

QUÉ TAL SI JUGAMOS...

OTRA VEZ



Guillermo Brown

Nuevas Experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación Popular

Indice

	Págs.
DIAGRAMACION	
Historia Posales	
FOTOGRAFIAS	
Guillermo Brown	
AUSPICIA LA PRESENTE EDICION	
Acción Económica	11
Programa "Familia-Escuela-Comunidad"	15
de Fe y Alegría	
(Zona Metropolitana) Caracas	
Qué tal si jugamos... Otra vez...	
El Silencio-San Juan, Caracas	17
Apartado 603-Camellitas, Caracas 1010-A	
Venezuela	41
Teléfono (02) 41 48 43	
Este libro es una coedición del Centro de Estudios y Paz Presenta	45
Primera Edición	45
Publicaciones Populares, Caracas, 1987	
Segunda Edición	55
Mayo 1990	
ISBN 980-07-0089-7	18
Guillermo Brown	
Se permite, previa autorización	133
la reproducción parcial a condición de que se paguen los derechos de autor y se hagan llegar dos (2) copias a los	
editores de esta obra	153

DIAGRAMACION

Natasha Rosales

FOTOGRAFIAS

Rubén Molina
Guillermo Brown

AUSPICIAN LA PRESENTE EDICION

*Acción Ecuménica

*Programa "Familia-Escuela-Comunidad"
de Fe y Alegría
(Zona Metropolitana) Caracas

PUBLICADO POR

Guarura Ediciones
Pilita a Quebrado
Res. Centro Caracas, local 5
El Silencio-San Juan, Caracas
Apartado 603-Carmelitas, Caracas 1010-A
Venezuela
Teléfono (02) 41.48.43

**Este libro es una coedición del Centro Guarura
y Paz Presente**

**Primera Edición,
Publicaciones Populares, Caracas, 1987
Segunda Edición
Mayo 1990**

ISBN 980-07-0089-7

Se permite, previa autorización,
la reproducción **parcial** a condición de que se cite
la fuente y se hagan llegar dos (2) copias a los
editores

Indice

Presentación
(a la Segunda Edición)

Pags.

Fiesta y solidaridad

(Prólogo a la primera edición)

7

Una primera palabra

9

Un buen comienzo: vamos a jugar

11

La competencia y la cooperación
en la sociedad

15

Una propuesta:

El juego cooperativo

27

Una experiencia:

Las sillas musicales

31

El juego como lenguaje

37

La cooperación y la afirmación

41

"Todo esto me parece interesante pero..."

45

Ya estamos jugando

53

*"Bueno, compañeros antes que nada..."

55

*"¿Y que tal si ahora hacemos un juego?"

81

*Somos muchos pero podemos jugar

109

*Y estos juegos que...

133

*¿Qué pasó en este juego?

155

Facilitando los juegos
 Sobre la creación de los juegos
 Una última palabra
 Bibliografía

DIAGRAMACION 179
 Natalia Rosales 187
 FOTOGRAFIAS
 de babilonia y sus 193
 (Trabajo a la par) 193
 Guillermo Brown 195
 Una primera palabra

AUSPICIAN LA PRESENTE EDICION

11 Un buen comienzo vamos a jugar
 "Acción Ecuménica"
 12 La cooperación y la participación en la sociedad
 "Programa "Familia-Escuela-Comunidad"
 de Fe y Alegría
 (Zona Metropolitana) Caracas
 Una propuesta
 El juego cooperativo
 PUBLICADO POR
 Una experiencia
 Guanara Ediciones
 Pilla a Oubras
 Las niñas musicales
 Ros. Centro Caracas, local 5
 37 El Silencio-San Juan, Caracas
 Apartado 803-Carmelitas, Caracas 1070-A
 41 La cooperación y la participación
 Venezuela
 Teléfono 44.88.14 (20) ext.43
 42 "Todo esto me parece un juego"
 Este libro es una colección de juegos para jugar
 y Paz Presente
 23 Ya estamos jugando
 Edición permitida
 Publicaciones Populares Caracas 1991
 22 "Bueno, compañeros, ¿qué tal el día?"
 81 "¿Y que tal si ahora hacemos un juego?"
 1997 Oyam
 7-8800-70-088 ISBN
 *Somos muchos pero podemos jugar
 Se permite la reproducción previa autorización
 133 *Y estos juegos son para jugar
 con los niños de la familia y en la escuela
 122 *¿Qué paso en este juego?

Presentación (a la Segunda Edición)

Han pasado dos años y medio desde la aparición de la primera edición de *Qué tal si jugamos...*, en noviembre, 1987.

En este tiempo he continuado en un proceso de profundización, investigación, reflexión, juego y risa desde los espacios de trabajo donde estoy: **Centro Guarura** y **Paz Presente**. Ambos grupos me han permitido experimentar la propuesta del juego cooperativo en varios contextos:

* **En Guarura**, desde la perspectiva de la comunicación y la cultura popular, este espacio de búsqueda, de creación de símbolos, de la incorporación de una variedad de lenguajes en la educación y organización popular.

* **En Paz Presente**, como elemento de una educación para la paz y los derechos humanos, una posibilidad de cuestionar el binomio Ganador-Perdedor y plantear una divertida posibilidad de educar para la unión, la solidaridad y la justicia.

Son estas dos perspectivas complementarias las que han alimentado esta nueva síntesis que espero resulte útil en este proceso de educación popular.

Sobre este proceso de creación colectiva

Todas estas experiencias son el resultado de aportes de muchos. El proceso de creación colectiva ha sido el producto de cantidades de talleres, reuniones, encuentros y festivales. Resultaría imposible reseñar a todas las personas e instituciones con quienes hemos compartido; pero, a riesgo de pasar por alto a algunas, no quisiéramos dejar de nombrar a las siguientes:

Colegios

Hemos trabajado con los docentes, alumnos y comunidades de los siguientes colegios de Fe y Alegría:

"Virginia de Ruiz" en La Silsa, Catia, Caracas; "Virgen Niña" en Casalta, Catia, Caracas; "San Martín de Porres" en Nueva Tacagua, Catia, Caracas; "Abraham Reyes" en 23 de enero, Caracas; "María Rosa Molas" en Catia, Caracas; "Roca Viva" en Isafas Medina Angarita, Petare, Caracas; "Enrique de Ossó" en Artigas, Caracas; "Madre Cecilia Cros" en Altavista, Catia, Caracas; "Las Mayas", Caracas; "Don Pedro" en Las Terrazas de Las Acacias, Caracas; "San Francisco de Sales" en Valencia, Carabobo.

También en los siguientes colegios

"San Francisco de Assis" en Maracaibo, Zulia; Colegio Franciscano "María Auxiliadora" en Cordero, Táchira; Colegio "San Agustín" en Ciudad Ojeda, Zulia; "Zoe Xique Silva" en El

Guarataro, Caracas; "De Crowley" en El Limón, Aragua; "Maldonado Zerpa" en Maracay, Aragua; "Don Rómulo Betancourt" en Maracay, Aragua; "Hernández Parra" en Caricuao, Caracas; Colegio "La Consolación" en Maracay, Aragua; Colegio "Lourdes" en Valencia, Carabobo; Colegio "Santos Angeles Custodios" en Güigüe, Carabobo.

Y en estas Instituciones y Centros

Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" en Valencia, Carabobo; Centro de Capacitación Juvenil en Nuevo Horizonte, Caracas; Casa de la Cultura "Andrés Bello" en Caucagüita, Miranda; Centro Comunal Guarenas, en Miranda; Comunidad Cristiana en Las Clavellinas, Guarenas, Miranda; Comunidad Cristiana en Alverto Ravell, Los Teques, Miranda; Iglesia Presbiteriana "Príncipe de Paz", Caracas; Iglesia Presbiteriana "Buen Pastor", Guarenas, Miranda; Seminario Salesiano y Comunidad Cristiana de La Vega, Caracas; Escuela de Formación de la AVEC en Caracas; Coordinadora de las Comunidades Cristianas de Caracas (CE-COSE); Centro de Formación de Catia, en Caracas; Centro de Invidentes "Francisco de Asís", El Junquito, D.F.; la Clínica Jurídica en La Silsa, Caracas; la Juventud Obrera Cristiana (JOC).

También quiero agradecer a los siguientes amigos

Al Equipo de Juegos Ecológicos de INPARQUES y en especial a Maritza Pulido (un millón).

A Ana María Mijares, que desde la Escuela de Formación de la AVEC me ha apoyado en este proceso.

A Maritza Crespo (Caracas), Mara Sapon -Shevin y Nan & Ted Graves (EUA), Sally Olsen (Canadá), Edison Valverde (Costa Rica), Mario Kaplún y Ana Hirsz (Uruguay), Heliodoro Cáceres (Colombia), Xesús Jares y Miguel Martínez (España)...todos compañeros en la misma búsqueda.

A Francia Sierralta y Mari Gloria Olivo, que desde el programa "Familia-Escuela-Comunidad" de Fe y Alegría han promovido encuentros y reflexiones.

Y en especial

A Natasha Rosales y Rubén Molina, amigos y compañeros de trabajo.

A mis compañeros de Guarura:

Rafael Fernández, Mauricio Brunner, Justino Urbina y Alberto Barrera. Unidos en la reflexión y la práctica.

A mis compañeras de Paz Presente:

Lilian Montero, amiga, compañera y maestra. Juntos revisamos todo y le dimos este orden al libro.

Pamela Bohrer, compañera de vida y de luchas. Juntos iniciamos toda esta búsqueda.

A Amanda Maura y Nicolás Alf con quienes juego diariamente

A Todos, Gracias.

**G.B.
Mayo, 1990**

Fiesta y solidaridad

(Prólogo a la Primera Edición)

*Los prólogos en general son fastidiosos. Nadie los lee.
A veces los prólogos son un largo homenaje al libro.
A veces no dicen nada.*

*A veces, como cierta gente, no hacen más que adelantar
lo que va a suceder en la película.
Por eso, nunca sabemos qué decir en los prólogos.
Una cosa sí debe quedar clara:
en todo caso, lo mejor es siempre ser muy breve*

La cultura dominante en nuestra sociedad ha construido una forma de vivir llena de categorías, llena de reglas. Nuestra experiencia camina por un mundo donde todo está definido, un molde cultural que nos ha quitado todas las libertades y que, a cada paso, legitima una situación social de injusticia. Por eso, creemos que hablar de una clase explotada es hablar también, y sobre todo, de una clase reprimida; Así, aceptamos que el aprendizaje sólo se "acumula" a través del paso por la educación formal; así vivimos bajo el anhelo de todos los brillos de las pantallas del televisor como únicas vías de "poseer" la felicidad; así caminamos por la vida con la cabeza gacha, el paso lento, diciéndonos que "no somos nada"; así agradecemos el universo a un Estado omnipotente del cual sólo "esperamos favores" y al cual somos incapaces de "exigirles derechos"; así nos persigue la solemnidad y nos da pena la alegría y ese olor campesino que aún nos ronda en los abuelos y en los patios; así, en definitiva, hemos aceptado pasivamente vivir en este reino donde todo se mide en pérdidas-ganancias, en este lugar donde la razón registra la vida con decimales y nos hace olvidar nuestro propio material, nuestras relaciones contradictorias, nuestra capacidad infinita de afectar y de ser afectados... Hablar, entonces, de dominación significa, sobre todo, hablar del sentido de la dominación, decir que un punto clave del problema es que sólo nos pensamos, sólo vivimos desde el sentido y la visión de los dominantes.

Y este sentido, esta visión, este orden cultural desde el cual vivimos, ha organizado toda la vida y, aún no siendo homogéneo, aún encontrando ciertas resistencias, se encuentra sólidamente afirmado en nuestras actitudes y pensamientos, en nuestra erótica y en nuestro trabajo, en nuestra religiosidad y en nuestros juegos... Y, justamente, partiendo de esta perspectiva, proponiendo la competencia como una forma de relación donde se concreta este orden cultural dominante y tomando como experiencia central la dinámica del juego, este libro nos invita a acercarnos a un espacio sin reglas, a un lugar sin definiciones, a un punto donde, desde la cultura popular, la resistencia y la liberación se pueden convertir en fiesta y solidaridad: **LOS JUEGOS COOPERATIVOS.**

Frente a una sociedad cuya vida cotidiana se explica por relaciones de competencia (se compete en el trabajo, en la calle, en los espacios de recreación, en la cama, en la educación...); frente a una sociedad que ha desarrollado una visión de mundo fragmentaria, según la cual no podemos asumir nuestras vidas como comunes, nuestros problemas como sociales, nuestras tristezas como colectivas;

frente a una sociedad que ya ha definido hasta la diversión y la risa, que ha organizado el placer, que ha hecho del juego un objeto de mercado donde está claramente diseñada la participación y el lugar de la alegría... LOS JUEGOS COOPERATIVOS se presentan como una posibilidad diferente; una posibilidad subversiva que nos da la experiencia de sentir que la felicidad, la alegría y el placer, pueden existir sin que haya que aplastar a otro; una posibilidad que elimina el terrible binomio (ganadores-perdedores) con el que han condenado nuestra vida.

Dentro de la perspectiva de la educación popular, el juego cooperativo también supone algo diferente. Destaquemos, al menos dos elementos:

- a) La experiencia colectiva y no competitiva de los Juegos Cooperativos, construye un espacio ligado, irremediamente, a lo que hemos definido como Cultura Popular. Esto significa que el juego, aparte de responder a una necesidad básica del hombre, se integra, también, a toda una dinámica de clase que quiere ir alimentándose críticamente y creciendo en sus posibilidades de estructurarse como un poder en la sociedad.
- b) En este mismo sentido, los juegos entonces, dejan de ser simples instrumentos técnicos que "facilitan" trabajos con grupos sino que son, en todo momento, experiencias portadoras de significado, lugares para la creación simbólica del pueblo, espacios donde, desde la cooperación, vamos otorgándole sentido a la práctica que vamos realizando.

Hemos querido, brevemente, situar un poco el contexto desde el cual leemos la experiencia de los juegos cooperativos. Creemos que a partir de este punto lo que queda, gracias a Dios, es sólo ese hermoso lugar donde un lector o un grupo de lectores, se enfrenta a unas páginas con la ilusión de jugar y después, con la esperanza de seguir jugando con otros, de seguir, como pueblo, ejerciendo la risa, el cuerpo, la alegría, la solidaridad y la posibilidad de sentirse con otros en una sociedad que, día a día, y desde todos los lugares, ha diseñado nuestras vidas sobre la competencia, sobre el vivir siempre en contra de todos... en definitiva, ojalá podamos decir, ahora y al final del libro, aquella frase: "Somos la alegría y la vida en tremenda lucha contra la tristeza y la muerte".

Alberto Barrera
Octubre, 1987

Una primera palabra

(o sea,
¿para quién es este libro?)

En un trabajo de educación y organización popular, muchas veces nos encontramos con la tarea de coordinar reuniones y cursos. ¿Y qué ocurre?

Son las siete de la noche. Estamos en un salón del colegio que nos prestaron, esperando que llegue toda la gente para comenzar una asamblea del barrio. Por fin se inicia, con unas palabras muy formales del presidente de la asociación de vecinos. A las nueve todos quieren irse. Muchos de los que están presentes no han dicho ni una palabra...

Es un día sábado por la mañana y vamos a realizar un curso regional, con la presencia de varios grupos de la zona. La gente comienza a llegar: caras nerviosas, hablan poco y en voz baja, parece la sala de espera de un consultorio médico. Al empezar, la gente se presenta secamente, dando su nombre, el sitio de dónde viene y luego se quedan callados tal y como lo hacían en la escuela primaria, el primer día de clases...

Estamos en una reunión de la cooperativa. Llevamos varias horas trabajando la planificación de una actividad. La gente está tensa y cansada. Sólo hablan dos o tres compañeros...

Son situaciones conocidas y que nos preocupan pero, ¿cómo hace uno? ¿Es que acaso somos demasiado serios cuando coordinamos? ¿Cómo logramos que la gente participe y se sienta motivada en una reunión?

Y en la comunidad, ¿qué ocurre cuando organizamos actividades?, ¿por qué un acto en la calle se vuelve puro discurso?, ¿y los niños?, ¿los tomamos en cuenta en la planificación de las actividades en la calle? De nuevo surge la misma interrogante, ¿cómo lograr que la gente participe y se sienta motivada en las actividades que organizamos?

Qué Tal Si Jugamos... es para aquellas personas que comparten estas inquietudes y que están en una búsqueda de realizar actividades participativas. En ese espíritu, el juego puede ofrecer una respuesta a estas interrogantes y puede ser un aliado muy eficaz del educador popular.

Entonces este libro surge como un apoyo al trabajo de los que estamos metidos en la educación popular. Eso incluye a facilitadores de grupos juveniles, grupos culturales, comunidades cristianas, asociaciones de vecinos, centros comunales, comisiones de educación de las cooperativas, etc. También incluye a docentes, orientadores, promotores sociales y otras personas que realizan un trabajo grupal.

Una segunda palabra (especialmente para docentes)

Si bien este libro es producto de experiencias de la educación popular, hemos descubierto que muchos docentes en la educación formal han incorporado el juego en su práctica. Esta nueva edición trata de recoger estas experiencias y reflexiones. Hemos compartido con educadores de todos los niveles de la educación y ha sido muy interesante porque no hablamos de los juegos como algo nuevo "para entretener a los muchachos", sino como una propuesta coherente con los valores pedagógicos que queremos transmitir. Como verán en estas páginas, el juego se presenta dentro de una concepción amplia de la cooperación en el trabajo educativo.

