente larga, en la que se han colocado diferentes elementos (que sirvan para ilustrar los diferentes sentidos), y será una guía para una “exploración de los sentidos” que realizarán las y los participantes con los ojos vendados. Se dispondrá de tal manera que sea fácil de seguir. Los nudos en la cuerda indicarán el lugar para oler, gustar o tocar. Se debe alentar a las y los participantes a explorar en silencio.

Se pueden añadir más experiencias que despierten sensaciones interesantes.

### Materiales:

Cuerdas, música relajada, hojas, piedra, romero, pluma, algodón, hoja de laurel, rama de manzanilla, bolsa de lavanda, zanahoria, lechuga, etc.

### Juego 3. La Mosca y los camaleones

#### Objetivo:

- Acercarse al concepto de "cambio".
- Entender que las cosas que vemos en nuestro entorno cambian a ritmos diferentes.

#### Desarrollo:

Se colocan las y los participantes (los camaleones) en un círculo muy grande, y con una persona en el centro (que haga de mosca). La consigna de quienes forman el círculo consiste en acercarse a la persona que está en el centro (mosca) sin que ésta se dé cuenta, con movimientos casi imperceptibles, de tal manera que la persona del centro no oiga las pisadas ni distinga los movimientos. La mosca ha de estar muy alerta, mirando, escuchando y puede girar en torno a su posición, sin cambiar de lugar. Los camaleones deben obedecer a la orden de **ite vi!** y retroceder a su posición inicial. Al llegar un camaleón muy cerca de la mosca puede abalanzarse rápidamente sobre ella y decirle **itocada!** y así hará el papel de mosca, jugando de nuevo.

Al finalizar, todos comentamos la experiencia e ilustraremos el concepto de cambio, porque aunque no nos demos cuenta, las cosas cambian siempre alrededor nuestro.

### Juego 4. Los sonidos de la naturaleza

#### Objetivos:

- Sentir y valorar la importancia de la naturaleza.
- Desarrollar los sentidos, especialmente del oído.

#### Desarrollo:

Esta actividad se realizará en el campo, jardín, en un entorno natural. El grupo forma un círculo sentado en el suelo y estimulado a escuchar los sonidos del ambiente con los ojos abiertos. Posteriormente se comentarán los sonidos y se enumerarán los identificados.

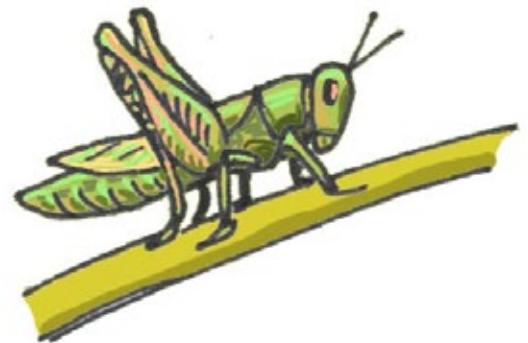
Nuevamente se vuelve a escuchar los sonidos del ambiente natural pero con los ojos cerrados (o vendados los ojos). Muchas veces puede comprobarse que con los ojos cerrados se pueden identificar más sonidos, y es esta la base de la actividad. Al tener bloqueado un sentido tan importante como la vista, se agudizan los demás.

#### Variaciones:

También podemos transportarnos al campo con la ayuda de música y sonidos medioambientales.

#### Materiales:

Sonido de ambiente natural y vendas para los ojos.



### Juego 5. ¡Salvemos los bosques!

#### Objetivos:

- Valoración del entorno natural.
- Potenciar el cuidado y el respeto.
- Potenciar la defensa del medio ambiente.

### Desarrollo:

Sentado todo el alumnado en un corro, el/la profesor/a les cuenta un cuento que se desarrolle en un bosque o les muestra una lámina en la que se vea un bosque con muchas plantas y a continuación comenta:

## Cuento

### “Salvemos los bosques”

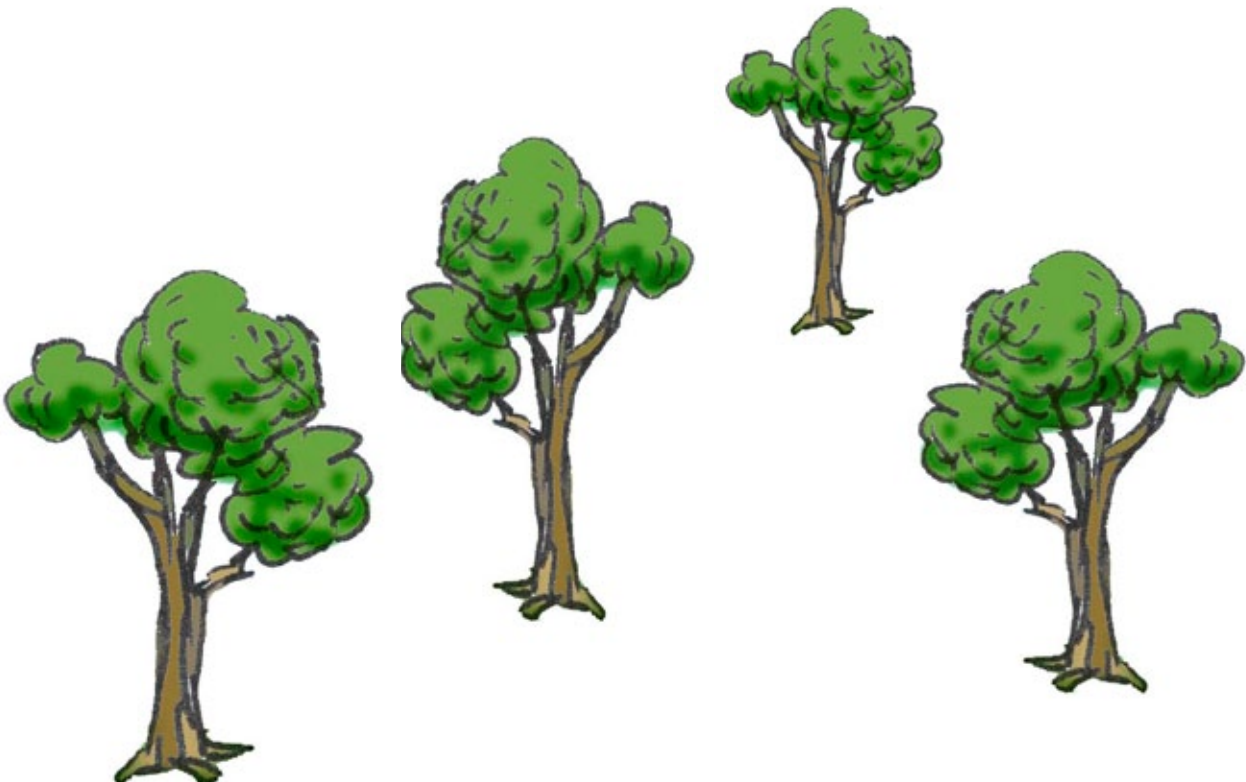
*En los bosques viven árboles y en los árboles viven insectos, pájaros, serpientes, ratones, ardillas, el árbol es su casa. Además, de los árboles se pueden extraer productos que son necesarios para las personas; podemos obtener madera para hacer casas, muebles, lápices, papel, y también podemos obtener resina para hacer pegamentos, etc. Pero no se puede cortar y cortar árboles sin ton ni son, no se puede cortar los árboles y quemarlos y ensuciar todo el entorno iesto no tiene que suceder! Además los árboles son "magos", convierten el aire sucio en aire limpio, y si se destruyen los bosques, también desaparecerán las casas de los animales y los animales que viven en ellas.*