Y... ¿qué quiere decir "juego"? (una palabra para los que necesitan definiciones)

Generalmente, cuando se relacionan el juego y la educación, siempre se levanta una sana sospecha: algo parece decir que este juego no es tan juego, que no hay diversión, que el juego es sólo una excusa para dar una lección. Así nos encontramos entonces ante una clasificación muy cerrada: hay juegos para reír, y hay otros juegos "para aprender"... pero, la diversión y la risa son elementos importantes de cada uno de los juegos en este libro. Podemos decir que, de alguna manera, con los juegos cooperativos el aprendizaje sólo se puede realizar a través de la experiencia de la risa compartida.

Muchas veces, nos encontramos llenos de definiciones. Más aún, con frecuencia, tenemos más definiciones que experiencias. Y, cuando nos referimos a la experiencia lúdica en la educación popular, también nos rodean varias definiciones: dinámicas de grupo, juegos de integración, juegos recreativos... Todos estos términos parecen referirse al juego con un carácter siempre instrumental. El juego, como experiencia independiente, sin mayores objetivos formativos, sin más "utilidad" que la de entrenar, no parece tener valor. Este libro sólo tiene las definiciones y clasificaciones necesarias. Para nosotros, el punto de partida es el juego, su mensaje, sus posibilidades de ser una sabrosa oportunidad de comunicación. Por eso, creemos que el juego, siempre y cuando no pierda su profundo sentido de recreación, puede ser un espacio importante para vivir alternativas nuevas, un aporte hacia la construcción de una nueva sociedad basada en la solidaridad y la justicia.

Nuevamente, Una Primera Palabra (para poder terminar de empezar)

Volviendo a preguntar, entonces, ¿para quién es este libro?. Es para gente "seria", gente comprometida, gente metida en un proceso de educación. Pero los "serios", los comprometidos y los metidos en un trabajo, también juegan y se ríen. Para ellos, este libro es una invitación... **Qué Tal Si Jugamos...**



Un buen comienzo: ¡vamos a jugar! (porque así queremos empezar)

Poco se escribe sobre la risa y su importancia en la educación popular. Y es que la risa se nos ha vuelto clandestina. En la escuela no se ríe. En la iglesia no se ríe. En el sindicato, en el partido tampoco se ríe.

La risa queda reservada a la taberna con los amigos, o al patio de la casa. Tal vez los educadores, los dirigentes, piensan que riendo y haciendo reír pierden autoridad. O simplemente, por rutina, repiten la misma pesadez con que ellos mismos fueron formados.

Antes se decía: la letra con sangre entra. En realidad, entra con risa. No hay buena pedagogía sin buen humor. La educación popular -si es popular- será divertida Porque al pueblo le gusta reírse, lo necesita. Reírse para descansar y para resistir.

*Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica
La Risa en la Radio Popular, Manuales de Capacitación N° 10,
Ed. ALER, Quito, 1986.*

"¡Vamos a jugar!" A veces tenemos miedo de decirlo. Pareciera que nos asusta la posibilidad de que la gente reaccione de esta manera:

- ¡El juego es cosa de niños!
- Pero... ¡si estamos en un trabajo serio!
- ¡Aquí todos somos adultos!

O, en el peor de los casos, que la respuesta sea tan sólo un incómodo silencio. Pero, atrapados en este miedo, muchas veces olvidamos nuestra necesidad de reír, de disfrutar una actividad, de celebrar la convivencia y el encuentro. Y este reírnos, este disfrutarnos, este celebrarnos no es simplemente un elemento funcional ("vamos a dejar que el grupo se relaje un poco, que libere las tensiones"), sino que forma parte de nuestra vida cotidiana. Y, justamente, nuestra vida cotidiana, nuestro diario vivir como pueblo, es lo que entendemos como cultura popular: ese espacio plural desde el cual vamos construyendo, reforzando, socializando las nuevas relaciones que queremos vivir.

Por eso, proponemos el juego como una herramienta y además como un elemento fundamental de la cultura popular. (1)

Desde esta perspectiva, el juego es algo serio y valioso dentro del trabajo de educación y organización popular que realizamos. La experiencia nos ha enseñado que hay muchas formas de incorporar el juego en el trabajo de grupo.

Tenemos que estar abiertos a las posibilidades del juego y, a veces, atrevemos a sugerirlo. Así es que: "¡Vamos a jugar!"

El juego: ¿un artículo de lujo?

La palabra "juego" puede sugerir una serie de ideas e imágenes. A veces pareciera que el juego tiene que ver con cosas de menor importancia, relacionado con el tiempo libre, el ocio y hasta la implicación de que es algo infantil. En algunos talleres de los juegos cooperativos hemos preguntado a los participantes en qué piensan cuando oyen la palabra juego.

Surgen respuestas como éstas:

- * Libera las emociones/tensiones
- * Ayuda a la creatividad
- * Es un medio que permite el aprendizaje
- * Sirve para conocernos
- * Puede ser un medio reflexivo
- * Es algo divertido
- * Produce un ambiente de risa
- * Sirve para compartir un momento agradable y para intergrarse
- * Puede servir para conocer nuestra cultura
- * Es un elemento para re-crearse

A pesar de los prejuicios que podríamos tener sobre el juego, las respuestas demuestran que éste tiene importancia para todos: no se limitan a necesidades infantiles. A todos nos gusta jugar. En este libro pretendemos ofrecer alternativas de juegos para grupos que son aplicables en el contexto de la educación popular. Muchas de nuestras experiencias han sido con adultos. También hemos trabajado con jóvenes y con niños. Pero queremos recalcar las posibilidades

(1) Para mayor información sobre esta concepción de la dimensión cultural de la Educación Popular se pueden revisar los siguientes materiales:

García-Huidobro, Juan Eduardo y Sergio Martinic. **Cultura popular: proposiciones para una discusión.** Documentos de Trabajo, N° 7, Santiago, CIDE. 1983.

Barrera, Alberto. "Algunas (no cinco) intuiciones (no tesis) generales (no filosóficas) sobre el Movimiento Popular". **Revista SIC**, Año L, N° 499, Caracas, Noviembre, 1987.

de incluir el juego como parte de un trabajo con los adultos.

Parece ser que "juego" tiene un significado para el niño (los juegos infantiles) y otro para el adulto (los juegos de azar). Una vez estábamos pidiendo un permiso para realizar un festival de juegos en un parque y el encargado nos preguntó quiénes iban a participar. Explicamos que era para todos: niños, jóvenes, adultos... Al oír la palabra "adultos", nos interrumpió: "Un momento, tú sabes que aquí en el parque se prohíben los juegos". El sentido de su comentario era fundamentalmente que "los juegos de adultos" están prohibidos: juegos con apuestas. No existe otra posibilidad.

Brevemente hemos querido ver la importancia del juego para todos, y en particular, dentro del proceso educativo. En fin, el juego no es un artículo de lujo.

Proponemos el juego como una posibilidad de integración. El doble sentido juegos-infantiles o juegos-adultos parece desvalorizar las posibilidades y la importancia que éste tiene como oportunidad de convivencia, aprendizaje, diversión y celebración para todos. Por otro lado, el juego transmite valores. ¿Cuáles serán?...

Porque hay juegos y juegos

Está bien, "¡vamos a jugar!". Pero, ¿qué juegos? ¿Los juegos que conocemos tienen que ver con los valores que queremos transmitir? Recordemos una experiencia: Como muchas veces pasa, un grupo inició un curso con un juego. El juego consistía en vendarle los ojos a una persona y, luego, todos le daban golpes mientras ésta trataba de adivinar quién le había pegado. El facilitador nos comentaba: "Todos se ríen. Es un juego que gusta mucho". Pero... el curso era de



cooperativismo básico para los nuevos socios de una cooperativa mixta. En dicho curso se habla del trabajo unido, de la importancia del colectivo, de la fuerza del trabajo organizado... y el juego estimulaba actitudes contrarias a las que se estaban tratando de valorizar en el curso. El facilitador sólo nos decía, "pero esos son los juegos que conoce la gente".

Lo hacemos sin pensar, sin darnos cuenta. Decidimos incluir un juego y jugamos sin cuestionar el mensaje que transmite. Y, entonces, se contradicen los objetivos que están planteados en el trabajo. El curso de cooperativismo es un ejemplo muy claro: decimos que queremos formar una sociedad donde todos participen y donde

todos trabajen juntos, pero en el juego hacemos otra cosa: le caemos a golpes a uno de los participantes. Estas son las incongruencias que a veces cometemos. No nos damos cuenta de que estamos contradiciéndonos. Si de verdad queremos fomentar valores humanos que impliquen respeto a la persona, que incentiven relaciones sociales justas, que se basen en la solidaridad, entonces, nuestras acciones deben ser coherentes con estos valores.

Debemos estar atentos a los mensajes que transmitimos a través de ellos y buscar alternativas frente a aquellos juegos que reflejen los valores individualistas y agresivos de la sociedad en que vivimos.

Esta actitud está también muy clara en nuestra relación con los niños. Por una parte les enseñamos la convivencia humana: que no se debe mentir, que no se debe robar, etc. Pero en el juego, el niño aprende que lo más importante es ganar, haciendo cualquier cosa, pero ganar. Si se distorsiona el juego del niño premiando una competencia excesiva, la agresividad física y la trampa, se están distorsionando las vidas de los niños. Cuando el niño está dentro del contexto de un juego competitivo y cree que su valor depende de ganar, se crean problemas. Aceptar la meta de ganar como lo primordial hace que el niño crea que se puede hacer trampa, maltratar y lo que haga falta para lograr esta meta.

El investigador canadiense, Terry Orlick, ha

escrito mucho sobre los efectos de la competencia en los juegos infantiles:

Como la fábrica ha llegado a ser el modelo de organización de la vida occidental, igual se han industrializado los juegos infantiles y de los adultos también. El énfasis está en la producción, dependencia de maquinarias y la sobre-especialización. Los juegos son rígidos, sobre-organizados y excesivamente orientados hacia el resultado final. Los niños aprenden a gozar de los fracasos del otro. Van creciendo tan condicionados a la importancia de ganar que ya no saben jugar para divertirse.(2)

Si esto suena demasiado exagerado, sólo hay que observar como funcionan las ligas organizadas de deportes para niños: fútbol, beisbol, kárate, etc.

De alguna manera estamos proponiendo que el hecho de que los juegos que hacemos sean competitivos, agresivos e individualistas, basados en la dinámica premio-castigo, no es un azar, una suerte de forma particular de divertirnos, sino que, más bien, estos juegos competitivos no son coherentes con la educación popular porque, justamente, son coherentes con las relaciones sociales que la educación popular pretende transformar. En otras palabras: el problema de la competencia no es un problema que se reduce al cómo jugamos, sino que está presente, y forma parte fundamental, del sistema cultural dominante en nuestra sociedad.

(2) Orlick, Terry. **Juegos y deportes cooperativos**. Madrid, Ed. Popular. 1986.



La competencia y la cooperación en la sociedad (porque no sólo perdemos en el voleibol)

"Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley de la selva donde sobrevive el más fuerte, el más vivo; y al haber un ganador, el más fuerte, surge irremediamente la marginalidad y la opresión".

José Ignacio Rey. Entrevista: "El Capitalismo Educa al Pueblo para que Viva la Inmoralidad", Marianela Balbi, **El Nacional**, Jueves 5 de Marzo, 1987. Caracas.



Ganador/Perdedor: un binomio de injusticia

Cuando escuchamos la palabra competencia, quizás la primera cosa en que pensamos es en el juego: ganadores y perdedores. En un juego de voleibol, por ejemplo, hay un ganador y un perdedor. ¿Es solamente a nivel del juego que encontramos “ganadores y “perdedores”? Veamos un momento cómo esta concepción se encuentra en otros aspectos de la vida.

Esta sociedad se ha convertido en una secuencia sin fin de competencias. Precisamente a raíz

de que estamos tan metidos dentro de ellas, a veces ni estamos concientes de la competencia. Los peces no reflexionan sobre la naturaleza del agua: no pueden imaginar su ausencia y por lo tanto no consideran su presencia. El sistema económico está basado en la competencia, igual que la educación formal, que desde temprana edad, nos enseñan a vencer a los demás en el proceso de “llegar”.

Se puede definir una situación cooperativa como aquella en que los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos. Una situación será definida como competitiva cuando la consecución de los objetivos de uno de sus miembros impide la consecución de los objetivos de los demás. Se puede comparar estas situaciones con la de dos personas que se caen de una lancha al agua. La cooperación significa que los dos se salven o que los dos se ahoguen. La competencia significa que mientras uno se salve, el otro se ahogue. Se puede decir que por definición, la competencia es una estructura de metas mutuamente exclusivas. El éxito de uno requiere el fracaso de otro.

Las competencias varían según la cantidad de ganadores que pueden haber. Por ejemplo, no todos los que solicitan cupo en la universidad lo obtienen. De igual manera ocurre con una fábrica que tiene 20 vacantes. En ambos casos el éxito de uno no elimina el de otro, aunque lo hace menos probable. Y en ambos casos la competencia en sí (un examen o una entrevista) no requiere la interacción de los “competidores”. En cambio, en un juego como el voleibol, el éxito de un equipo requiere trabajar para aplastar al otro. Un ejemplo parecido es cuando dos personas buscan al mismo momento, el último asiento del autobús.

En la competencia, los “ganadores” son los

que logran imponerse a costa de los demás. Hay un ganador, también un perdedor. Significa lo mejor, lo máximo. Pero también significa lo peor, lo mínimo. Como se acepta que es normal que hayan ganadores y perdedores, se acepta también que lo más importante es ganar, incluyendo la utilización de la fuerza, de la manipulación, la trampa y el engaño. Es una relación de dominación y de violencia, donde los fuertes destruyen a los débiles. La relación ganador/perdedor no está sólo en el juego. También se ve entre patrón/obrero, rico/pobre, países "desarrollados"/países "sub-desarrollados". El patrón domina al obrero, el rico al pobre, etc. Esta sociedad refuerza la relación de dominación, de violencia, de la destrucción de los débiles por los fuertes. Pocos son los "ganadores" y muchos son los "perdedores". Del mismo modo que se acepta normalmente que un equipo le gane a otro, también se acepta, como algo natural, la relación de dominación en la sociedad. Se cree que él que gana merece el triunfo porque es el más fuerte. Igualmente se acepta que el dueño de la fábrica está donde está porque supo esforzarse y trabajar.

¿Por qué se acepta todo esto? Esta relación de dominación está internalizada y legitima la injusticia y el abuso. Es decir, los "perdedores" aceptan su condición porque tienen la esperanza de convertirse algún día en "ganadores". Así es que la competencia ha llegado a ser un modo de vida para todos, incluyendo a los "perdedores" que siguen intentando ganar. Siempre está la esperanza de ganar la lotería, de pegar con los caballos o algo por el estilo que "me saque de abajo". Esta situación fomenta la desunión: unos pisan a otros en la lucha por "salir adelante". Pero para que alguien salga adelante, hay otros que tienen que quedar atrás.

La competencia no une a la gente, más bien la separa. Mientras se podría argumentar que los miembros de un equipo sienten unión con los de su equipo, hay sentimientos de separación y



deshumanización contra los del otro equipo. No es fácil entrar en confianza con el competidor, si la situación de competencia implica "yo gano-tu pierdes", hay que mirar al otro como rival. El binomio es de opresión: ganador-perdedor, vencedor-vencido. La competencia nos enseña a estar pendientes de los puntos débiles de nuestros rivales, para poder sacar provecho de esta debilidad. En la competencia el perdedor tiene la culpa: "algo hizo mal, se lo mereció". Y en la sociedad esta dinámica sigue: los grupos dominantes le echan la culpa a los dominados por los problemas que tienen. Así oímos decir que: "los que viven en los cerros son flojos y será que les gusta", "los desempleados son flojos porque si de verdad quisieran trabajo, lo consiguieran".

Los Refranes: expresión de competencia y dominación

El binomio ganador/perdedor está bien arraigado en el sistema cultural dominante y está presente en la forma en que se acepta que hay unos que saben y otros que no, unos que tienen y otros que no, unos que mandan y otros que obedecen. ¿Cuántas veces se escuchan frases de resignación (“así es la vida...”) frente a ciertas situaciones de injusticia? La misma idea se ve en los refranes que a menudo manejamos. El refrán es una expresión de la ideología dominante y muchas veces lo repetimos sin reflexionar sobre su contenido. Por ejemplo, podemos ver algunos refranes y su mensaje implícito:

“Unos nacen con estrella...otros estrellados”.
(Unos ganan y otros no: el destino lo determina.)

“Pobre es pobre desde que nace”.
(El pobre lo es porque el destino determinó que fuera así.)

“El que parte y reparte le toca la mejor parte”.
(El que maneja o controla le va bien. El que tiene el poder tiene el derecho de tomar lo mejor o más que los demás.)

“El que madruga coge agua clara”.
(Y él que no madruga le tocará agua sucia. Hay uno que gana, dejando atrás a los demás.)

“Camarón que se duerme se lo lleva la corriente”.
(Para no perder, uno tiene que estar siempre despierto, pendiente del daño que puedan hacerle los demás: hay que desconfiar del otro.)

“El pez grande se come al chiquito.”

(Es el orden natural del mundo: el más fuerte le gana al más débil.)

“Morrocroy no sube palo ni cachicamo se afeita”.