Después de escuchar el cuento jugamos a dramatizarlo, se puede utilizar la imaginación, o emplear disfraces o maquillaje para representar la naturaleza y los animales.

Por último, realizamos una batería de preguntas para la reflexionar y potenciar actitudes de cuidado medioambiental.

### Materiales:

El cuento, y si es necesario disfraces o maquillaje.





# JUEGOS MEDIOAMBIENTALES

## Primaria



## Juego 1. Jugando con los sonidos

### Objetivos:

- Sentir y valorar la importancia de la naturaleza.
- Desarrollar los sentidos.

### Desarrollo:

Con el alumnado visitamos el campo, jardín, un entorno natural.

**1ª Parte:** El grupo forma en círculo sentado en el suelo, y es estimulado a escuchar los sonidos del medio ambiente con los ojos abiertos. Posteriormente se comentarán los sonidos y se enumerarán los identificados.

**2ª Parte:** Nuevamente, se vuelve a escuchar el ambiente, pero con los ojos cerrados esta vez. Muchas veces puede comprobarse que con los ojos cerrados se pueden identificar más sonidos, y es ésta la base de la actividad. Al tener bloqueado un sentido tan importante como la vista, se agudizan los demás.

## Juego 2. Ecosistema

### Objetivo:

- Comprender que es un ecosistema.
- Valorar la importancia que tienen la relación de los distintos elementos naturales dentro del ecosistema.

### Desarrollo:

Se forma un círculo, y cada uno de las y los integrantes del grupo elige un elemento natural (agua, árbol, animales, aire, etc.). Después, cada uno de las y los integrantes dice en voz alta el elemento que escogió, para que los/as demás conozcan de que elementos está formado nuestro ecosistema. Con una bola de lana se irán conectando o relacionando cada uno de los elementos. Por ejemplo, si alguien escoge agua, y otra persona escoge un pez, estos dos se unen con la lana, después la persona del pez se puede unir con un oso (porque los osos comen peces) y así sucesivamente hasta que todo el alumnado de la clase esté conectado.



### Explicación del juego:

Una vez que todos/as estén conectados/as, se procede a explicar que lo que se formó es un ecosistema, en donde cada uno de los elementos forma una parte importante de él. Al hacer que uno de las y los integrantes suelte su lana, se podrá ver que no sólo su parte se aflojó, sino que también la de las otras dos personas que están conectadas a él se vio afectada. Con esto queda demostrado como al cambiar uno sólo de los elementos de un ecosistema, se altera el equilibrio de todo.

### Variantes del juego:

Una práctica entretenida es hacer hablar a cada uno de los integrantes como si fuera el elemento que eligió, ya que hace que todos tomen conciencia de la importancia de ese elemento visto desde otro punto de vista. También se puede trabajar con ecosistemas específicos, para ver el impacto real que se tendría en uno de ellos.

### Juego 3. El Haiku

#### Objetivo:

- Potenciar la creatividad.
- Promover la valoración por la naturaleza.
- Potenciar la escritura literaria.

#### Desarrollo:

Se trata de construir un poema simple de cinco versos. Este haiku es una variación del modelo original japonés. Se pide a los/las participantes en la actividad que se sienten en círculo o frente a algún elemento natural de interés (un arroyo, un árbol, una planta, un jardín, etc.) Luego se les entrega un papel y un lápiz a cada uno.

Vamos a construir un poema de cinco versos siguiendo las siguientes instrucciones:

**Primer verso:** una palabra que se relacione con la Naturaleza.

**Segundo verso:** dos palabras que describan a la primera.

**Tercer verso:** tres palabras que digan qué hace la primera.

**Cuarto verso:** cuatro palabras que digan qué sientes por la primera.

**Quinto verso:** una palabra que signifique lo mismo que la primera.

Al final, cada uno lee lo que ha escrito a partir de su palabra inicial, apareciendo sorprendentes poetas en el grupo. Se puede concluir que el entorno natural tiene, y ha tenido siempre, un importante valor como fuente de inspiración.

### Juego 4. Pérdida de Suelo

#### Objetivo:

- Comprender el efecto de la erosión.
- Potenciar la conciencia ecológica.

#### Desarrollo:

Se organiza a las y los participantes en un grupo grande A, y dos más pequeños B y C.

**Grupo A:** Árboles. Se distribuyen por el espacio a una distancia de unos dos metros. Se colocan hojas de papel de periódico, que representa el suelo, bajo los pies de los árboles y rellenando los huecos entre arboles.

**Grupo B:** Agua torrencial. El grupo ha de moverse con rapidez atravesando el espacio del bosque, siempre en la misma dirección (no pueden volver hacia atrás) e irán arrancando a su paso el papel del suelo. Una vez el grupo ha atravesado el espacio del bosque se detiene.

**Grupo C:** Grupo de excursionistas. Atraviesan a ritmo de marcha el espacio, siguiendo un mismo sendero que marca el primero de la fila y todos ellos recogiendo a su paso papel del suelo.

Se inicia una narración de una historia de un bosque al que se acerca una gran tormenta. Al finalizar se da la consigna al grupo B para que atravesase el bosque, cuando termina se observa las consecuencias del paso del agua torrencial. Luego actúa el grupo C y también se contempla su resultado. Al finalizar, todo el grupo comenta y reflexiona sobre la experiencia.

**Variantes:**

Se pueden variar los agentes erosivos: sobreexplotación ganadera, incendios, etc.

**Juego 5. Invento una planta****Objetivo:**

- Comprender el concepto de adaptación.
- Fomentar creatividad.
- Potenciar la comunicación interpersonal.

**Desarrollo:**

Se dividirá a los/as participantes en 10 grupos de pocas personas cada uno. Se le pedirá a cada grupo que invente una planta que pueda sobrevivir a determinadas condiciones. Cada grupo recibirá una tarjeta con las condiciones que deberá soportar su planta.

Por ejemplo:

- 1-Inventa una planta que pueda vivir en la superficie de un estanque.
- 2-Inventa una planta que pueda soportar fuertes vientos.
- 3-Inventa una planta resistente al fuego.
- 4-Inventa una planta que pueda almacenar agua.
- 5-Inventa una planta que no la coman las ovejas ni las vacas.
- 6-Inventa una planta que pueda vivir en un río de fuerte corriente.

Aclarar que la planta no debe existir, sino que debe ser una planta inventada por ellos.

Se les dará tiempo para pensar y discutir y luego se les entregará el material necesario para construirla. Además de inventarla, deberán ponerle un nombre científico, describir su lugar de procedencia, su crecimiento y su reproducción (sexual y/o asexual) y explicar cómo sobrevive a las condiciones dadas.

Luego cada grupo expondrá su planta y su trabajo.

**Variante:**

Plantear lo mismo pero con animales.

**Reflexión:**

Explicar que al inventar una planta para soportar determinadas condiciones han buscado *adaptaciones* de la planta al ambiente. Discutir con el grupo al respecto. Se pueden dar ejemplos de adaptación reales de plantas. Y también de animales. Cómo, a través del tiempo, la naturaleza selecciona aquellas características ventajosas de los organismos a un determinado ambiente (adaptación), y cómo va moldeando la evolución de esos organismos.

**Materiales:**

Papel y medios gráficos para las tarjetas. Para la planta se puede hacer mediante dibujo o construcción con diversos materiales.



# JUEGOS MEDIOAMBIENTALES

**Secundaria, Bachillerato  
y personas adultas**



## Juego 1. Playas en venta

### Desarrollo:

En Rebella del Mar, un pueblo de la costa de 15.000 habitantes, el Ayuntamiento proyecta la construcción de 20.000 nuevas plazas hoteleras. La televisión de esa Comunidad Autónoma plantea este debate para conocer lo que piensa cada uno de los grupos implicados.

**Personas invitadas:** 4 Habitantes, 2 Empresarios y comerciantes del sector turístico, 2 Ecológicos, 2 Periodistas y 1 Moderador. Antes de intervenir en el programa de televisión se divide la clase en 4 grupos y se preparan las intervenciones. Durante el programa se pueden entregar notas escritas a las personas que representan al grupo para añadir más ideas al debate.

Al finalizar el debate, la clase realiza un compromiso en favor del medioambiente.

### DATOS IMPORTANTES A TOMAR EN CUENTA

#### Datos previos que han de conocer:

Esta urbanización favorecería la construcción de múltiples campos de golf. Si no se realizase el transvase de agua de un gran río, a unos 400 kilómetros de distancia, se instalarían potentes desalinizadoras en la zona. Hasta ahora, la gente vive del turismo a pequeña escala, de la agricultura y de pequeñas industrias.

Para preparar este juego de rol deberemos tener en cuenta el nivel de conocimiento sobre el tema que tiene la clase. Se puede hacer una primera lluvia de ideas donde preguntar algunas cosas concretas: ¿Quién sabe el precio de un litro de agua? ¿El agua desalada es más cara o más barata? ¿Cuánto agua necesita un campo de golf? ¿Qué pasa con los espacios naturales en estas zonas? ¿Qué pasa con la vida cotidiana de las personas que permanentemente residen en la zona? ¿Listado de personas que en algún momento podrían obtener algún beneficio personal?

#### Datos para contextualizar la realidad local:

Todo suele empezar con la recalificación del suelo. Primeramente se adquieren terrenos bajo la calificación de "no urbanizable", calificación que depende siempre del consistorio local donde se ubiquen los terrenos. Existen excepciones como en la ciudad alicantina de Cox donde la Generalitat ha retirado y asumido sus competencias urbanísticas o Marbella donde todas las competencias consistoriales son administradas por una junta nombrada por la Diputación de Málaga. Posteriormente entra en juego el juego político por el que ha adquirido el terreno, que consigue que se recalifique y pase a ser "urbanizable". Es hora de vender por hasta diez veces más del valor por el que adquirió. Los beneficios son millonarios. El riesgo mínimo. Todo legal, siempre que no haya sobornos. En otros casos existe una perfecta simbiosis entre una, o varias, administraciones y diversos empresarios.

#### Dato complementario sobre normativa:

Ley de Costas (Ley 22/1988, de 28 de julio, de Costas): La actuación administrativa sobre el dominio público marítimo-terrestre perseguirá los siguientes fines: Determinar el dominio público marítimo-terrestre y asegurar su integridad y adecuada conservación, adoptando, en su caso, las medidas de protección y restauración necesarias. Garantizar el uso público del mar, de su ribera y del resto del dominio público marítimo-terrestre, sin más excepciones que las derivadas de razones de interés público debidamente justificadas. Regular la utilización racional de estos bienes en términos acordes con su naturaleza, sus fines y con el respeto al paisaje, al medio ambiente y al patrimonio histórico. Conseguir y mantener un adecuado nivel de calidad de las aguas y de la ribera del mar. Actividades autorizadas en los terrenos comprendidos en esta zona se podrán realizar sin necesidad de autorización cultivos y plantaciones. En los primeros 20 met-

ros de esta zona se podrán depositar temporalmente objetos o materiales arrojados por el mar, y realizar operaciones de salvamento marítimo; pero no podrán llevarse a cabo cerramientos.