(El mundo es así...no se salga de su puesto.)

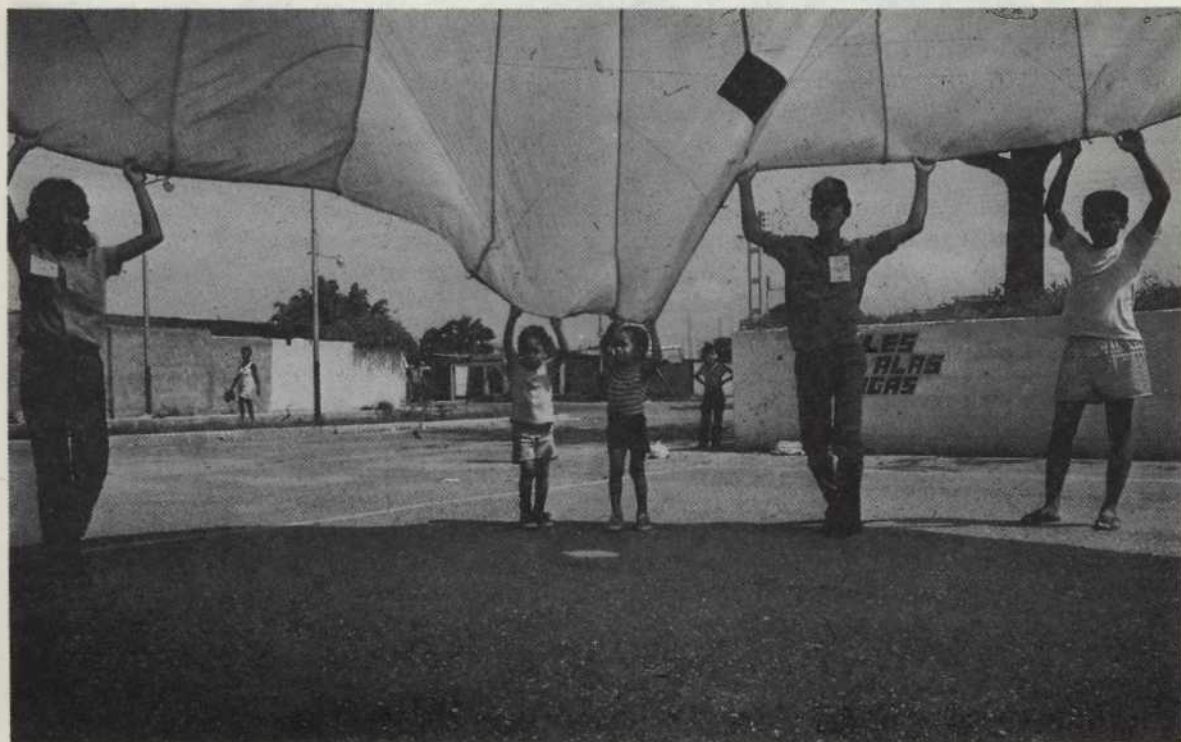
“El que nace barrigón, ni que lo fajen chiquito”.

(El destino determina el orden de las cosas. Si naciste barrigón -pobre, campesino, mujer...- no hay nada que puedas hacer para cambiar la situación.)

Refranes como éstos se utilizan en muchas ocasiones y reflejan un fatalismo frente a una situación de opresión. Si un obrero desempleado, después de pasar semanas y semanas buscando trabajo, suspira diciendo: “unos nacen con estrella y otros estrellados”, está reflejando su reacción frente a esta injusticia. Es como decir, “¿Qué se hace?...Así es la vida”. El refrán legítima que el pueblo es “perdedor” y que esta situación es normal. (Son pocos los refranes que expresan la posibilidad de cambio o de esperanza.) Como vemos, la competencia no es, solamente, una relación de dominación, una forma de funcionamiento social, sino que, también, es una manera de explicarse la realidad, de justificar la situación como parte de un “orden natural” o del destino y, así, negar e invalidar cualquier posibilidad de cambio.

¿Los seres humanos somos competitivos por naturaleza?

Con frecuencia se argumenta que la teoría de la selección natural de Darwin sirve para justificar la competencia y la idea de “ganar a como dé lugar”. Sin embargo, Darwin mismo mantenía que para los seres humanos, el valor más impor-



tante estaba en la inteligencia, el sentido moral y la cooperación social. (1) La persona tiene la posibilidad de exhibir distintos comportamientos. Tiene la capacidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino al resto de su medio ambiente. Puede ser agresivo o no serlo; competitivo o cooperativo. Entonces, ¿de qué depende que una persona sea agresiva o no? El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde pequeños, de los modelos que vemos y de los refuerzos que nos dan por hacer o no hacer ciertas cosas. Es decir, somos productos de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La antropóloga Margaret Mead hizo muchas investigaciones con varios pueblos indígenas y concluyó que el comportamiento, competitivo o cooperativo, de parte de los miembros de los pueblos, se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de esa sociedad. Es decir, las metas que persiguen los individuos, igual que los medios que utilizan se determinan culturalmente. En resumen, los seres humanos no son competitivos por naturaleza. Aprenden, socialmente, desde pequeños, comportamientos competitivos o cooperativos. (2)

También se dice que la cooperación es un lujo que se permite en los lugares o tiempos de abun-

(1) Esta idea de Darwin aparece en: Orlick, Terry. **Winning through cooperation**. Washington, D.C., Acropolis Books LTD. 1978.

(2) Mead, Margaret. **Cooperation and competition among primitive people**. Boston, Beacon Press. 1961.

dancia; que cuando haya escasez, surge el comportamiento competitivo. Eso es falso. En el mismo estudio, Mead encontró ejemplos de todo tipo: sociedades competitivas dentro de una economía de abundancia, y sociedades cooperativas dentro de una economía de escasez. Nuevamente son las normas culturales las que determinan si es competitiva o cooperativa y no la presencia o ausencia de recursos. Mead agregó que en algunas sociedades, la abundancia observada era el resultado de la cooperación.

El antropólogo, Esteban Emilio Mosonyi, señala que en Venezuela, las sociedades indígenas permitían relaciones humanas armoniosas, sin formas opresivas ni represivas de dominación. En esas "sociedades de convivencia", para nosotros, está presente la cooperación como un valor fundamental del diario vivir de las comunidades.(3)

Hay muchos ejemplos de cooperación como valor importante en muchas culturas. Terry Orlick ha investigado en muchas partes del mundo, no sólo el valor de la cooperación sino su expresión en los juegos tradicionales de esas sociedades. Por ejemplo, cuenta Orlick que en la sociedad Hanahan en Papúa Nueva Guinea, no hay palabra que signifique "ganar". Sencillamente, ganar y perder no existen. Si la gente hace algo bien, se reconoce el desarrollo de esa destreza y si no lo puede hacer, alguien lo ayuda. (4)

Igualmente, en las Islas Filipinas, entre ciertas culturas indígenas, los jóvenes no comprendían

el juego de baloncesto en las escuelas porque cuando la defensa intentaba quitarles el balón, ellos se lo entregaban.

De la misma manera, en un informe al gobierno de las Islas Cook (Pacífico del Sur), sobre la elaboración de programas de educación, se recomendó partir de los valores presentes en la cultura indígena:

"La cultura de las Islas Cook es mucho más que artesanía, leyendas, música y danza. La cultura es su modo de vivir, que incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, colaboración, generosidad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación, al trabajo grupal eficaz." (5)

Todo esto, por un lado, nos demuestra cómo la competencia no es algo natural en la persona, sino más bien una forma de comportamiento adquirido, y por otro lado, nos da una idea de que la cooperación, como valor expresado en el diario vivir del pueblo, no es nada nuevo.

Promoviendo la cooperación en la educación

Creemos que nuestra búsqueda por crear alternativas de educación, de organización y de comunicación debe ser fundamentalmente una

Mucho del trabajo sobre metodología coo-

(3) Mosonyi, Esteban Emilio. **Identidad nacional y culturas populares**, Caracas, Ed. La Enseñanza Viva. 1982

(4) Este ejemplo aparece en: Orlick, Terry. **The second cooperative sports and games book**, New York, Pantheon Books. 1982.

(5) Graves, Nan & Ted. Informe al gobierno de las islas Cook, South Pacific Research Institute, (trabajo inédito). 1975.



perativa para la enseñanza tiene su base teórica en la psicología social. Las teorías de Morton Deutsch sobre la conducta de personas en grupos pequeños han motivado a muchos investigadores y educadores a explorar más a fondo los efectos positivos que puede tener una estructura cooperativa sobre el proceso de aprendizaje.

Reproducimos a continuación un resumen de las hipótesis de Deutsch que fueron comprobadas a través de pruebas experimentales en su trabajo de 1949.

1. Los individuos en situaciones cooperativas se percatan de que la consecución de sus objetivos es, en parte, consecuencia de las acciones de los otros miembros de la situación, mientras que los individuos en situaciones competitivas se percatan que la consecución

de sus objetivos es incompatible con la consecución de los objetivos de los demás miembros.

2. Los miembros de grupos cooperadores tendrán más facilidad que los miembros de grupos competitivos para valorizar las acciones de sus compañeros tendientes a lograr los objetivos comunes, y a oponerse a reaccionar negativamente frente a las acciones capaces de entorpecer o impedir la obtención de tales objetivos.

3. Los individuos en situaciones cooperativas son más sensibles a las solicitudes de los demás miembros de la situación que los individuos en situaciones competitivas.

4. Los miembros de grupos cooperadores se

ayudan mutuamente con mayor frecuencia que los miembros de grupos competitivos.

5. Después de cierto período de tiempo se registra una frecuencia mayor en la coordinación de esfuerzos en situaciones cooperativas, que en situaciones competitivas.

6. La homogeneidad, en cuanto a la cantidad de contribuciones o participaciones, es mayor en las situaciones cooperativas, que en las situaciones competitivas.

7. La especialización de actividades es mayor en los grupos cooperativos que en los grupos competitivos.

8. Existe mayor presión para la realización en los grupos cooperativos que en los grupos competitivos.

9. La atenta observación de la producción de señales emitidas por los miembros de una situación competitiva, es menor que la revelada en una situación cooperativa.

10. Existe mayor aceptación de la intercomunicación en los grupos cooperativos que en los competitivos.

11. La productividad, en términos cualitativos, es mayor en los grupos cooperativos que en los grupos competitivos.

12. Existe una mayor manifestación de amistad entre los miembros de los grupos cooperativos que entre los miembros de los grupos competitivos.

13. Los miembros de los grupos cooperativos

evalúan las producciones de sus grupos más favorablemente que los miembros de los grupos competitivos.

14. Se registra un mayor porcentaje de funciones de grupos en los grupos cooperativos que en los grupos competitivos.

15. Los miembros de grupos cooperativos se percatan de que son más capaces de producir efectos positivos sobre sus compañeros de grupo que los miembros de grupos competitivos (6).

Como observación final pudiéramos decir que la intercomunicación de ideas, la coordinación de esfuerzos, la amistad y el orgullo por pertenecer al grupo parecen desaparecer cuando sus miembros se ven en la situación de competir por la obtención de objetivos mutuamente excluyentes.

Se puede destacar que muchos de los valores que surgen en situaciones de cooperación son precisamente los que queremos promover en la educación popular. Por ejemplo, la sensibilidad, la ayuda mutua, la coordinación de esfuerzos, la valorización y la amistad son elementos que se quieren incluir en una propuesta de trabajo con la comunidad. Promover una dinámica de la cooperación, entonces, es fundamental para el educador popular.

La cooperación en la educación va mucho más allá de los juegos cooperativos: se puede utilizar como estrategia para buscar la igualdad y justicia con el grupo y para ayudar a entender cómo tal modelo se puede aplicar en contextos más amplios. Estructuras de cooperación crean las condiciones de cambiar la desigualdad, produciendo situaciones de igualdad y relaciones humanas

(6) Este resumen del trabajo de Morton Deutsch aparece en: Rodríguez, Aroldo. *Psicología Social*, México, Ed. Trillas, 1976.

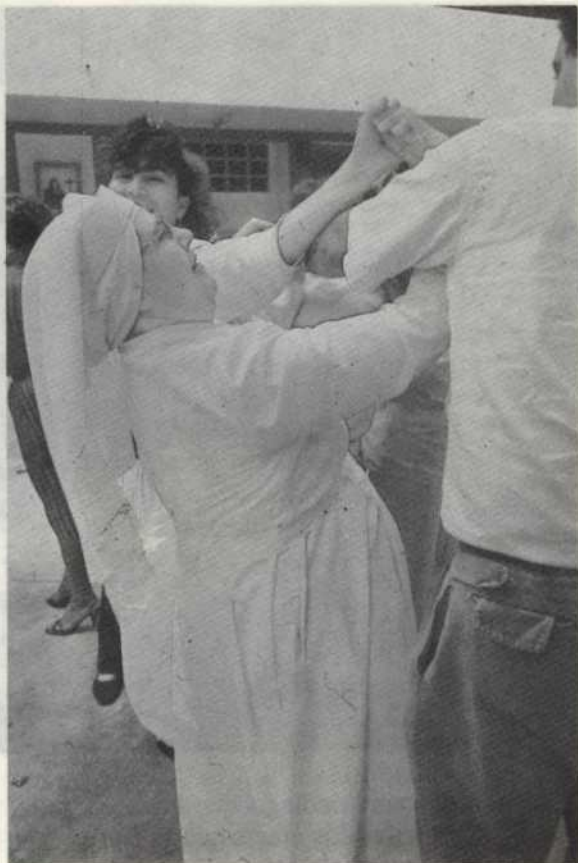
donde cada uno siente la libertad y la confianza para trabajar juntos en función de unas metas comunes.

Los hermanos David y Roger Johnson, investigadores y educadores, hicieron un resumen de los efectos que produce la estructura de la cooperación en los procesos educativos. Un elemento que destacan es el intercambio e interacción entre los miembros de grupos que funcionan dentro de estructuras cooperativas (y no dentro de estructuras de competencia).

Algunas características son que los integrantes de los grupos:

- 1) Ofrecen apoyo y ayuda a los demás miembros.
- 2) Intercambian recursos necesarios, tales como datos, materiales y procesan más eficientemente la información.
- 3) Ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su actuación.
- 4) Cuestionan las conclusiones y reflexionan para entender los problemas y para promover un mejor proceso de toma de decisiones.
- 5) Actúan con confianza.
- 6) Reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
- 7) Tienen un bajo nivel de angustia y de "stress".(7)

Si bien estas características forman parte de la conclusión de investigaciones hechas en situaciones del aula, no se quedan allí. Un alumno que aprende a trabajar cooperativamente para una tarea de sociales puede entender que también esta dinámica se aplica a su comunidad. Es decir, trabajar con una estructura de cooperación no sólo logra que se cumpla el objetivo, sino también



(y quizás más importante), cada quien tiene que cumplir con lo que pueda para llegar todos a la meta. Y, precisamente, este es un aprendizaje que no sólo tiene que ver con una investigación de sociales sino que también se aplica a la lucha de la comunidad por el agua. La cooperación en la educación no se limita a situaciones del aula: estos elementos se pueden incorporar en los grupos organizados, por ejemplo, una asociación de vecinos reunida para conseguir alguna reivindicación en el barrio.

(7) Este resumen tomado de: Johnson, David W. & Roger T. **Cooperation and competition: Theory and research**, Minnesota (EE.UU), Interaction Book Co. 1989.



Alfie Kohn, un sicólogo que ha hecho una investigación sobre los efectos de la competencia, concluye su trabajo así:

"Se trata de ir más allá de un punto de vista individual. Aún si me pareciera apropiada la competencia... necesito preguntarme si es de nuestro interés colectivo seguir compitiendo. Si no es así, entonces necesitamos no sólo pensar sino también actuar como grupo. Reemplazar la competencia estructural por la cooperación requiere de la acción colectiva, y esta acción colectiva requiere de la educación y de la organización... Tenemos que ayudar a los demás para que vean las terribles consecuencias de un sistema que ubica el

éxito de uno en el fracaso de otro. Pero juntos podemos actuar para cambiarlo". (8)

Es hora de empezar a preguntar ¿Por Qué?

Claro que todo esto no es sencillo. Ya hemos visto que la competencia, como forma de relación y como valor, es un elemento clave y constantemente presente en nuestra sociedad. Y, ante una situación como ésta, la tentación es paralizarnos, apagarnos. Sin embargo, sabemos que tenemos que cuestionar y desarrollar un sentido crítico frente a las situaciones que encontramos. No podemos aceptar todo automáticamente. Se trata

(8) Kohn, Alfie. *No contest-The case against competition*, Boston, Houghton Mifflin. 1986.

de ayudar a superar las actitudes fatalistas frente a la realidad. Paulo Freire dice que esto se logra con un método activo, dialógico y participativo. Freire sostiene que el diálogo es una relación horizontal entre dos personas.