### Prohibiciones

**En la zona de servidumbre de protección estarán prohibidas:** Las edificaciones destinadas a residencia o habitación. La construcción o modificación de vías de transporte interurbanas y las de intensidad de tráfico superior a la que se determine reglamentariamente, así como de sus áreas de servicio. Las actividades que impliquen la destrucción de yacimientos de áridos. El tendido aéreo de líneas eléctricas de alta tensión. El vertido de residuos sólidos, escombros y aguas residuales sin depuración. La publicidad a través de carteles o vallas o por medios acústicos o audiovisuales.

## Juego 2. La otra cara de la basura

### Objetivo:

- Conocer en la práctica la realidad de nuestros hábitos con respecto al uso de contenedores y la eliminación de residuos.
- Sensibilizar sobre la importancia de las 3R: Reducir, Reutilizar, Reciclar y otras Rs clave como Recuperar, Reeducar, Regalar, etc.

### Desarrollo:

Se divide en cuatro grupos y realizan una investigación sobre los residuos que se generan en una zona y terminan depositados en el suelo. Se explica las actividades que van a realizar los grupos. Posteriormente se juntarán para reflexionar como activistas ambientalistas.

### Con antelación se prepara una actividad previa por grupos:

- Realización de un plano donde aparece la zona a estudiar, que comprende el colegio y el barrio.
- Observación de la situación y tipología de los contenedores en la zona.
- Observación de puntos negros de basura o residuos.
- Se rellena el plano con la información observada.
- Se analiza y se hace una síntesis sobre la zona estudiada.

### PLENARIA CON TODOS LOS GRUPOS:

Comenta cada grupo la situación de la zona estudiada.

### Conclusiones:

- Se reflexiona sobre las propias prácticas.
- Se puede consensuar compromisos de clase.

Con este juego, se pretende fomentar el análisis crítico y propositivo sobre la temática.

## Juego 3. La autopista

### Objetivo:

- En este juego se emula la reacción del público frente a la propuesta de construir una nueva autopista de peaje, cerca de un pueblo ficticio llamado Villa.

**Desarrollo:**

La situación de partida es la descrita en el artículo de portada del periódico "Zeta". En donde aparecen distintas opiniones sobre el problema, se prevé la realización de una asamblea pública para discutir sobre las actitudes y problemas que provoca el proyecto de autopista.

**Materiales:**

Mapas de la zona (Villa). Artículo de periódico en el que se plantea la situación de partida. Cartas de personajes, que dan información de cada uno de los implicados. Cartas de recomendación, que sirven para plantear nuevas polémicas y puntos de vista que animen el debate.

**Dinámicas del juego:**

- Se explica al grupo, sobre un mapa ficticio, el proyecto técnico de autopista, su trazado, lugares por donde pasará, cuantificación de las obras, etc.
- Luego se entrega el artículo del periódico.
- Se reparten las cartas de "personajes" y las de "recomendación"; se da un tiempo para situarse en el papel que a cada uno le ha correspondido.
- Se da la posibilidad de que los/as partidarios del proyecto y los/as que están en contra puedan reunirse por separado.
- Se celebra el debate conjunto bajo la presidencia del concejal o concejala "X", (que puede ser quien dinamiza el juego). Irán interviniendo los personajes y las cartas de recomendación avivarán nuevos debates.

**Juego 4. Tala de árboles****Objetivo:**

- Tomar conciencia de la importancia que tienen las distintas poblaciones de árboles en la Naturaleza.
- Conciencia sobre el impacto que produce la tala indiscriminada de estos árboles sobre el ambiente.
- Potenciar el compromiso medioambiental.

**Desarrollo:**

Se delimitará un campo que será el bosque. Un/a participante será el/la guardabosque y tres más serán los/as leñadores/as. El resto de participantes serán árboles.

Los/as leñadores/as tendrán 30 segundos para tocar ("talar") a los árboles. Si los tocan, los árboles se quedarán tirados en el piso. Al mismo tiempo el/la guardabosque podrá ir salvando a los árboles caídos ("irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados"). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego de pondrán de rodillas y finalmente de pie para seguir jugando. Mientras se levantan los nuevos árboles ("crecen"), los/as leñadores/as podrán volver a talarlos.

Al terminar los primeros 30 segundos del juego (primer período), se contarán cuantos árboles fueron talados y se los anotará en un gráfico con dos coordenadas: cantidad de guardabosques vs árboles caídos a los 30 segundos. En el segundo período de 30 segundos de juego se agregará otro/a guardabosque que cumplirá la misma función que el anterior.

Al finalizar el segundo período se volverá a volcar en el gráfico la cantidad de árboles caídos a los 30 segundos. Y así sucesivamente, agregando un/a guardabosque en cada nuevo período de juego.



**Reflexión grupal:**

¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufre la tala indiscriminada? Definir *población*. ¿Alcanzan unos pocos guardabosques para poder defender a los árboles de la tala? Comentar el trabajo que hace un/a guardabosque. ¿Qué pasó cuando, en el cuarto período, eran más personas sembrando árboles que talándolos? Hablar sobre las consecuencias de la deforestación en el ambiente. Qué le pasa al suelo (*desertificación*). Cómo se ven afectados los otros organismos que viven en el bosque.

**Juego 5. Problemáticas ambientales****Objetivo:**

- Estimular la capacidad creadora, para la solución de problemáticas ambientales.
- Enfocar la solución de manera interdisciplinaria e integral, para llegar a ella considerando los distintos aspectos del problema.
- Tomar conciencia de los impactos ambientales, locales y globales.

**Desarrollo:**

Escribir sobre una cartulina el título de una problemática ambiental, y luego cortarlas en partes, como si fuera un rompecabezas. Dividir al grupo en tantos equipos, como títulos hayamos propuesto.

Se desparramarán las partes en el suelo y los equipos tratarán de componer el título. Cada título de la problemática presentada se realizará en un color de cartulina.

Cuando cada grupo consigue el título, se le entrega informes, bibliografía, fotografías, etc., con la descripción de la problemática ambiental que le ha tocado.

Se estipula un tiempo para todos los grupos por igual, para elaborar una solución. Pero la consigna es que cada integrante de cada equipo tiene que adoptar un rol: médico/a, obrero/a, docente, ingeniero/a, biólogo/a, sociólogo/a y así conformar un equipo interdisciplinario.

Deberán proponer soluciones concretas desde cada rol, en forma general o ambas. Cada grupo expone su solución a nivel local y/o global.

**Reflexión:**

Se llevará al grupo a que discutan las distintas soluciones, siempre tratando de mejorar las propuestas del título presentado. También se podrá buscar una conclusión final de lo que está sucediendo con estos impactos o problemáticas ambientales a nivel global.

**Materiales:**

cartulinas de colores con los títulos respectivos, informes, libros.

De carácter: Pasivo/Reflexivo

**Conceptos ecológicos a trabajar:**

Impactos ambientales, estrategias, metodologías, toma de conciencia.



# JUEGOS COOPERATIVOS



## INTRODUCCIÓN

### Analizamos nuestros juegos, ¿Competitivos o cooperativos?

Antes de empezar a vivenciar la batería de juegos que les proponemos, vamos a hablar con el alumnado sobre el valor de los Juegos Cooperativos frente a los juegos habituales, normalmente competitivos.

Para ello podemos analizar los juegos que más les gustan o que juegan a la hora del patio, ver si son competitivos y analizar qué actitudes hay detrás de ese tipo de juegos. ¿Cómo se sienten?, ¿Participan por igual?, ¿Quién gana, quién pierde?, ¿Quién se queda fuera? Posteriormente, podemos explicarles que hay otras formas de jugar todos juntos y juntas, compartiendo, ayudándose, y pasárselo muy bien, sin tener que competir, igual que lo hacen en clase con sus compañeros/as. ¿Cómo sería un juego cooperativo?, ¿En qué se diferencia de los demás juegos? ¿Qué aprendemos con ellos? Después de recoger sus conocimientos, antes de jugar, hemos de tener en cuenta los objetivos de cada actividad para ver si se van consiguiendo. Cada juego que proponemos se puede adecuar a la edad de las niñas y niños de la clase.

### Una alternativa...

Los juegos de colaboración, no competitivos; están orientados a la relación y desarrollan entre las y los participantes un sentimiento de unión y pertenencia al grupo. Son una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas, conflictos; y permiten la transformación personal y social.

Si el juego tiene presente los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno, y cada persona puede proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos. Entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también ser protagonistas en los procesos de cambio.

### El juego reproduce las formas de pensar, actuar y sentir...

En un mundo competitivo, las relaciones entre las personas son desiguales, es el resultado de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer, o no, ciertas cosas. Somos producto de un proceso de socialización, en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos, de ahí la importancia de la educación y una alternativa de juegos que genere nuevos modelos de actuar.

### ¿Por qué, o para qué, tanta Competitividad?

Preguntarse sobre la competitividad supone poner en cuestión un factor muy importante de nuestra sociedad. La competitividad potencia el individualismo que mantiene este sistema injusto. Descubrir nuevas formas de relación y acción que rompan esta barrera, puede ser también un instrumento de cambio personal, en la educación y en la sociedad.

### Solidaridad Vs. Competitividad...

Los juegos cooperativos pueden convertirse en un buen recurso didáctico para generar en las personas actitudes solidarias, para fomentar las relaciones interpersonales dentro del grupo, para promover situaciones en las que se regulen los conflictos de forma colectiva. Las situaciones que se viven durante el juego pueden ser trasladadas a otros momentos de la vida diaria.

## Características generales de los juegos cooperativos

A través de estos juegos se desarrollan actitudes que dotan de recursos al grupo para trabajar eficientemente la vivencia, el análisis y la puesta en práctica de soluciones, que desarrollen coherentemente, en lo cercano, las actitudes y valores que queremos desarrollar en estructuras más amplias.

- ✓ Los/as participantes ganan juntos/as o bien pierden todos/as contra un elemento exterior. Se percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- ✓ Se fomenta el aprendizaje de la percepción del bien común. El bien común aparece como un bien más valioso y más estable que el bien individual.
- ✓ Favorecen el sentimiento de protagonismo colectivo y la participación de todos/as.
- ✓ Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de participantes.
- ✓ Buscan la superación personal-colectiva, y no superar al otro/a.
- ✓ Permiten explorar y facilitar la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- ✓ Propician las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre las y los participantes.
- ✓ Destacan el proceso sobre el producto.
- ✓ Integran el error como parte del proceso de aprendizaje.
- ✓ Posibilitan el aprendizaje de valores y habilidades para la convivencia social.
- ✓ Permiten valorar positivamente a las demás personas.
- ✓ Fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre las y los participantes.
- ✓ Etc.

## ¡¡JUGAMOS Y APRENDEMOS!!



# JUEGOS COOPERATIVOS

## Infantil



Foto: Colegio José Arnauda, Alcoi.

## Juego 1. Las ardillas

### Objetivo:

- Potenciar la Cooperación y la empatía.

### Desarrollo:

Se cuenta una historia y luego se invita a dramatizarla con el alumnado. Se disponen las sillas en el espacio y el alumnado está sentado.

#### Historia dramatizada

El pasado domingo estuve en el parque de las Delicias. Allí había grandes árboles y también ardillas. Las ardillas son pequeñas y ligeras. Suben y bajan a los árboles con suavidad. Nunca se empujan unas a otras. Siempre se ayudan para subirse a los árboles. Buscan comida, frutos secos por el suelo, piñones, nueces, avellanas, cacahuetes, pipas, castañas, almendras,... Imaginemos que somos ardillas y nos subimos a un árbol (cada niño/a se pone de pie con cuidado sobre su silla).

Ahora bajamos al suelo y buscamos comida caminando a cuatro patas. ¿Hemos encontrado comida ya? Vamos a subir a los árboles con cuidado. Ahora que estamos arriba, podemos comer los frutos.

Se hace la hora de almorzar y vamos de nuevo al suelo a buscar frutos secos. Pero hubo una tormenta y se cayeron algunos árboles (quitamos algunas sillas y les enseñamos a subirse ayudándose unas a otras sin que nadie quede abajo). Nos comemos nuestros frutos y los compartimos con la compañera de árbol.

Ahora bajamos al suelo de nuevo para buscar la merienda y buscamos caminando a cuatro patas. ¿Hemos encontrado merienda ya? Vamos a subir a los árboles con cuidado. Nos tenemos que subir juntas con ayuda de las demás porque la tormenta se ha llevado varios árboles más (sillas) y tenemos que subirnos de dos en dos a cada silla. Hacemos como que nos comemos los frutos cuando estamos arriba.