"No hay diálogo si no hay intensa fe en los hombres. Fe en su poder de hacer y de rehacer. De crear y de recrear. Fe en su vocación de ser más, que no es privilegio de algunos elegidos sino derecho de todos los hombres...No hay diálogo, tampoco, sin esperanza. La esperanza está en la raíz misma de la inconclusión de los hombres de la cual se mueven en permanente búsqueda. Búsqueda según vimos ya, que no puede darse en el aislamiento, sino en la comunión de los hombres." (9)

La horizontalidad y el diálogo, según Freire, forman parte del proceso de la educación popular. Si contrastamos estas palabras con sus opuestos: la verticalidad y el monólogo, podemos ver que éstos forman parte de la dinámica de la competencia y la dominación. Freire mismo habla de la oposición del diálogo: "El Antidiálogo". Este "antidiálogo" implica una relación vertical (la relación tradicional profesor/estudiante, patrón/obrero, etc.), y, en definitiva, se resume en la continua dinámica del vencedor y el vencido. El diálogo no se logra automáticamente: es una permanente búsqueda de la educación popular. Freire afirma que esta búsqueda genera criticidad:

"Y cuando los polos del diálogo se ligan, con amor, esperanza y fe uno en el otro, se hacen críticos en la búsqueda de algo." (10)

Como educadores, tenemos que crear condiciones para el diálogo, para que se genere la



criticidad. Criticidad que se encuentra en búsqueda permanente, que no acepta pasivamente la violencia y dominación: es hora de empezar a preguntar por qué. En la educación popular queremos construir la horizontalidad y el diálogo. La cooperación es un buen camino para lograr todo esto.

En esta misma línea, Freire afirma que el diálogo sólo tiene estímulo y significado si se cree en la persona y en sus posibilidades. Esto es, en el fondo, la creencia de que solamente llego a

(9) Freire, Paulo. *Pedagogía del oprimido*, Bogotá, Ed. América Latina, 1975

(10) Freire, Paulo. *La educación como práctica de la libertad*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1972.

ser yo mismo cuando los demás también llegan a ser ellos mismos. Esta idea, como se verá más adelante, es la que organiza la estructura de los juegos cooperativos.

En resumen, el trabajo educativo y organiza-

tivo popular se basa en el diálogo, en una relación horizontal, en la participación y en la solidaridad. Y estas actitudes también pueden estar presentes en el juego. La esperanza, la confianza y la comunicación: éstas, precisamente, son las características del juego cooperativo.



Una propuesta: el juego cooperativo

De niña, cuando jugaba con mis primos, aprendí muchas cosas... Que el más pequeño, más lento o más débil de nosotros sería siempre la "ere", el que contaba para el "Escondite", quien recibiría más pelotazos en el "Fusilado". Que el más vivo y tramposo de nuestros amiguitos terminaría siempre de primero. Que quien llegara de último a la meta era un "burro", el objeto de todas las burlas. Que el más fuerte, más avisado o más grande de nosotros establecería al final las reglas del juego... Sobre todo, aprendí que era importante ganar y que perder podía echar por tierra toda la diversión.

Pero ganar no siempre era divertido, significaba envidias, revanchas y tristezas, porque la alegría de ganar suele ser solitaria, no compartida. Hoy me doy cuenta que con esos juegos infantiles aprendía, o reforzaba, los valores de esta sociedad injusta en donde vivimos: la competencia, el egoísmo, el individualismo,

la agresión. Jugando reproducíamos el esquema de ganadores y perdedores, manipuladores y manipulados, opresores y oprimidos. Desde entonces nos acostumbramos a ver que la alegría y el triunfo de unos pocos es posible sólo con la tristeza y la derrota de muchos. ¿Qué tal entonces si jugamos?

Reinventando los juegos, superando el temor al ridículo, fijándonos en el disfrute y la alegría, antes que en quién gana o pierde, permitiendo la participación de todos, con la ingeniosidad para superar el reto juntos, porque es importante que todos lleguemos a la meta.

Rosalba Gómez
(publicado en **BASES**, Periódico del Movimiento 69, Universidad Central de Venezuela, Enero-Febrero, 1989)

Anteriormente, hemos visto cómo la competencia forma parte fundamental de nuestra sociedad. Hemos visto cómo, generalmente, muchos juegos reproducen esta noción de competencia y, por tanto, contradicen lo que bus-

camos en un trabajo de educación popular. Y entonces, ¿cómo hacemos con los juegos?

Proponemos juegos que tienen una estructura cooperativa; es decir, centrados en la unión y no en el "unos contra otros"; juegos que buscan la participación de todos sin que nadie quede excluido; juegos donde el objetivo y la diversión se centra en metas colectivas y no en metas individuales.

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras que tienen mucha coherencia con el trabajo grupal.

Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para poder lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen juntos, eliminando la presión que produce la competencia. El participante no se preocupa si va a ganar o perder: su interés está en la participación.

Liberan de la eliminación: El diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, los más lentos, los más torpes, etc. Y junto con la eliminación va acompañado el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir.

MAFALDA



Liberan para crear: Crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y al objetivo de la actividad. Muchos juegos competitivos son muy rígidos, inflexibles y dependientes de equipos especiales. Todo esto ocurre porque están excesivamente orientados hacia el resultado final. El juego cooperativo, en cambio, pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los jugadores gocen participando.

Liberan de la agresión física de tipo destructivo: Ciertamente gastamos energía en la actividad física, pero si a la vez promovemos la agresión física contra el otro, estamos aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Hacer que la agresión física sea obligatoria por las reglas del juego es enseñar a los participantes que es aceptable golpear, tumbar y maltratar a los demás. Se busca eliminar estructuras que requieran la agresión contra los demás.

En resumen, podemos ofrecer algunas alternativas para el juego:

-Jugando dentro de las estructuras cooperativas, dando énfasis a la participación y a la autoestima de cada persona.

-Creando juegos donde cada participante puede establecer su propio ritmo.

-Adaptando juegos ya conocidos, restando la importancia del resultado final y eliminando el contacto físico de tipo destructivo.

En la presentación de alternativas del juego debemos fomentar un ambiente que tenga presente a la persona. Una de las cosas que debemos resaltar es que en la relación con los grupos todos estemos más pendientes de compartir los re-



ursos humanos y materiales (por ejemplo: ideas, destrezas, preocupaciones, sentimientos, respeto, bienes materiales, equipos, tiempo, espacio y responsabilidad). No es cosa de cambiar de un día para otro, pero sí podemos empezar a vivir valores nuevos. En los juegos podemos ir desarrollando ciertas actitudes que son importantes:

La empatía. Es la capacidad de "ponernos en los zapatos del otro". La empatía tiene que ver con la posibilidad de sentir cómo está el otro: sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. La raíz de la palabra significa "siento contigo".

La cooperación. Es la capacidad de trabajar hacia una meta común.

Tiene que ver con el desarrollo de las destrezas necesarias para poder resolver problemas juntos.

El aprecio. Es la capacidad de reconocer y ex-

presar la importancia del otro: sus percepciones, sus aportes y sus necesidades. Tiene que ver con la confianza del grupo y la autoestima.

La comunicación. Es la relación del diálogo: el intercambio de sentimientos, conocimientos, aprecio, problemas y perspectivas.

¿COMO ES EL JUEGO COOPERATIVO?

La gente juega con los demás y no contra los demás.

Juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Busca la participación de todos.

Le da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.

Busca la creación y el aporte de todos.

Busca eliminar la agresión física contra los demás.

Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.

NOTA:

En el año 1981, conocimos la propuesta del **Juego Cooperativo** a través del trabajo del Dr. Terry Orlick, profesor de la Universidad de Ottawa, Canadá. Experimentar con la cooperación en el juego ha significado un proceso de probar, adaptar, crear y profundizar. Este capítulo está basado en su trabajo.

Reflexionando
con las sillas

no que se puede transferir a la
con grupos de jóvenes o
dos veces. Proponemos
y explicar la
de las sillas musicales. Lo
de este juego
entusiasmo en la compa-
entusiasmo en este juego
a invitar a



Una experiencia: las sillas musicales

*Ahora me doy cuenta que estamos hablando
de algo que es mucho más allá que puros juegos*

Alexis Miquelena
En un Taller de Juegos Cooperativos

que así el experimento durante dos sillas?
quede afuera; nadie se elimina. Entonces,
se trata de cuando se juega. Nadie se
toma TODOS necesitan hacer la forma de
objetivo del juego es que TODOS logren ser-
La única diferencia es que ahora el
de las sillas. También tenemos durante
con la música y siempre debemos atre-
siempre tendremos el círculo de sillas, tenre-
mos de jugar. También podemos
a hacer un juego parecido al
artículo de
vamos a poner las sillas en un círculo.

proceso de enseñanza se repite cuando se
"¿dónde está?" Este momento es cuando
importante el juego que se organiza.
reunión del grupo. Es un detalle que co-
las personas en un círculo de sillas. El
para todo el grupo. Si el grupo logra
que se eliminan. En cambio, hay un detalle
de las sillas. Con este juego se organiza
per el círculo que se organiza se organiza
organizarse una organización que se organiza
de su silla. Mientras va avanzando el juego,
hacia una silla. Alguien tiene que avanzar
la música. Todo el grupo tiene que avanzar
y cuando se eliminan cuando se eliminan
juego. Empieza igual con las sillas en un círculo

Dos versiones del mismo juego

Veamos un ejemplo donde se ve la diferencia entre juegos que eliminan y que tienen metas individuales, y juegos que buscan la incorporación y la participación de todos. Hay un juego tradicional que se conoce en muchas partes. Los participantes empiezan de pie, alrededor de un círculo de sillas. Se quita una silla y al compás de una música, los participantes empiezan a bailar mientras dan la vuelta por las sillas. Después de un rato el facilitador detiene la música y, en ese momento, cada uno busca sentarse en una silla. Como falta una silla, una persona quedará parada y deberá salir del juego. Se quita otra silla y de nuevo se pone la música. Vuelven a bailar alrededor de las sillas. Otra vez se detiene la música y los participantes buscan una silla para sentarse. Y nuevamente, alguien queda eliminado. Así se sigue, quitando sillas y eliminando a la gente, hasta quedar con un ganador.

Modificando este juego, se puede buscar la participación de todos. Si le ponemos como objetivo, que aunque se vaya reduciendo el número de sillas, nadie quede fuera, ya es otro juego. Empieza igual, con las sillas en un círculo y la gente bailando alrededor. Cuando se detiene la música, todo el grupo busca sentarse. Como falta una silla, alguien tiene que compartir un lado de su silla. Mientras va avanzando el juego, el grupo tiene que organizarse para poder lograr, por ejemplo, que diez personas se monten en cuatro sillas. Con este juego no hay personas que quedan eliminadas. En cambio, hay un desafío para todo el grupo. Si el grupo logra montar tantas personas en cuatro sillas, el éxito lo comparten todos los del grupo. Es un desafío que, colectivamente, el grupo tiene que enfrentar.

Todos tienen que trabajar para lograrlo.

Reflexionando con las sillas

Hemos descubierto que se puede trabajar el tema de la cooperación con grupos de jóvenes o adultos a partir de estos dos juegos. Proponemos realizar dos juegos y empezamos a explicar la versión competitiva de las sillas musicales. Todos juegan, metiéndose por supuesto en la dinámica de la competencia. Sin embargo, cuidamos de no hacer comentarios sobre la competencia o la cooperación. Luego cuando este juego termina, proponemos continuar e invitamos a volver a poner las sillas en un círculo.

Explicamos que vamos a realizar otro juego:

"Esta vez vamos a hacer un juego parecido al que acabamos de jugar. Parecido porque siempre tendremos el círculo de sillas, tendremos la música y siempre bailaremos alrededor de las sillas. También iremos quitando sillas. La única diferencia es que ahora el objetivo del juego es que TODOS logren sentarse. TODOS tienen que buscar la forma de sentarse cuando se apaga la música. Nadie se queda afuera; nadie se elimina. Entonces, ¿qué tal si empezamos quitando dos sillas? ¿Listos?..."

Según el tamaño del grupo se puede ir reduciendo el número de sillas hasta quedar con tres, dos o hasta una silla. El facilitador puede animar el proceso del juego, preguntando si creen que es posible seguir cada vez que logran sentarse con un número determinado de sillas.

Después de jugar la versión cooperativa, donde un grupo de veinte generalmente busca la forma de sentarse en una sola silla, el facilitador invita al grupo a reflexionar sobre todo lo que pasó.

Algunas preguntas que pueden guiar esta reflexión son:

- ¿Qué pasó en el primer juego?*
- ¿Qué pasó en el segundo juego?*
- ¿Cómo se sintieron?*

Puede preguntarse a la primera persona que

fue eliminada, en la primera versión, cómo se sintió. Después de conversar sobre el proceso vivido en los juegos, se puede proponer que traten de buscar las características de los juegos. Nosotros lo realizamos a manera de contraste, con dos columnas. Es decir, los participantes van proponiendo características, comparando los dos juegos.

La siguiente lista recoge reflexiones de varios grupos:

Primer Juego

competencia
individualista
participación limitada
desorden
ganador/perdedor
desunión
trampa/viveza
frustrante
limitante
rechazo
conformismo
“el juego soy yo”

Segundo Juego

cooperación
grupal
todos participaron
organización
todos ganaron
unión
honesto
reconfortante
amplio
acogida/confianza
desafío colectivo
“el juego somos todos”

Hasta este momento, los participantes están comparando las características de los dos juegos. Sin embargo, después de elaborar la lista, la reflexión se puede extender más allá del puro juego. La primera columna refleja los valores que mueven nuestra sociedad y la segunda columna refleja los valores que queremos vivir. Como educadores populares, nos identificamos con los valores expuestos en la segunda columna, porque la primera columna representa, justamente, lo que queremos cambiar.

Los dos juegos son “educativos”. El primero enseña que hay ganadores y perdedores, que tiene que haber trampa y viveza y que no todos van a

participar. El segundo enseña la importancia de la participación de todos y la necesidad de organizarse para lograr una meta.

En el juego de las sillas y en otros juegos competitivos, nos han enseñado sistemáticamente que es normal que algunos “tengan” mientras otros no, y que es normal estructurar situaciones que resulten al final desiguales. Puesto que tales juegos generalmente son organizados y controlados por líderes y/o facilitadores quienes se supone que son “inteligentes” y que “saben más”. Estos mensajes tienen aceptación social y sello de autoridad y autenticidad. Este proceso de enseñanza se repite muchas veces a



través de nuestra práctica educacional y se vincula directamente con el mantenimiento de muchas formas de opresión, tales como el racismo, el sexismo, etc. (1).

Hay muchos elementos relacionados con la competencia y la cooperación que se pueden profundizar durante esta actividad. En una estructura competitiva hay marginación; en una estructura cooperativa se facilita la organización y el trabajo colectivo. La estructura competitiva promueve la trampa y la viveza para poder ganar; la cooperación busca la solidaridad y la unión entre todos para lograr la meta. En la competencia se ve la eliminación; en la cooperación existe la

participación. En el juego cooperativo se elimina el miedo a perder, a quedar eliminado, a la burla. En el juego cooperativo se puede gozar y disfrutar sin miedo a hacer el ridículo.

Siempre llama la atención cómo los comentarios espontáneos de los participantes durante un juego reflejan su estructura. En un taller pedimos la colaboración de unos observadores para que registraran el proceso y los comentarios de los juegos. En la versión tradicional y competitiva se escucharon comentarios tales como:

- * ¡Salte tu!
- * ¡Fuera! ¡Fuera! Es uno por silla

(1) Esta idea también fue desarrollada por las doctoras Sapon-Shevin y Schniedewind en el artículo "Cooperative learning as empowering pedagogy". Junio, 1989 (En edición).

- * ¡Tienes que salirte!
- * ¡No, no seas vivo....!
- * ¡Vamos a ver quién gana!
- * ¡Vamos a sacar al muchacho ese...
- * ¡Un aplauso para el ganador!

En cambio, cuando el mismo grupo jugó la versión cooperativa, se escucharon los siguientes comentarios de los participantes:

- * ¡Aquí, aquí hay sitio!
- * ¡Aquí hay otro, siéntate en mis piernas!
- * ¡Dame la mano!
- * ¡Agárrame!
- * Mira, si lo hacemos con cuidado, tal vez podamos todos.
- * ¡No se desesperen!... con cuidado
- * Tenemos que organizarnos...
- * ¡Lo logramos!

Reflexionando con los grupos después de jugar las dos versiones, siempre se compara cómo se sintieron en el transcurso de los dos juegos.

En general, los participantes se sienten más como grupo en el segundo. Señalan el compañerismo, la solidaridad, así como la importancia de tomar en cuenta a cada uno. En cambio, en el primer juego, la gente se burla de los primeros en salir, y éstos pasan la mayor parte del juego como observadores, sin poder participar.

En la versión cooperativa, la participación es de todos y hasta el final. En ambos juegos existe lo que podríamos denominar "el placer de una victoria":

En el primero, la victoria es individual y sólo se alcanza derrotando al resto del grupo. En el segundo, la victoria es colectiva y se consigue derrotando a un obstáculo exterior al grupo. El enemigo y la alegría del triunfo es, como se ve, muy diferente en estas dos versiones de un mismo juego.



¡No es justo!

Una vez en un taller con un grupo de estudiantes y profesores de un liceo, estábamos realizando una reflexión sobre la cooperación y liderazgo cuando ocurrió una modificación interesante. El grupo estaba trabajando en un salón que no contaba con sillas sino con cojines. La gente puso los cojines en el piso y se sentó sobre ellos cuando se paró la música. Se presentó el caso de dos muchachos que se sentaron en el mismo cojín. Pelearon por tratar de decidir quién se había sentado primero. El grupo mismo decidió que se salieran los dos. Así que, a pesar de las

protestas de ambos, tuvieron que salir del juego. Luego, en la reflexión hicimos referencia al caso:

Facilitador:

-¿Qué pensaste cuando te sacaron?

Alumno:

-Que no era justo lo que decidieron.

Facilitador:

-Sí, pero tuviste que salir.. ¿Qué pensaste?