Es la hora de cenar. Bajamos a buscar frutos caminando a cuatro patas por el suelo. Y nos subimos con cuidado a los árboles. Todavía hay menos árboles aún y nos subimos con nuestras/os amigas/os a otro árbol. Nos gusta compartir lo que tenemos.

### Reflexión:

Al finalizar los juegos y dinámicas, recordamos lo que hemos hecho. Podemos realizar algunas preguntas: ¿Qué os ha parecido? ¿Qué habéis hecho? ¿Habéis tenido miedo? ¿Os gusta compartir cosas con las amigas y amigos? ¿Os habéis ayudado? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Alguien se ha abrazado? ¿Y os gustan los abrazos?

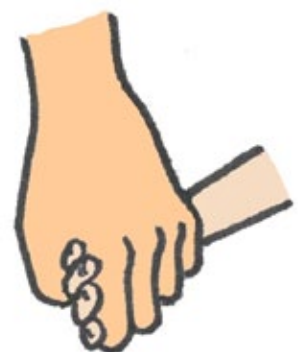
## Juego 2. ¿Quién falta?

### Objetivo:

- Conocerse y cooperar.

### Desarrollo:

Se ponen todas y todos en círculo sentados en sillas individuales. Les decimos que vamos a hacer magia. Les pedimos que cierren los ojos y se los tapen con las manos. Podemos incluso decir unas palabras mágicas. Mientras tanto se tapa con una sábana a alguien de la clase o se le oculta tras un mueble. Al abrir los ojos han de adivinar quién falta.



Les cuesta cerrar los ojos voluntariamente, pero merece la pena intentarlo. Les pedimos que los cierren y se los tapen con las manos.

#### Reflexión:

¿Os fijáis bien cuándo falta alguien en clase? ¿Pensáis en las niñas o niños que faltan? ¿Os preocupáis por ellas/ellos?

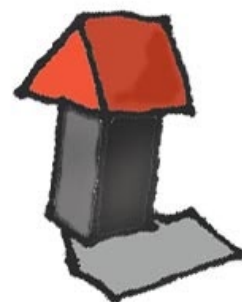
### Juego 3. Construcciones en grupo

#### Objetivo:

- Potenciar la Cooperación y el trabajo en grupo.

#### Desarrollo:

Elegimos tres niñas/os y les ponemos delante de una caja con bloques de construcciones. Les pedimos que hagan una construcción entre las/os tres. Les pedimos que vayan colocando pieza a pieza siguiendo un turno rotativo, hasta cumplir tres turnos rotativos. Lo repetimos con cuatro o cinco grupos más.



#### Reflexión:

Hablamos con todo el alumnado sobre el resultado y sobre el proceso. ¿Cómo hacéis cuando jugáis al puzzle vosotros/as? ¿Qué pasa cuando hacéis un puzzle con otras personas? ¿competís o cooperáis?

### Juego 4. "Pata, Pata, Pata, Pata,...¡Gansa!"

#### Objetivo:

- Potenciar la Cooperación y el contacto.

#### Desarrollo:

Se sienta todo el grupo en un círculo de sillas, menos el/la profesor/a. Éste/a camina por fuera del círculo tocando a cada una de las personas del corro, diciendo: "Pata, pata, pata, pata,"... cuando diga "GANSA", la persona tocada sale corriendo por fuera del círculo en dirección contraria a el/la profesor/a.

Así completan la circunferencia y cuando se encuentren a mitad de camino se dan un abrazo diciendo fuerte: ¡Te quiero, gansa! Y siguen corriendo, cada uno en su dirección, hasta que el/la profesor/a llega donde estaba sentada la persona que le tocó ser Gansa, y se sienta en su lugar. La que hacía de GANSA repite la actividad de nuevo.

Lo hacemos muchas veces pero si no hay tiempo para que todas hagan de GANSA, se les pide a todas que corran por fuera de las sillas hasta llegar a su silla inicial, completando una vuelta alrededor del círculo, y al final dan un abrazo a la persona que tienen a su lado.

El juego no consiste en competir y llegar primero a la silla, consiste en disfrutar del juego y de los abrazos de las y los participantes.

#### Reflexión:

¿Nos gustan los abrazos? ¿Qué hacemos si alguien nos quiere dar un abrazo? ¿Qué significa un abrazo? ¿Qué estamos diciendo cuando abrazamos? ¿Competimos o disfrutamos del juego y los abrazos?



## Juego5. El corro del cariño

### Objetivo:

- Potenciar la autoestima, cooperación y distensión.

### Desarrollo:

Vamos a jugar con una canción de amistad, con la música de EL PATIO DE MI CASA. Nos ponemos de pie en corro, agarradas de las manos después de habernos distribuido por parejas. Ensayamos a ver si sabemos dar abrazos. Abrimos bien los brazos, nos acercamos y los cerramos.

### Nos ponemos a cantar y movernos:

Al corro de los amigos vamos a jugar

Al corro de las amigas vamos a jugar

Con gestos de cariño vamos a cantar.

¡Abrázame! (Se abrazan por parejas)

Y vuélveme a abrazar. (Abrazan a la persona del otro lado)

Nos damos una vuelta (Dan una vuelta girando sobre sí mismas)

Y volvemos a empezar.

¡Abrázame! (Se abrazan por parejas)

Y vuélveme a abrazar. (Abrazan a la persona del otro lado)

Que jugando con el grupo

Vamos a disfrutar.

### Reflexión:

¿Tenéis algún comentario? ¿Qué os parece? ¿Cómo os habéis sentido con este juego?





# JUEGOS COOPERATIVOS

## Primaria



Foto: CEIP Santa Bárbara, Benifaió, Valencia

## Juego 1. El arco iris

### Objetivos:

- Cooperar para resolver el problema
- Aprender a comunicarnos a través de formas no verbales
- Formar subgrupos de manera divertida.