Alumno:

-Bueno, que el grupo lo había decidido... entonces tuve que salir.

Facilitador:

-Pero, ¿era justa la decisión del grupo?

Alumno:

-Claro que no.

Facilitador:

-¿Tu tuviste la culpa?

Alumno:

-No

Facilitador:

-Entonces, ¿podemos decir que los perdedores merecieron perder?

La última pregunta abrió una discusión sobre la injusticia y cómo la competencia y precisamente el binomio ganador/perdedor está relacionado con esto. Los ganadores en esta sociedad creen que los perdedores merecen su situación (de pobre, desempleado, etc.). Pero en cambio, si

le preguntamos a los perdedores qué dicen, responden (como los alumnos que tuvieron que salir), "pero no es justo". Y así, como uno acepta las reglas de un juego, se queja pero acepta las injusticias.

Una de las tareas que tenemos es educar para no aceptar pasivamente la injusticia. Queremos educar para la solidaridad. Queremos niños y adultos cuestionadores, críticos y que actúen como sujetos y no como objetos de su historia. Entonces ¿por qué educar al niño para que acepte situaciones injustas? En un juego los niños aprenden que "hay que saber perder", lo cual significa perder sin quejarse, sin interrumpir el ritmo del juego, respetando al que ganó. Luego el mismo muchacho regresa al barrio donde vive y no hay agua... Llega su papá y lo han botado de la fábrica por reducción de personal... su hermano mayor fue detenido la noche anterior al regresar de clases en una redada de la policía... Si su mamá le pregunta qué ha aprendido en el colegio:

¿Qué podría responder? ¿Que hay que saber perder?... ¿Qué pobre es pobre desde que nace?... ¿Que no es justo lo que viven pero qué se hace? ...

Tenemos que transmitir otros valores, tenemos que ofrecer otra alternativa.



El juego como lenguaje (algunas experiencias de festivales)

*Si supiésemos caminar bajo el aplauso de los astros
y hacer un símbolo poético de cada jornada*

León Felipe

Jugando en las calles

Un barrio recién invadido en un sector oculto de Caracas, se iba a organizar un acto cultural con motivo de celebrar un mes del barrio. Esta fecha correspondió con las celebraciones del Carnaval.



El juego, como el folleto, el audiovisual, la dinámica, el discurso o la conversación, es una forma de comunicación. Transmite un mensaje como ya lo vimos en el ejemplo de las dos versiones de las sillas musicales. Puesto que el juego es natural, activo y motivador, lo podemos incorporar en situaciones donde otros lenguajes resultan tediosos y poco eficaces. Veamos algunas experiencias del juego en la comunidad.

Jugando en las calles

En un barrio recién invadido en un sector cerca de Caracas, se iba a organizar un acto cultural con motivo de celebrar un mes del barrio. Esta fecha correspondió con las celebraciones del Carnaval.

Entonces, se propuso a los organizadores la posibilidad de realizar algunos juegos cooperativos. Estos compañeros tenían un proyecto de organización de la comunidad y la idea les pareció interesante. Como en todo barrio recién invadido, no había agua, luz, ni transporte público. La comunidad tenía que organizarse para poder conseguir estos servicios. También existían rumores de desalojos. Todo el mundo vivía esa inseguridad de un barrio nuevo, tratando de formar comunidad. Por este motivo, un mensaje que iba a estar presente en el acto era la necesidad de la organización. Pensamos que los juegos cooperativos podrían contribuir a esta idea. El día del acto empezamos con un paracaídas. Lo pusimos todo enrollado en el medio del espacio que había dispuesto para el acto. Los niños se acercaron primero:

-¿Qué cosa es esa?

-Es un paracaídas. Si quieren, ayudenme a estirarlo.

-¿Un paracaídas de verdad? ¿Y qué van a hacer con él?

-Vamos a ver si entre todos lo podemos levantar. ¿Qué les parece?

Y así, con la curiosidad del paracaídas, se fueron acercando muchas personas, primero los niños y luego los jóvenes y adultos, todos intentando agarrar un pedazo del paracaídas. Sesenta a setenta personas formaron un enorme círculo y en el medio estaba el paracaídas multicolor. Empezamos a levantarlo. La acción sincronizada, el color y la sensación de manejar algo tan grande fue de verdad emocionante y se notó en los gritos de la gente. Hicimos varios juegos. Al final se le hizo la pregunta al grupo:

-¿Hubiera sido posible levantar el paracaídas solamente con tres o cuatro personas?

La mayoría dijo que no, algunos dijeron que sí.

-Vamos a ver, entonces, necesitamos a cuatro voluntarios en las cuatro esquinas que agarran el paracaídas. Todos los demás vamos a soltarlo y veremos qué pasa.

Y así hicieron, sólo cuatro personas intentaron levantar el paracaídas. Por supuesto, sólo lograron elevar una parte del mismo.

-¿Qué les parece? ¿Se levanta mejor con unos pocos o con todos?

-¡Con todos!

Con este juego abrimos la posibilidad de realizar una breve reflexión sobre el barrio y su organización; en la comunidad las cosas se organizan mejor entre todos.

En algunas situaciones el lenguaje del juego

puede hablar mucho más claro que otros lenguajes. En vez de un largo discurso al cual nadie le prestaría atención, el juego fue algo participativo que generó la reflexión. Experiencias como éstas son importantes en el proceso de buscar y crear nuevas formas de comunicación en nuestras comunidades.

Nuestro desafío está en la búsqueda de lenguajes nuevos que forman parte de la creación cultural popular.

Hemos organizado festivales de juegos cooperativos. Nuestro descubrimiento fue que el juego es una forma muy espontánea de convocar a la gente. Sencillamente empezamos a jugar con las personas que se encontraban en la plaza, al rato la plaza se había llenado con niños y adultos. Todos se asomaron para ver lo qué estaba pas-



ando. Y, enseguida, se les invitó a incorporarse a los juegos.

¿Cómo es nuestra convocatoria para las asambleas o actividades que organizamos? Muchas veces nos quedamos esperando en el local después de haber distribuido un volante. De vez en cuando un juego espontáneo puede convocar mucho mejor. Además, el mensaje que transmitimos es que el aporte de todos es muy importante.

Juguemos por la Vida: El juego y los Derechos Humanos

El lenguaje del juego puede transmitir un mensaje de unión, solidaridad y cooperación. Ya tenemos varias experiencias de festivales de juegos, como parte de diversas celebraciones, encuentros, convivencias y jornadas culturales. A través del juego hemos buscado tocar el tema de los derechos humanos con un público que no suele participar en los eventos organizados en torno a este tema.

“Juguemos por la Vida” es una jornada que hemos organizado en parques de Caracas el día 10 de diciembre, el Día de los Derechos Humanos. El festival ha incluido varios elementos: sesiones de juegos cooperativos, cuentacuentos, exposiciones de dibujos infantiles y música.

Es interesante ver cómo el juego reúne al público presente y deja un mensaje de solidaridad y unión. Este mensaje de unión va más allá del juego y se conecta con la comunidad de donde

vienen, con sus problemas, con sus necesidades.

El festival forma parte de nuestra búsqueda de lenguajes nuevos, como parte de una creación cultural. Estamos experimentando, en este caso, con formas de recreación, alternativas de esparcimiento que logran ser a la vez, experiencias formativas.

Jugando con los jóvenes

En un liceo público de Maracay se realizó un festival de juegos cooperativos, al cual se había invitado la comunidad del barrio donde está el liceo. Quizás lo más interesante fue el hecho de que la organización, invitación y facilitación del festival la realizaron unos estudiantes del 7º al 9º año. Habían participado en un taller de juegos cooperativos en la cual surgió la idea de organizar un festival. Había muchas actividades que se necesitaban organizar y los jóvenes tenían que trabajar sobre los aspectos de facilitación de cada juego que se iba a realizar. Dos semanas antes de la fecha escogida para el festival se reunieron todos para prepararse. Se dividieron en pequeños grupos y cada grupo tenía la responsabilidad de facilitar un juego.

La llegada de la gente se hizo poco a poco, pero al final de la mañana había un grupo grande. El ambiente era de mucha alegría, donde se pudo hablar de la cooperación y la organización. El director del liceo comentó (algo sorprendido) que de verdad los muchachos habían tomado todo seriamente. Y quizás, desde la duda o miedo que teníamos antes del festival (¿estos muchachos podrán coordinar el festival?) nos dimos cuenta de que los jóvenes lo querían hacer y pusieron todo su empeño y entusiasmo.



La cooperación y la afirmación

*Tu sí eres importante compañero
tu sitio en este mundo está ubicado
entre la mar y la montaña bajo el cielo
entre los valles y la brisa de ambos lados.*

*Qué bueno es conseguirte entre nosotros
con tu trabajo ayudas a la historia
de nuestro pueblo hermano y consecuente
a mantenerse andando por ahora*

Henry Martínez

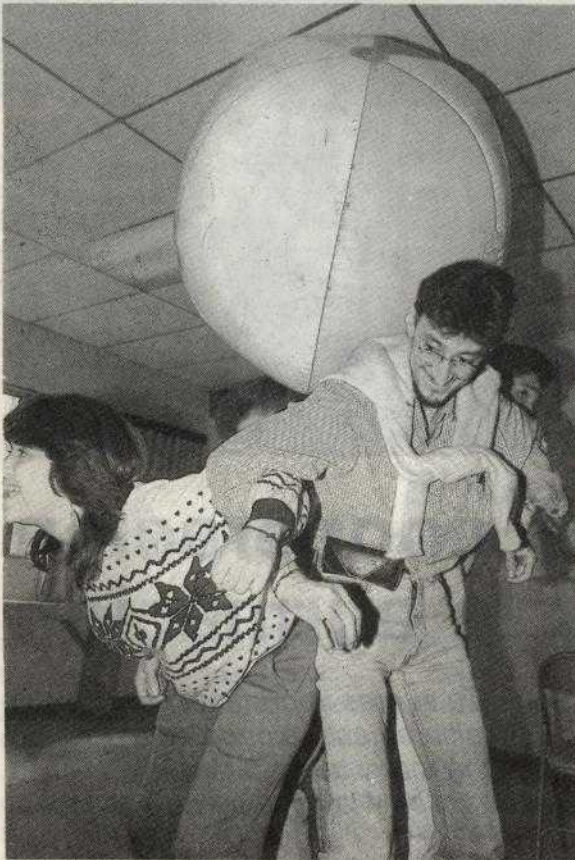
Estamos acostumbrados a la agresividad no sólo física sino también verbal. Desde niños escuchamos comentarios que dicen que uno no puede que no sabe que no es capaz. Y creamos a creerlo. Así no supimos pintar porque la maestra dijo que lo que hicimos salió feo, que necesitamos ayuda porque no lo sabemos hacer.

En la educación popular, los jóvenes aprenden a jugar juntos, a compartir, a jugar en equipo. Como jugadores de fútbol, deben aprender a jugar con los "buenos", jugadores con quienes se puede jugar y vivir la experiencia. El desafío es jugar cooperativo, es decir, jugar en equipo, no en el sentido de...

La cooperación, además de ser una actividad, es una actitud. Es una forma de relacionarse con los demás, de jugar con los otros, de compartir, de jugar en equipo. Como jugadores de fútbol, deben aprender a jugar con los "buenos", jugadores con quienes se puede jugar y vivir la experiencia. El desafío es jugar cooperativo, es decir, jugar en equipo, no en el sentido de...

El juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, empezamos a descubrir el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer ideas. El proceso de generar un ambiente afirmativo está directamente vinculado con las posibilidades de creatividad del grupo. Así que, hablar de la cooperación no significa esconderse de la realidad...

La cooperación es una actividad que nos ayuda a crecer y a afirmarnos. Es una forma de relacionarse con los demás, de jugar con los otros, de compartir, de jugar en equipo. Como jugadores de fútbol, deben aprender a jugar con los "buenos", jugadores con quienes se puede jugar y vivir la experiencia. El desafío es jugar cooperativo, es decir, jugar en equipo, no en el sentido de...



¿Cuántas veces durante un juego, un trabajo de grupo o cualquier actividad hemos escuchado comentarios destructivos contra los demás?

- ¡Ja... perdiste!
- ¡No, no lo sabes hacer!
- ¡Qué idea más estúpida!
- ¡Ay, qué mal lo hiciste!

Estamos acostumbrados a la agresividad no sólo física sino también verbal. Desde niños escuchamos comentarios que dicen que uno no puede, que no sabe, que no es capaz. Y empezamos a creerlo. Así no supimos pintar porque la maestra dijo que lo que hicimos salió feo, que necesitamos ayuda porque no lo sabemos hacer,

que no podemos... También, desde niños, condicionados por la sociedad y los medios de comunicación, aprendimos a "aprovechar" las debilidades y los fracasos del otro con comentarios negativos.

El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Nuestros comentarios como educadores, pueden estimular y apoyar la afirmación, o pueden también caer en el negativismo.

¿Qué tiene que ver la afirmación con la cooperación? Muchas personas, frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal. Como piensan que no juegan bien, deciden observar mientras los "buenos" jugadores compiten. El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación. El énfasis en los juegos cooperativos está en la participación de todos y no en el resultado.

En los procesos educativos, creemos que cada persona tiene que dar lo que puede, creemos que los aportes de cada uno son necesarios; que entre todos somos capaces. Igualmente, un pueblo puede favorecer un proceso de transformación si todos se sienten capaces de lograrla. Queremos crear, en el juego, en el trabajo, en la comunidad, un clima donde nos apoyemos, nos afirmemos unos a otros.

La interacción cooperativa con los demás es necesaria para el desarrollo de la autoestima, de la confianza y la identidad personal que son elementos importantes para el bienestar psicológico. Si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, empezamos a descubrir el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer ideas. El proceso de generar un ambiente afirmativo está directamente vinculado con las posibilidades de creatividad del grupo. Así que, hablar de la cooperación no significa esconderse de la reali-

dad; significa más bien descubrir que podemos ser autores en la construcción del mañana. La cooperación es un camino que puede ayudar a solucionar creativamente problemas y conflictos.

En la educación popular, la cooperación juega un papel primordial para lograr las metas que nos proponemos. El aporte y la participación de todos son elementos necesarios para lograr una meta. Como señalan los Johnson, aquellas personas que se sienten aceptados por los demás, también se

sienten seguros para poder explorar con más libertad, los problemas que surgen. Toman riesgos, tantean las posibilidades y pueden aprovechar los errores en vez de aguantar un clima en el cual hay que esconder los errores para evitar la burla. (1)

En resumen, cuando una persona se siente involucrada para lograr una meta, bien sea en un juego o en un trabajo en la comunidad, se siente más autor y sujeto de su historia.



(1) Citado en: Kohn, Alfie. *No contest-The case against competition*. Boston, Houghton Mifflin, 1986.



**"Todo esto me
parece interesante,
pero..."
(algunas dudas
que nos han planteado)**

*No hay saber sin búsqueda inquieta,
sin la aventura del riesgo de crear*

Raúl Leis. El Arco y la Flecha



Este capítulo recoge, de alguna manera, unas dudas que han surgido en diferentes momentos de reflexión. Queríamos responder, no tanto para convencer, sino más bien, para poder ampliar algunas ideas. Nuestra intención ha sido estimular la reflexión y el cuestionamiento.

“¿Y tu crees que vas a eliminar la competencia?” Esta es una pregunta que alguna gente nos ha hecho. La respuesta es no. No vamos a eliminarla pero este hecho no quita la posibilidad de analizarla, cuestionarla y proponer alternativas. Porque en fin, se trata de una búsqueda y un deseo

de ser congruentes. Así que vamos caminando en un proceso, sin tener todas las respuestas pero siempre andando.

Como dice Freire:

“La liberación, por esto es un parto. Es un parto doloroso. El hombre que nace de este parto es un hombre nuevo que sólo es viable en/por la superación de la contradicción opresores-oprimidos, que es la humanización de todos.

La superación de la contradicción es el parto que trae al mundo este hombre nuevo que se va liberando”.(1)

“Si no hay competencia, ¿cuál es la gracia?”

Este comentario indica lo que muchos piensan: que la competencia es el elemento que le da “gracia” a un juego; que el hecho de tener un ganador es importante (y condición necesaria) para demostrar las capacidades del jugador. Muchas veces esta “gracia” se convierte en violencia: las peleas, los golpes duros, en fin, todo lo que haga falta para “aplantar” al otro.

El juego cooperativo no debe eliminar la gracia, pero tampoco tiene que estar fundamentado en la agresión hacia los demás. ¿Cuál es la diferencia? Normalmente un juego consiste en superar un obstáculo: otro equipo u otra persona. Volvamos al ejemplo de la versión competitiva de las sillas musicales. El obstáculo para que un participante pueda seguir jugando es otro participante. La única forma de ganar es superando a los otros. En la versión cooperativa de las sillas musicales, el juego tiene que responder a una situación que cada vez se pone más difícil: un

(1) Freire, Paulo. *Pedagogía del oprimido*, Bogotá, Ed. América Latina. 1975.

espacio reducido donde todos deben sentarse. En un juego cooperativo, el obstáculo es algo exterior a los participantes.

El desafío en un juego cooperativo es la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo. Y para poder superarlo, se necesita el aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los mejores, de los más fuertes o de los más ágiles.