### Desarrollo:

- Las personas participantes se ponen en círculo, cierran los ojos y el/la educador/a pone una pegatina en cada frente. Los colores deben estar bien mezclados de forma que cada participante no esté allá donde los de su color. Se intenta que el número de pegatinas de cada color sea aproximadamente el mismo.
- Abren los ojos y sin hablar tratan de juntarse con los de su mismo color: El juego acaba cuando se han formado tantos grupos como colores y todo el mundo está situado en su grupo.
- Luego se da consigna a cada grupo para realizar estatuas corporales, con la ayuda de todo el grupo. Se les puede pedir estatuas, que representen la amistad, la solidaridad, el compañerismo, la comunicación, etc. Cada grupo piensa como lo va a hacer y luego cada grupo muestra a la clase su estatua.



### Materiales:

Pegatinas de colores, tantos colores como grupos queramos hacer. El número total de pegatinas tiene que ser igual al de participantes. Las pegatinas van a pegarse en la frente, así que deben tener un tamaño pequeño. Si no se dispone de pegatinas, se pueden utilizar pinturas de maquillaje.

### Reflexión:

Al finalizar el juego podemos hacer las siguientes reflexiones:

1. ¿Fue fácil comenzar a cooperar?
2. ¿Cómo nos manejamos sin utilizar el lenguaje oral?
3. ¿Cómo nos sentimos al encontrar a nuestro grupo?
4. ¿Nos costó trabajar en equipo? ¿Cuáles son los beneficios?
5. ¿Qué facilita la cooperación? ¿Qué la dificulta?

## Juego 2. Pio pio

### Objetivos:

- Favorecer la distensión y sentimientos de confianza y unión al grupo.
- Favorecer la desinhibición.

### Desarrollo:

Se trata de unir a todo el grupo buscando a mamá o papá gallina. Todos/as con los ojos cerrados van diciendo "pío, pío", salvo la mamá o papá gallina. El/la educador/a murmura a una persona: Tú eres papá o mamá gallina. Y todo el grupo empieza a mezclarse con los ojos cerrados. Cada persona busca las manos de alguien del grupo, la aprieta y pregunta; ¿pío-pío? Si la otra persona también pregunta ¿pío, pio? Se sueltan la mano y siguen buscando y preguntando, excepto papá o mamá gallina que se mantienen siempre en silencio. Siempre que alguien encuentre el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo silencioso. Así hasta que todo el grupo esté en silencio.



**Materiales:**

Pañuelos.

**Reflexión:**

¿Tenéis algún comentario? ¿Qué os parece? ¿Cómo os habéis sentido?.

### Juego 3. Abrazos cooperativos

**Objetivos:**

- Expresión corporal y afectiva.
- Emisión de emociones positivas.

**Desarrollo:**

- Todo el alumnado se reparte por el espacio moviéndose al ritmo de la música. Cuando se para la música cada participante tiene que dar un abrazo a otro/a participante.
- La próxima vez los abrazos son de tres personas.
- La siguiente vez los abrazos deben de ser de cuatro y así hasta el final donde se abraza toda el grupo.
- Aumentala dificultad introduciendo nuevas instrucciones: cuando se pare la música, por ejemplo, se abrazan quienes tengan los pantalones del mismo color, el pelo igual, los que lleven gafas y los que no, los que tienen la misma altura, etc.

**Materiales:**

CD de música y equipo de música.

### Juego 4. Los gusanitos

**Objetivos:**

- Expresión corporal y afectiva.
- Emisión de emociones positivas.

**Desarrollo:**

Las personas participantes, en parejas, se tumban boca abajo, una delante de otra: la de detrás coge los tobillos a la persona que está delante y tiene que desplazarse por la superficie, avanzando, girando, pasando por sitios determinados.

Se unen dos parejas y tiene que hacer lo mismo. Luego se unen dos grupos, y realizan las actividades propuestas y luego otros dos grupos, hasta formar un gusano con toda la clase.

**Materiales:**

CD de música y equipo de música.

## Juego 5. El lago encantado

### Objetivos:

- Cooperar para resolver el problema
- Aprender a comunicarnos.

### Desarrollo:

Este juego se puede realizar en interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de participantes.

Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro/a participante le rescate. Para ello, el/la participante debe deshelar el corazón del/a compañero/a encantado/a dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya participantes encantados/as.

### Variante siameses:

Las personas que participan forman parejas unidas por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.

### Materiales:

Aros y tiza.

### Reflexión:

¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué os ha parecido este juego? ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Habéis tenido alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas os han gustado más?

# JUEGOS COOPERATIVOS

## Secundaria, Bachillerato y personas adultas



Foto: Comité de InteRed Valencia

## Juego 1. Sillas musicales

### Objetivos:

- Cooperar
- Potenciar la comunicación y el trabajo en equipo.

### Desarrollo:

Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las personas se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, buscan una silla en la que se sientan. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

### Variantes:

Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

### Materiales:

Sillas, tantas como participantes menos una y música. (Se puede hacer sin ella)



### Reflexión:

Se pueden realizar algunas de las preguntas que considere oportunas: ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas os han gustado más? ¿Alguna persona se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego? ¿A quién le gusta ser el/a primero/a en sentarse? ¿Qué pasa cuando te quedas sin silla? ¿Y cuando tienes sitio y ves que alguien no tiene silla? ¿Cómo os habéis organizado para estar todo el grupo sentado? ¿Os gusta compartir cosas? ¿Qué cosas compartís alguna vez? ¿Con quién compartís cosas más frecuentemente? ¿Cuándo necesitáis algo qué hacéis o decís? ¿Cuándo veis a alguien que necesita algo qué hacéis?

## Juego 2. La alfombra

### Objetivos:

- Favorecer la confianza en el grupo.
- Sentir la responsabilidad que tenemos sobre el/la compañero/a.

### Desarrollo:

Las personas participantes elevan del suelo a otra que se encuentra en posición horizontal y vuelven a situarla sobre él, suavemente. Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta y con los brazos pegados al cuerpo. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. Se arrodillan y sitúan sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados) debajo del cuerpo de la "alfombra". Muy suavemente (teniendo especial cuidado en sujetar la cabeza) van elevando la "alfombra" hasta donde puedan, y la mantienen a esa altura unos segundos con o sin movimiento de vaivén suave y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego, la persona que hace de "alfombra" cambia hasta que lo realicen todas las que quieran.



**Reflexión:**

Es importante dejar expresar cómo se han sentido en el juego, los miedos, la responsabilidad de cada persona y la confianza que puede surgir en el grupo, etc.

### Juego 3. El laberinto humano

**Objetivo:**

- Facilitar en el grupo confianza.
- Potenciar la colaboración.