***“Con la competencia
cada quien da más,
así que los resultados
son mejores”***

¿De verdad, logramos mejores resultados con situaciones de competencia? Muchas investigaciones se han realizado, comparando situaciones de cooperación y competencia. David y Roger Johnson publicaron una meta-análisis, es decir, una reseña de varias investigaciones basadas en un mismo tema. Parte de su estudio abarcó 109 investigaciones: 65 concluyeron que la cooperación produce mejores resultados que la competencia; 8 concluyeron el inverso y 36 no encontraron ninguna diferencia (2).

Morton Deutsch, pionero en el trabajo de investigación sobre la cooperación en la educación agregó que el trabajo de los grupos cooperativos fue de mayor calidad, las ideas, el intercambio y la comunicación fue mayor que en los grupos competitivos. A pesar de las sospechas que podemos tener, la cooperación no baja el nivel de la educación. Hay menos amenaza para

los alumnos. Con frecuencia arriesgan más... y por lo tanto aprenden más (3).

***“La competencia,
es buena, mientras sea
una competencia sana”***

¿Qué quiere decir “una competencia sana”? Se supone que esta idea se refiere a los “excesos” de la competencia. Parece ser que la misma, mientras no se exagera, es positiva. ¿Y cuándo se exagera? ¿Cómo se sabe cuando una “competencia sana” se convierte en una “competencia enferma”? En una competencia, lo más importante es ganar. Si uno gana, otro no puede. Es inevitable entonces que empezamos a ver a los demás como obstáculo para nuestro éxito. No queremos decir que los competidores se odian. Sin embargo, una relación de vencer a otros no conduce a una relación de confianza, puesto que sería irracional confiar en alguien que se beneficia de mi fracaso. Volviendo a la pregunta: ¿Cómo se sabe que una competencia es sana? ¿Cuáles de los siguientes ejemplos son exagerados?:

*El niño que logró darle una patada a otro durante un juego eliminatorio de fútbol. El árbitro no lo vio.

*El uso de una gufa escondida durante un examen de matemática. El profesor la vio y le quitó el examen al estudiante.

¿Y estos?:

*El uso de esteroides para ganar una carrera.

*El uso del engaño para ganar una elección.

(2) Los resultados de esta y otras investigaciones sobre la cooperación se pueden consultar en: Johnson, David W. & Roger T. **Cooperation and competition: Theory and research**, Minnesota (EE.UU), Interaction Book. Co. 1989.

(3) Este ejemplo aparece en: Schniedewind, Nancy & Davidson, Ellen. **Cooperative learning, Cooperative lives**, Iowa (EE.UU), Wm. C. Brown Publishers. 1987.



En fin, es difícil hablar de competencia "buena" o "mala". En el mejor de los casos, la competencia nos lleva a ver a los demás con suspicacia; en el peor, puede provocar una agresión directa.

Muchas investigaciones han demostrado el efecto destructivo de la competencia. En situaciones de competencia, somos menos capaces de

ver las cosas desde la perspectiva del otro. Un estudio concluyó que los niños más competitivos eran menos empáticos que los otros; otro estudio demostró que los niños competitivos son menos generosos que niños cooperativos. La competencia produce una relación de incomunicación.

"Las relaciones entre ambos competidores son ahora sumamente curiosas: uno es poseedor, el otro frustrado. Hay de hecho, una incomunicación real". (4)

En resumen, la cooperación enseña la comunicación y la confianza. La competencia enseña que la trampa y la viveza son mecanismos válidos para llegar, que algunos ganan y otros pierden y que hay que aceptar los resultados ¿será esto de verdad "sano"?

"Pero el mundo es así..."

Una vez una liceista nos comentó: "¿Por qué hablar tanto de la cooperación, si la vida no es así?".

John Paul Lederach, educador español, habla de la dinámica de la competencia y la educación tradicional:

"A menudo, uno se ve obligado a marcar sus objetivos (en el colegio, la universidad, el trabajo o incluso en la vida) en términos de superar o ganar al prójimo y no en función de una definición propia o una mejora personal. Pero aquí el sistema de educación cumple una función social: la competitividad escolar nos prepara para entrar en el mundo "real", en la

(4) Castilla del Pino, Carlos. **La incomunicación**. Barcelona, Ediciones Península. 1979. También se puede observar que el inverso se aplica. Es decir, la cooperación produce interacción que a su vez es elemento de la comunicación.

También se puede consultar: Monasterios, Lithya & Rubén. **Estudio del caso familiar**. Ed. L. Merlano, Caracas. 1987.



lucha de todos los demás. La forma tradicional de enseñar (o incluso de convivir) conlleva la siguiente valoración: las metas se logran por eliminar, superar o ganar sobre los demás. Es decir, la misma estructura de la enseñanza valora mucho más la competencia (en el sentido de 'victoria -yo gano tu pierdes) que la cooperación o el apoyo mutuo entre estudiantes... Esta claro que esta dinámica está opuesta y contradice el valor que representa la paz." (5)

El "mundo real" también se refiere a las maneras de aceptar y justificar el poder, la explotación, las empresas transnacionales, etc. Como lo más importante es ganar, para la em-

presa esto se convierte en el ideal: ganar a cualquier precio (si no, no es rentable, no tiene sentido de ser). La solidaridad no entra en este esquema. El resultado, entonces, es que tenemos que enseñar a los niños para que entren en este mundo (si no se echa adelante, se quedará atrás). Pero no tenemos que aceptarlo. La competencia es un hecho, pero la experiencia nos ha demostrado que se pueden ofrecer alternativas frente a esta situación. **Ya sabemos competir; necesitamos poner en práctica la cooperación como alternativa para enfrentar los problemas y juntos buscar soluciones.**

"¿Y el deporte?"

Un profesor del Estado Táchira, hizo la

(5) Lederach, John Paul. *Educar para la paz*. Barcelona, Ed. Fontamara. 1984.



siguiente pregunta, durante un taller de Educación para la Paz, en el cual habíamos trabajado los juegos cooperativos:

"Yo soy profesor de educación física. Parte de mi trabajo consiste en sacar un buen equipo de voleibol. Es más, si no lo hago, me podrían reclamar que no estoy cumpliendo con mi trabajo. ¿Cómo combino esto con los juegos cooperativos?"

Hay varios elementos que podemos analizar aquí. Quizás vale la pena revisar la diferencia entre ser profesor de educación física y la tarea de ser entrenador de un equipo. La enseñanza de educación física no requiere reforzar la competencia.

La educación física debe procurar desarrollar las destrezas de todos, y no sólo de los mejores. Imagínese si para la enseñanza de otra materia -ciencias, por ejemplo- se hiciera una prueba para sacar un equipo mientras los demás se sientan porque no saben. Hay alternativas para los docentes de educación física.

El investigador y profesor de educación física, doctor Terry Orlick, habla de la reestructuración de las actividades deportivas en los programas de los planteles. En general, pone énfasis en la participación. Las reglas son más flexibles para eliminar un excesivo arbitraje. Se pueden introducir actividades donde todos pueden participar y con la posibilidad de que cada uno se compare consigo mismo. Es decir, cada estudiante siempre intenta mejorar su propia actuación previa. En resumen, la educación física debe ser para todos y no sólo para los "atletas", los más grandes o los más fuertes.

Dalia Vásquez de Bohórquez, profesora de educación física, habla del juego cooperativo en su área:

"Para los objetivos en los que se requiere trabajar destrezas físicas, encontramos en los juegos cooperativos una posibilidad de trabajo en la que desarrollamos esas habilidades sin agredir o atropellar a algún adversario. Por el contrario, deberá contar con la fuerza física y mental de quienes juegan con él y así lograr una victoria en común.

Dentro del área de recreación, se puede agregar que los juegos cooperativos cumplen su objetivo de recrear y a la vez educar al alumno para actuar siempre en pro del grupo que lo rodea"!

"En el Aula, no puedo..."

Si bien hemos hablado de las posibilidades del

juego en la educación popular, podrían surgir algunas dudas de parte de los docentes de aula:

"Sí, todo eso es interesante pero yo tengo cuarenta niños en el aula y casi no hay espacio. Es más, tengo que respetar los otros salones así que no puedo armar un escándalo a cada rato".

"Los niños donde estoy son más bien agresivos, es una zona de mucha violencia. Seguro que esto no va a funcionar aquí".

"Soy profesor de química y tenemos mucha materia y muchos objetivos que cubrir. Dudo que tenga tiempo para esto".

Son dudas válidas y queremos recalcar que la incorporación de los juegos en el aula tiene

algunos factores a tomar en cuenta, sin embargo creemos que hay alternativas.

El espacio. Algunos juegos requieren de un espacio abierto, así que habría que rodar los pupitres. Sin embargo, hay alternativas de juegos que los alumnos pueden realizar sin cambiar la posición de los pupitres.

El ruido. Realizar un juego no tiene que ser "armar un escándalo". El silencio no siempre indica que los alumnos estén aprendiendo. Una alternativa es conversar con los otros docentes; comunicar lo que pretenden los juegos y cuándo lo queremos hacer. Otra posibilidad sería llevar los alumnos a otra parte para realizar el juego.

El tiempo. Muchos juegos se pueden realizar en cinco minutos. También se puede incorporar



un tiempo regular para la realización del juego. Por ejemplo, un día a la semana.

Lilian Montero, maestra de 4º grado, no sólo ha incorporado los juegos sino fomenta una organización cooperativa de su aula. Escogió el día viernes para trabajar Artes Plásticas, Educación para el Trabajo y los Juegos Cooperativos. Al llegar al salón, ruedan los pupitres hacia la pared para aprovechar el espacio:

“Un viernes nos reunimos en equipo, todos sentados en el suelo. Cada uno comenzó a construir un rompecabezas como parte de la actividad de Artes Plásticas. Algunos de los niños no trajeron todos los materiales que se necesitaban y no pudieron terminar su trabajo porque sus compañeros no quisieron prestarles la tijera o la pega. No dije nada en el momento. Cuando hicimos la sesión de los Juegos Cooperativos, realizamos ‘El Nudo’, y al finalizarlo, reflexionamos cómo todos

habían logrado desatar el nudo. Luego les pregunté si no hubieran podido hacer lo mismo con los rompecabezas, cada uno dando y apoyando al otro. El juego vale más que mil palabras. Quizás si yo me hubiera puesto a decirles que deben compartir sus materiales, apoyarse unos a otros, etc., lo escuchan pero lo olvidan. En cambio, un mensaje se queda cuando además de escucharse se vive”.

“¿Y los otros días de la semana qué...?”

Con la experiencia hemos constatado que el juego es un instrumento importante para transmitir valores de solidaridad, compañerismo, amistad, y sobre todo cooperación, pero no sólo con ello se logra. Se necesita una práctica de cooperación constante y actitudes que sean congruentes.



Ya estamos jugando **(un recetario** **que no quiere ser recetario)**

*Vamos a andar
matando el egoísmo
para que lo mismo
reviva la amistad*

Silvio Rodríguez

*Si hemos dicho que los juegos cooperativos son flexibles,
son espacios para la recreación y el cambio constante,
estructuras donde todos participamos libremente...
entonces, ¿cómo presentamos los juegos sin una
clasificación rígida, sin formulaciones exactas,
sin la apariencia de un largo y tajante recetario?... Esta
pregunta sólo quiere afirmar que el orden con el que aquí
presentamos los juegos no es, justamente, el orden de los
juegos cooperativos, sino que más bien, es tan sólo una
posibilidad, una forma de organizar y de proponer nuestra
experiencia*

*Así que pueden cambiar, probar, romper las divisiones:
Hay una sección con juegos para iniciar una actividad,*

pero algunos de estos sirven para cerrar
 Hay juegos para muchos
 que también funcionan con pocos
 Hay juegos que se pueden utilizar
 para reflexionar o si quieren,
 juegos que se pueden jugar nada más
 Hay juegos aquí incluidos que a lo mejor no van a usar
 porque no les llaman la atención y...
 Hay juegos que ustedes quisieran encontrar pero que no
 están... porque ustedes los tienen que inventar
Ya estamos jugando...

¿a semana qué...?

Con la experiencia hemos constatado que el
 momento importante para transmitir
 valores de solidaridad, compañerismo, amis-
 tad, y sobre todo cooperación, pero no sólo con
 esto se logra. Se necesita una práctica de
 cooperación constante y actitudes que sean con-
 gruente.

Vamos a andar
 mandando el egoísmo
 para que lo mismo
 reviva la amistad

Silvio Rodríguez

Si hemos dicho que los juegos cooperativos son flexibles,
 son espacios para la recreación y el cambio constante,
 estructuras donde todos participamos libremente...
 entonces, ¿cómo presentamos los juegos sin una
 clasificación rígida, sin formulaciones exactas
 sin la apariencia de un largo y tedioso recetaño?... Esta
 pregunta sólo puede afirmarse que el orden con el que aquí
 presentamos los juegos no es, justamente, el orden de los
 juegos cooperativos, sino que más bien, es tan sólo una
 posibilidad, una forma de organizar y de proponer nuestra
 experiencia.
 Así que pueden cambiar, probar, romper las divisiones,
 Hay una sección con juegos para iniciar una actividad,



**"Bueno,
compañeros: antes
que nada..."**

**(Juegos que hemos usado
para iniciar actividades,
para que el grupo se conozca,
para romper el hielo...)**

Cadena conectada

Este juego es un producto de un curso con catequistas en el cual se planteó la creación de un juego con materiales que teníamos a mano. Sirve para grupos hasta de 30 personas

Antes de jugar

Cada participante necesita un marcador o bolígrafo con tapa. No importa de que clase pero no debe tener la punta expuesta.

Jugando

(vamos a conectarnos)

Los participantes empiezan en círculo y el facilitador propone que cada quien se presente hasta armar una cadena. Una persona empieza



presentándose y extiende la mano derecha (donde tiene el marcador o bolígrafo) a otro del grupo quien recibirá el marcador con el dedo índice de la mano izquierda. (El marcador quedará sostenido entre ambos dedos.) Esta segunda persona, sin dejar caer el marcador, se presentará de igual forma, buscando a otro que se conectará con su marcador. Una tercera persona se presentará, buscando con quien conectarse. La cadena va creciendo hasta incorporar a todos los del grupo. La última persona se conectará con la primera, uniendo así la cadena.

Estando conectados...

Después de conectarse todos, cada uno puede decir el nombre de las personas que tiene al lado, a manera de presentación.

Mas conecciones...

Otra posibilidad es que al terminar todos de conectarse, desamarren el nudo, hasta volver al círculo inicial, sin dejar caer ningún marcador.



La pelota imaginaria

Pareciera una forma totalmente loca de hacer una presentación de participantes, pero, en verdad, funciona.

Es recomendable que el juego se haga con un grupo no mayor de 30 personas

Jugando

Todos se paran en círculo. El facilitador explica que tiene una pelota de goma en la mano. Muestra el tamaño, el peso y la rebota en el piso. Es una pelota imaginaria. Debe preguntar a todos los participantes si la ven (por supuesto, el único loco no es el facilitador). El facilitador explica la dinámica: hay que lanzarle la pelota a un

compañero, pero primero, debe decirse el nombre del compañero. Este recibe la pelota, nombra a otro, y se la tira. Si no sabe el nombre de alguien, se lo pregunta.

El facilitador puede decir, en cualquier momento, que ya no es una pelota de goma sino (por ejemplo) un balón de voleibol. Los gestos de lanzar y de recibir deben estar de acuerdo al peso



y tamaño del objeto. La persona que recibe puede cambiar el objeto, diciendo, por ejemplo:

"Bueno, ya no es un balón de voleibol sino (acompañado con el gesto) una gallina".
"César toma la gallina".

Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos) y lo transforma en otro (con todos los gestos). Es una oportunidad de desbloquear a un grupo que no se conoce, combinando una presentación de los nombre con la creatividad y la expresión corporal.

Más conexiones...

Una posibilidad es que al finalizar todos los ejercicios, cada participante se levante y vaya a un lugar libremente elegido. El facilitador explica que cada participante debe ir a un lugar libremente elegido y decir el nombre del objeto que ha recibido. El facilitador explica que cada participante debe ir a un lugar libremente elegido y decir el nombre del objeto que ha recibido. El facilitador explica que cada participante debe ir a un lugar libremente elegido y decir el nombre del objeto que ha recibido.



Pegando rodillas

Este juego de presentación es el resultado de un taller de creación de juegos. Para su realización se necesitan varias pelotas de tipo playera (que son inflables)

Jugando

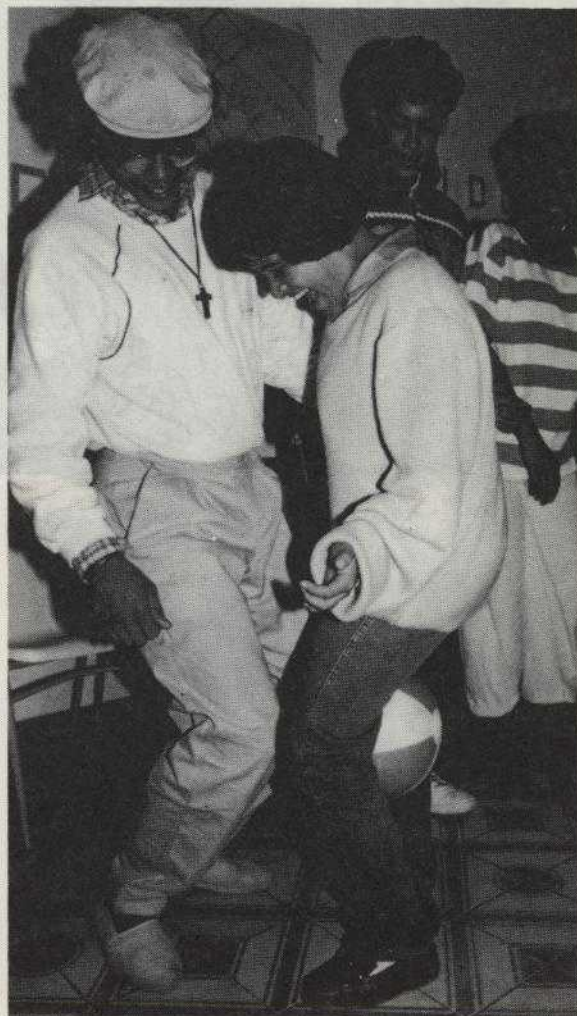
El facilitador agarra una pelota y se la pone entre las rodillas, sosteniéndola con la presión de las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro participante y se presenta. Luego le pasa la pelota (sin tocarla) y esta persona la recibe, también entre las rodillas. Igualmente camina, como pueda, y se la pasa a otro compañero, después de presentarse.