**Desarrollo:**

La clase se dividirá en equipos (de 4 o 5 personas), de los cuales todos/as irán con los ojos tapados y apoyados en el hombro de la persona de delante. Por cada equipo habrá un/a guía que se colocará fuera del circuito a realizar. El/la guía dirige a su equipo con la voz o con signos acordados, por ejemplo, cuando da una palmada el equipo debe girar a la derecha, dos palmadas a la izquierda, tres, de frente, y cuando silba, el equipo se para. Los/as demás participantes forman un laberinto humano con los caminos que hay que seguir. Se pueden también utilizar obstáculos si el número de participantes no es suficiente. El laberinto será más largo, si se dan la mano.

**Reflexión:**

- ¿Cómo se han sentido?
- ¿A alguien no le ha gustado la actividad? ¿Por qué?
- ¿Qué conclusión han sacado de la actividad?

### Juego 4. El cuadrado

**Objetivos:**

- Explorar la propia capacidad de comunicación grupal teniendo como obstáculo no poder verse entre ellos.
- Conocer su capacidad de tolerancia frente a la frustración.
- Poner a prueba sus habilidades para resolver un problema en grupo.

**Desarrollo:**

Los y las participantes con los ojos tapados intentarán formar un cuadrado perfecto con una cuerda. El/la educador/a puede dar las siguientes instrucciones para realizar el juego: "Ahora que todos y todas tenéis los ojos vendados y que tenéis entre vuestras manos una misma cuerda, deberéis formar con ella un cuadrado perfecto. Deberéis usar toda la cuerda. Lo único que no podéis hacer sin ningún motivo durante la actividad es quitaros las vendas. La actividad acabará cuando creáis haber formado el cuadrado con la cuerda y la pongáis sobre la superficie (tierra o jardín) sobre la que estamos de pie. Sólo cuando entre todas y todos pongáis la cuerda en la superficie y ya nadie esté en contacto con ella podréis quitaros las vendas y verificar si realmente lograsteis formar o no un cuadrado en ella. Tenéis diez minutos para realizar esta tarea" (si nos parece que hay muchas personas para poca cuerda, se pueden hacer dos grupos y utilizar una cuerda diferente para cada grupo).

Puede ser interesante que un pequeño grupo sea observador. Éste, junto con el/la profesor/a, observará el funcionamiento del grupo en busca de su objetivo.

Atendiendo a:

- Cómo empiezan a comunicarse sin verse
- Cómo se ponen de acuerdo

- Quiénes toman la palabra
- Cómo es la participación de cada persona
- Cómo se organizan para formar el cuadrado
- Cuántas personas se quedan en silencio
- Cómo afrontan no poder ver
- Grado de tolerancia entre los miembros del grupo (cuando unos/as encuentran su sitio)
- Ha habido alguien que no ha podido aguantar... ¿por qué ha sido?.

#### Reflexión:

Al final de la tarea, se pueden comentar los aspectos que han observado las personas que no estaban con los ojos vendados y compararlo con lo que han vivido las participantes. Las ideas que surjan se pueden relacionar con la idea de convivencia, pues convivir implica aceptar a los y las demás con sus diferencias, lo que en el caso del ejercicio podría estar representado por el respeto a las personas que se demoran, que tienen temor a tropezarse, que se sienten incómodas al no poder ver.

## Juego 5. De roca en roca

#### Objetivos:

- Reconocer las diferentes formas de interacción y de comunicarse.
- Reflexionar sobre formas de solucionar problemas y organizarse conjuntamente.

#### Desarrollo:

En grupos de 10-12 personas, cada persona se coloca de pie sobre un objeto diferente (lo suficientemente grande como para que entre una persona de pie). Intentarán llegar todas las personas a la roca central (objeto o línea marcada en el suelo de un metro cuadrado de área).

El/la educador/a puede dar las siguientes instrucciones para comenzar el juego: "Imaginaos que estáis en un río caudaloso. Cada uno/a de vosotros/as está de pie en una pequeña roca (un periódico abierto, una hoja, un trozo de madera...) En el centro de las pequeñas rocas se encuentra una roca un poco más grande a la que debéis llegar. Pero existen dos problemas: primero, no podéis tocar el agua con ninguna parte del cuerpo; segundo, si queréis desplazar las rocas sobre las que estáis de pie para acercaros a la roca central o a vuestros/as compañeros/as, debéis primero salir de ellas para poder moverlas, siempre sin tocar el agua. Entonces, debéis idear la forma en que todos/as podáis llegar a la roca central en tan sólo diez minutos. Si durante la actividad alguien tocara el agua con alguna parte del cuerpo, deberéis iniciar nuevamente la actividad pero el tiempo seguirá transcurriendo.

#### Reflexión:

Al final de la actividad se pueden comentar las siguientes ideas:

- ¿Qué actitudes se han tenido?
- ¿Se han adoptado actitudes de cooperación entre ellos o se han preocupado de llegar al centro de manera individual?
- ¿Se han escuchado entre sí?
- ¿Han mantenido la calma y el buen ánimo?
- ¿Qué tal se han sentido durante el juego? ¿y al final?
- ¿Qué actitudes tenemos que cambiar cada uno/a?

## BIBLIOGRAFÍA

DÍAZ DURILLO, M y OST GOEMAERE, N (2013). Jugar y Actuar, nuestras armas para la paz. Madrid, Fundación InteRed.

BERERNABEU, NATALIA (2009): Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Eds. Narcea, Madrid.

LÓPEZ MATAALLANA, M. y VILLEGAS, J. (1995 / 5ª ed aumentada 2004) Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.

BANTULÁ JANOT, J. y, MORA VERDENY, J. Mª (2002) Juegos multiculturales. Barcelona: Ed. Paidotribo.

VELÁZQUEZ, C. (1999). Juegos de otros pueblos, países y culturas.

EQUIPO MAÍZ (1994). Vamos a jugar. Juegos y dinámicas para la educación. nº 1. El Salvador.

PIAGET, JEAN (1991): La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. FCE, México, D. F.

ORLICK, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona, Paidotribo.

HUIZINGA, JOHAN (1990): Homo ludens. Alianza Ed., Madrid. Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.

ORLICK, TERRY. (1988) "El juego cooperativo." En Cuadernos de Pedagogía, nº163.