Para que no se empeloten

Se puede jugar con varias pelotas, o si el grupo no es muy grande, con una sola. Igualmente se pueden formar dos o más grupos de 10 a 12 participantes para jugar.

Es una buena forma de romper el hielo y empezar una actividad con bastante risa.

Un juego para comenzar una actividad con bastante risa





Se puede jugar con varias pelotas, o al el grupo
 no es muy grande, con una sola. Igualmente se
 pueden formar dos o más grupos de 10 x 12
 participantes para jugar.

Es una buena forma de romper el hielo y
 empezar una actividad con bastante risa.

Un juego para comenzar
 una actividad con bastante risa

El hula-hula

*Una manera de reforzar la idea de la unión y el trabajo organizado,
sin utilizar muchas palabras*

Antes de jugar

Necesitamos tener un aro plástico que tenga un diámetro de aproximadamente 70 cm. Comúnmente, este aro es conocido por el nombre de "hula-hula".

Jugando

El facilitador invita a 5 ó 6 participantes a ponerse alrededor del aro. Los participantes, pasando los brazos sobre los hombros deben estar muy juntos, de manera que el aro quede sobre sus pies. La idea es subir el aro hasta la cabeza, sin tocarlo con las manos, e introducir todos la cabeza dentro de él. Si el grupo es muy grande se pueden conseguir varios aros o ir turnando los grupitos de 5 ó 6.

Un ejemplo

(que no es un guión para leer, ni una fórmula para aprender de momeoria)

Vamos a jugar con el hula-hula pero necesito cinco o seis voluntarios. A ver, ¿quién se ofrece? (Espera tener los voluntarios). Bueno, voy a poner el hula-hula sobre los pies de ustedes, así que acérquense y pónganse en círculo alrededor del hula-hula. (Los participantes se colocan en círculo alrededor del aro). Aquí estamos entre amigos, así que abrácese. Bueno, estamos listos. Ustedes ahora tienen que ver cómo van a levantar el hula-hula, subiéndolo poco a poco hasta meter la cabeza. Ah, y todo eso sin tocarlo con las manos. ¿Listos? ¡Empiecen entonces!



El facilitador puede repetir la actividad hasta que todos se hayan ofrecido. Luego propone que estos mismos grupos se reúnan para un trabajo de reflexión.



¡Otro juego con el "hula-hula"!

Formándose en círculo de la forma indicada

en la foto, el grupo intenta pasar el aro por el círculo. Como están agarrados por las manos, los participantes tienen que hacerlo con el movimiento del cuerpo.

El facilitador puede repetir la actividad tantas veces como sea necesario. Luego, puede pedir que los participantes se formen en círculo y pasen el aro por el círculo de la forma indicada en la foto.

Luego a jugar con el hula-hula pero haciendo un círculo con los voluntarios. Después de eso, pedir que los voluntarios se formen en círculo y pasen el aro por el círculo de la forma indicada en la foto. Luego, pedir que los voluntarios se formen en círculo y pasen el aro por el círculo de la forma indicada en la foto.

Morisquetas

*Ya va, ya va. Hay mucha seriedad aquí.
Vamos a ver si podemos aflojar el ambiente con este juego.
(Para grupos pequeños, hasta de 30.)*

Jugando

Luego los dos enseñan sus muecas (idénticas) al grupo.

El facilitador pone a todos los participantes en un círculo y les plantea que van a pensar en una mueca que les gustaría realizar. Para agarrar bien la idea, el facilitador puede ser el primero que haga una mueca a su vecino, quien lo mira y lo imita.

Ahora la persona que recibió la mueca va transformándola hasta crear una nueva que enseñará a su vecino quien hará lo mismo.

Así van recibiendo, creando y enseñando al grupo nuevas muecas.





Nombre y gesto

En un grupo de 15 a 30 personas que no se conocen, es un fastidio presentarse diciendo cada uno nada más que su nombre.

Este juego rompe con los esquemas tradicionales de presentación para lograr algo más activo

Jugando

El facilitador invita a todos a que se pongan de pie en un círculo. Propone que cada uno diga su nombre y que lo acompañe con algún gesto. La gente puede moverse, saltar, etc., para que haya variedad.

Cada uno debe estar pendiente de la persona que tienen a su derecha porque luego que todos se presenten, van a volver a hacerlo.

Esta vez todos se presentan con el nombre y el gesto realizado por la persona que tienen a su derecha.

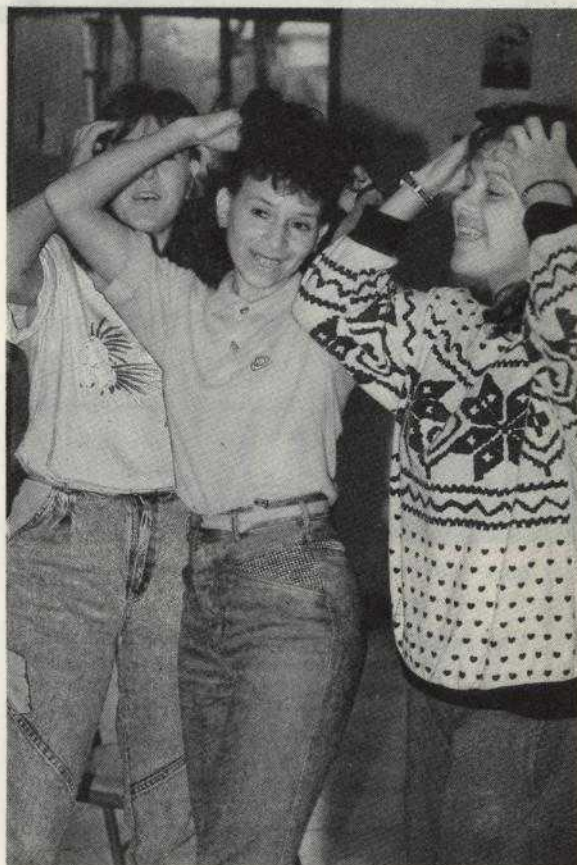
Jugando otra versión

Otra posibilidad es que cada uno diga su nombre y haga un gesto. Enseguida todos en coro repiten el nombre y realizan el gesto. Luego sigue la próxima persona quien hará lo mismo. Nuevamente el grupo lo imita.

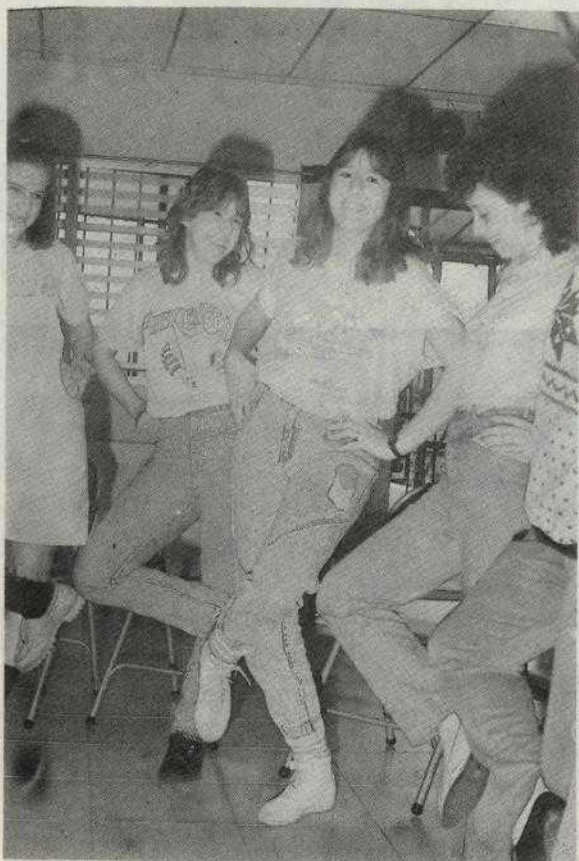
Con tantos nombres ¿cómo hago?

Este juego ayuda a romper el hielo empezando una actividad.

También puede servir de apoyo para recordar los nombres de los participantes, porque cuando



se realiza una presentación muy rápida, difícilmente se retienen los nombres de cada uno. Pero si alguien grita, "Juan Carlos", mientras realiza un salto con las manos extendidas, es una ayuda para poder recordar su nombre.



se realiza una presentación muy rápida... difi-
 clemente se retienen los nombres de cada uno.
 Pero si alguien grita "¡Juan Carlos!", entonces
 realiza un salto con las manos extendidas, es una
 ayuda para poder recordar se nombre.

No

En un grupo
 de miembros preséntase dice
 Esto just
 de

Jugando

El facilitador invita a todos a que se pongan de
 pie en un círculo y todos que cada uno diga su
 nombre y que lo acompañe con algún gesto. El
 grupo puede moverse, saltar, etc. para que haya
 variedad.

Cada uno debe hacer un gesto de la mano
 que forme su nombre para cuando se sienten
 presentan a la vez con sus

Esta vez todos se presentan con el nombre y el
 gesto, trabajando la memoria que ayuda a su
 detección.

"¡Hola! Soy Virginia"

Jugando otra versión

Otra posibilidad es que cada uno diga su
 nombre y haga un gesto. Enseñada toda en co-
 rto repiten el nombre y realizan el gesto. Luego
 sigue la próxima persona quien hace lo mismo.
 Nuevamente el grupo lo invita.

Con tantos nombres ¿cómo hago?

Este juego ayuda a romper el hielo empezando
 una actividad.

También puede servir de apoyo para recordar
 los nombres de los participantes, puede cuando

El tesoro humano

Donde hay mucha gente que no se conoce, este juego sirve para poner a todos de pie en una búsqueda del "tesoro humano". Como la gente encuentra cosas comunes que comparte con los demás, se rompe el hielo de una forma muy agradable. También hemos descubierto el valor del juego para grupos que sí se conocen porque van descubriendo aspectos que no sabía

Antes de jugar

El facilitador debe elaborar con anticipación una serie de instrucciones que los participantes intentarán seguir, tomando en cuenta algunas características del grupo.



Debe haber copias para todos los participantes (En el caso de que falten copias a última hora se puede entregar una hoja a dos personas y que trabajen como pareja).

Por ejemplo, la siguiente hoja se usó con un grupo de docentes:

¡¡¡BIENVENIDOS!!!

Busca a alguien que no conoces muy bien.
Preséntate.

Busca a alguien que celebra su cumpleaños en el mismo mes que tú.

Busca a alguien que toca algún instrumento musical.

Busca a una persona que se siente creativa.

Busca a alguien que compartiría un secreto contigo.

Busca a alguien que quiere echarte un chiste.

Busca a alguien que le gusta escribir.

Busca a alguien que puede recitar parte de algún poema.

Jugando

... El facilitador reparte las hojas y explica que el objetivo del juego es tratar de llenar la hoja con los nombres de las personas que puedan encontrar de cada instrucción. Para hacer esto tendrán que conversar con los demás, con la hoja y lápiz en la mano.

Otras pistas para buscar este tesoro

El facilitador debe animar a todos a ponerse de pie y empezar a conversar. La idea es hacer el intento de terminar todas las preguntas pero si no se logra, no importa. Por ejemplo podría ocurrir que alguien no encuentre a otra persona que celebra su cumpleaños en el mismo mes que él. (Los participantes deben llenar los espacios en blanco con el nombre de la persona que cumple con cada instrucción). No importa el orden en que se llena la hoja.

Anteriormente dijimos que este juego sirve con un grupo que no se conoce, sin embargo hemos descubierto el valor de este juego con grupos que sí se conocen. Por ejemplo lo hemos utilizado con grupos que trabajan juntos: docentes, estudiantes y otros equipos de trabajo. Hemos



escuchado muchos comentarios tales como:

"Luisa y yo tenemos años trabajando juntos y nunca sabía que celebra su cumpleaños en el mismo mes que yo".

Según el grupo se puede modificar según las instrucciones, buscando cosas más locas (o de mayor confianza).

Otros ejemplos

Busca a alguien que se parezca a ti en algo. Dile por qué. _____

Busca a alguien que le gustaría un masaje. Dáselo. _____

Busca a alguien que calce el mismo número de zapatos que tú. Intercámbienlos _____

Busca a dos personas que junto a tí hagan una representación creativa para el resto del grupo.

Busca a una persona que está enamorada.

Busca a dos personas que comparten los oficios del hogar con su pareja. _____

Conociéndonos con el juego "El Tesoro Humano". una dinámica para romper hielo al comienzo de una actividad.

Rompecabezas

Es un juego para la presentación y el chequeo de expectativas al comienzo de una actividad como un curso o reunión. Aunque requiere preparación es bueno para grupos grandes

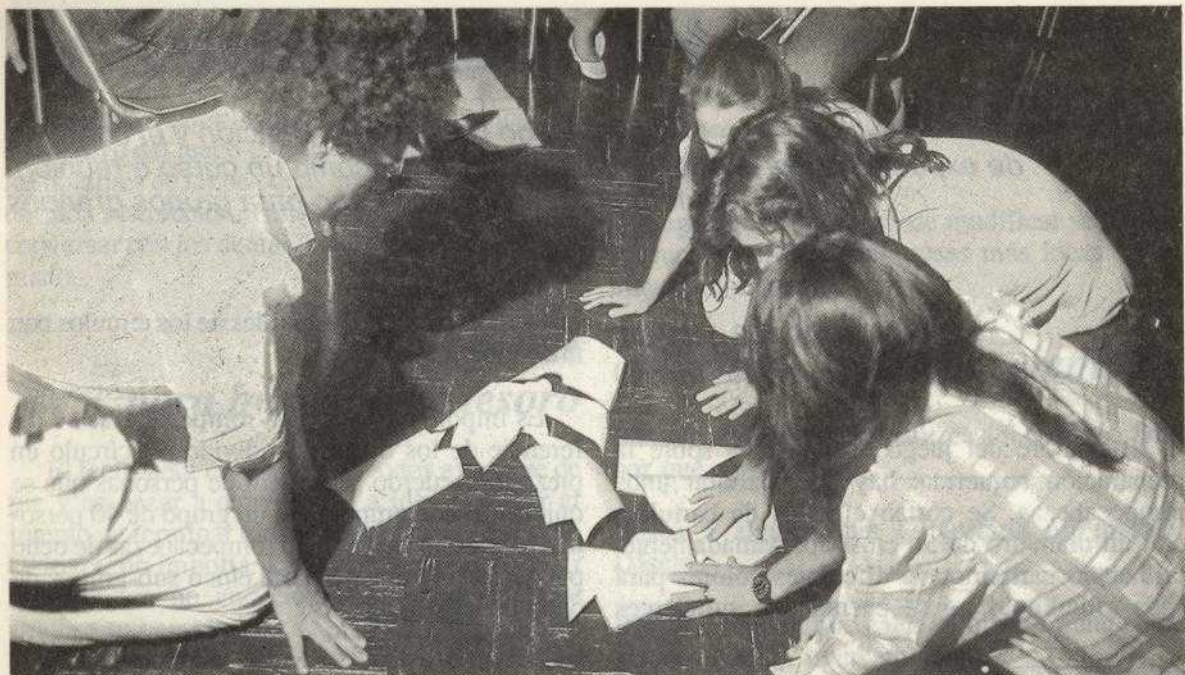
Antes de jugar *(busca las tijeras)*

El nombre del juego da una idea sobre la preparación requerida: hay que elaborar unos rompecabezas. Se cortan círculos de cartulina con un diámetro de 50 cms. aproximadamente, utilizando cartulinas de diferentes colores para cada círculo. Si no se cuenta con suficientes

colores, se colorean los bordes de los círculos con marcadores o creyones.

Es importante que cada rompecabezas se diferencie de los demás. Se divide el círculo en piezas de acuerdo al número de personas que se quiere en cada grupo. Para un grupo de 40 personas se podrían hacer cinco rompecabezas de ocho piezas cada uno. Esto daría cinco sub-grupos de ocho personas cada uno.





Jugando

Se le da a cada persona una pieza de los rompecabezas y se le explica al grupo que deben completarlo uniendo las piezas que tengan el mismo color. Cuando lo logren, se quedan en sub-grupos y comparte su nombre, su lugar de origen y sus expectativas. Cuando todos hayan hablado, pueden escribir en el rompecabezas una frase que reúna las expectativas del sub-grupo, junto con los nombres de todos los que lo integraron.

Para terminar el juego se reúne al grupo grande y ponen en común lo que han escrito en el rompecabezas. Se pueden colocar los rompecabezas en las paredes para ambientar el espacio donde se está desarrollando la actividad.

Consejo musical

Se puede poner una música durante el juego para dar un ambiente de ánimo y agilidad.

Gente a gente

Este es un juego que sirve para presentarnos y, a la vez, para romper con el miedo de acercarnos, de tocarnos

Antes Jugando

Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos: las personas

del círculo del centro viendo hacia afuera y las del círculo externo viendo hacia el centro. Hay que cuidar que queden parejas frente a frente. Se puede poner una música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su





nombre. Después de presentarse, los de adentro dicen todos: "gente a gente", que es la señal para que los del círculo de afuera cambien hacia la izquierda, quedando frente a la próxima persona del círculo de adentro. Se presenta y de nuevo los de adentro dicen, "gente a gente" y de afuera caminan hacia la izquierda. El ritmo es el siguiente:

Cada uno: Hola, soy...

*Los de adentro: Gente a gente.
(Los de afuera cambian).
Cada uno: Hola, soy...
Los de adentro: Gente a gente.
(Los de afuera cambian).*

Después de un tiempo el facilitador para la música y anuncia el cambio así:

Facilitador:

Ahora, codo a codo.

Y las parejas se van presentando, tocándose codo con codo.

El facilitador puede volver a parar la música y anunciar otros cambios, por ejemplo:

Cabeza a cabeza, espalda a espalda, rodilla a rodilla, etc...

Un toque importante

Como se ve, este juego exige que todos tengan una pareja. En caso de que el grupo sea impar, el facilitador debe entrar para completar las parejas.

Una experiencia que modificó el juego

En un encuentro de jóvenes de catequesis se reunieron unas doscientas personas en dos círculos enormes. El animador invitó a todos a cantar una canción que todos conocían mientras los del círculo adentro caminaban. Al finalizar cada verso se paraban y se saludaban a los que tenían al frente. Como el grupo era muy grande no importaba si cada persona tenía una persona al frente. Más bien pequeños grupos se saludaban (los de afuera y los de adentro) y seguían con la canción.

Cabuyas de colores

Con mucho movimiento, y todos hablando, esta dinámica de presentación permite un ambiente ágil y un intercambio rápido.

El juego demora 20 a 30 minutos para realizarse

Antes de jugar

Se debe preparar una serie de pedazos de mecatillo o estambre de varios colores. En principio cada color significa un sub-grupo, por lo tanto puede haber cuatro o cinco colores. Se cortan pedazos de más o menos 20 cms. de largo, asegurando que haya suficiente para todos.

Jugando

Para empezar, el facilitador propone un juego para conocerse y empieza a repartir los pedazos de mecatillo a los participantes. El facilitador explica al grupo que se deben formar sub-grupos según el color del mecatillo. Cuando se forman estos grupos se puede proponer que cada quien,



en el grupo, se presente (quién soy, de dónde vengo, con qué grupo trabajo, etc.). Después de dejar suficiente tiempo para esta tarea, el facilitador le propone al grupo entero que cada sub-grupo debe escoger el sonido de un animal que todos puedan imitar. Todos, en cada grupo, deben de estar de acuerdo con el sonido y pueden ensayarlo. Cuando todos ya tengan su sonido, el facilitador puede poner una música, previamente explicando que va a haber un baile y, mientras se baila, los participantes deben intercambiar los mecatillos. Después de un tiempo, el facilitador detiene la música y le dice al grupo que vuelva a formar sub-grupos según los colores que cada uno tiene. Como todos han cambiado varias veces es probable que la mayoría se encuentre con otro calor y con gente nueva. Se vuelven a presentar y el facilitador puede plantear otra pregunta que cada sub-grupo debe responder: por ejemplo, las expectativas de los participantes frente a la actividad. Luego de conversar en estos sub-grupos, el facilitador vuelve a poner la música y los participantes vuelven a bailar y a intercambiar sus mecatillos. Otra vez se detiene la música y los

participantes se forman según los colores que tienen. Se presentan (porque todavía queda la posibilidad de que alguna gente no haya estado junta en el mismo sub-grupo), y el facilitador puede plantear otra pregunta. Cuando hayan terminado, el facilitador le propone al grupo que todos intenten a volver a encontrar su grupo original, cerrando los ojos y guiándose por el sonido de cada grupo. Es decir, cada persona cierra los ojos y hace el sonido previamente acordado. Así cada subgrupo original se forma únicamente por el sonido. Esta última parte es una forma de terminar el juego.

Jugando sin cabuyas

Otra posibilidad es jugar con pedazos de papel de colores: puede ser papel lustrillo, cartulina de construcción, etc. Se recortan pedazos de cada color, nuevamente asegurando que haya para todos. Por ejemplo, para un grupo de cuarenta pueden ser cinco colores diferentes y ocho pedazos de cada color.



Saludo Lo tengo

*Este juego fue el resultado de una sesión de creación de un taller.
Se realiza con el aro plástico (hula-hula).
Su finalidad es auto-presentarse,
y a la vez, cohesionar al grupo que está comenzando una actividad*

Jugando

Facilitador

Todos forman una columna y el primero pone a girar el aro plástico en su brazo derecho, y dice su nombre. Luego la persona que lo sigue en la columna, introduce su brazo derecho sobre el hombro de la persona que está haciendo girar el

aro, hasta lograr que el aro le quede en su brazo. Cuando esto suceda, dice su nombre. Así, sucesivamente, hasta que todos pasen por el aro y digan su nombre.

La acción de ir pasando el aro implica una coordinación entre las dos personas que lo están haciendo.



Saludo volteado

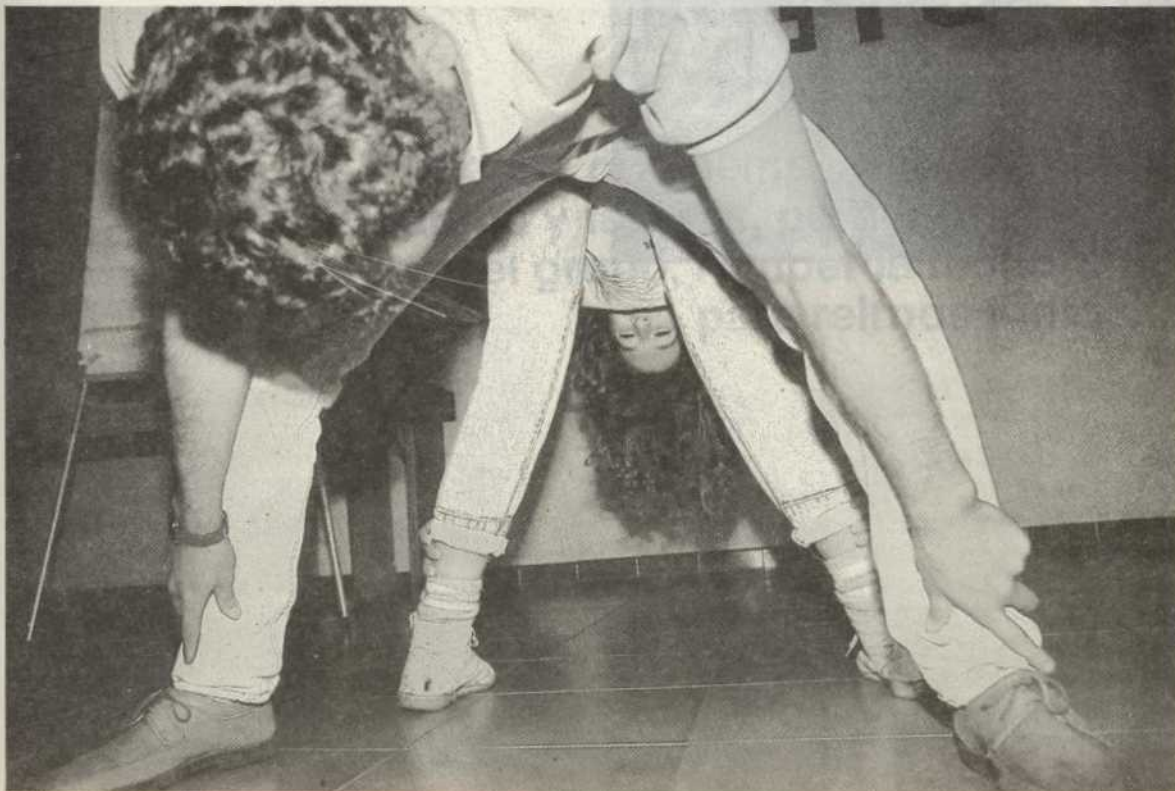
No para todos los grupos pero quizás este juego se puede implementar antes de una reunión para que todos empiecen de buen humor

Jugando (y con un ejemplo)

Facilitador

Bueno, antes de empezar la actividad esta tarde, ¿qué tal si hacemos un juego para saludarnos? La verdad es que es un juego medio loco así que espero que todos estemos dispuestos. Total, aquí estamos entre amigos.

Vamos a ponernos de pie y la idea es empezar a circular por el grupo y saludarse con quienes nos encontramos. Pero... lo vamos a hacer así: doblados y agarrando nuestros tobillos o rodillas, caminando hacia atrás y mirando entre las piernas. Cuando nos encontremos -o chocamos- con otro, nos saludamos... y seguimos paseando. ¿Les parece? ¡Vamos a probarlo!





Después de jugar... ***(¿para qué hicimos este juego?)***

Este juego no es nada serio, y es por eso que lo hemos incluido.

A veces tiene mucho sentido hacer cosas que aparentemente no tienen sentido. Y con este juego hasta los grupos más serios podrían gozar y reír: objetivos también importantes para todos.

Facilitador
Bueno, antes de empezar la actividad esta
tarde, quisiera haceros un juego para sa-
bemos: la verdad es que es un juego medio
fácil que espero que todos estemos dis-
puestos a jugar, para empezar entre amigos.



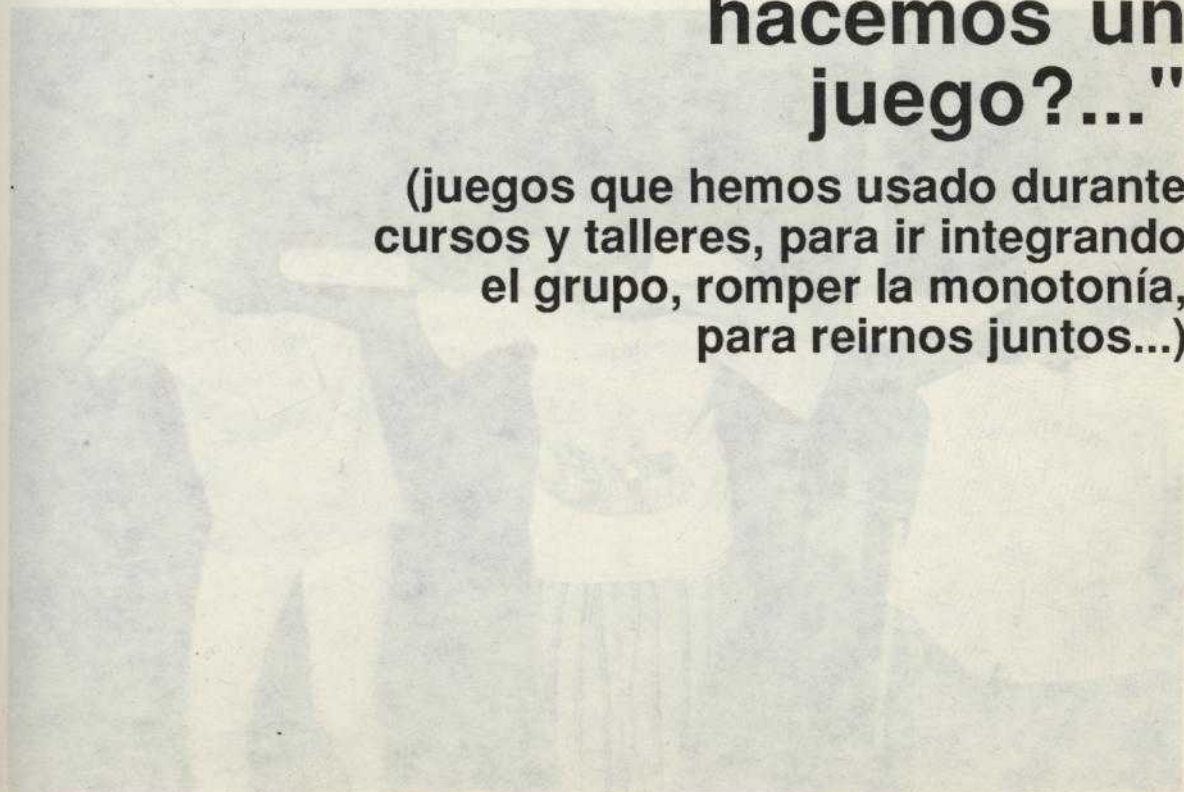


Realmente no se requiere
lo hace falta una canción con
fácil de cantar. Nosotros hem
ca" (ahora saben de dónde v
juego).

Nosotros vivimos bajo el...

"...Y que tal si ahora hacemos un juego?..."

(juegos que hemos usado durante
cursos y talleres, para ir integrando
el grupo, romper la monotonía,
para reirnos juntos...)



La matica

Este juego resulta ser una combinación interesante de: baile, locura, risa y mucha cercanía del grupo

Antes de jugar

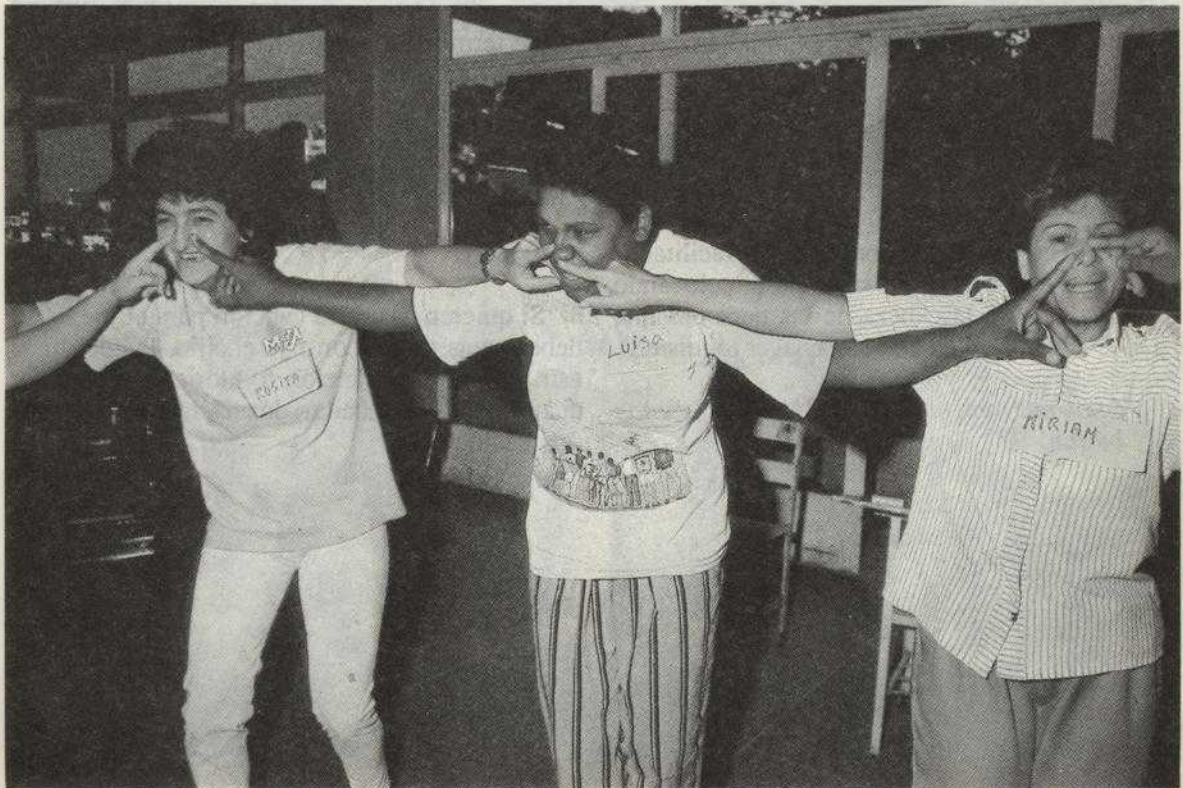
Realmente no se requiere ningún material. Sólo hace falta una canción conocida por el grupo y fácil de cantar. Nosotros hemos usado "La Matica" (ahora saben de dónde viene el nombre del juego).

Nosotros vivimos bajo e' la matica

*Nosotros vivimos bajo e' la matica
Verano con ella, y ella verdecita
Verano con ella, y ella verdecita*

Jugando (bailando La Matica)

Bueno, ya veo que tienen cara de querer ponerse de pie. ¡Vamos a hacer un juego!



Pónganse de pie pues y acérquense. Vamos a formar el famoso círculo... hombro a hombro. Está bien, vamos a abrazarnos así (demuestra, poniendo los brazos sobre los hombros de sus vecinos). ¿Se acuerdan ustedes de la canción La Matica?... (cantando) Nosotros vivimos bajo e' la matica... ¿Sí se acuerdan? Chévere. Porque tenemos un baile que lo acompaña. Es una cosa muy fácil. Empezamos cantando y caminando hacia la izquierda. Es una especie de medio pasito con algo de ritmo. Ahora bien, cuando llegamos a la parte "Verano con ella...", cambiamos de dirección y vamos a la derecha. Así que bailamos la primera parte de la canción ("Nosotros vivimos bajo e' la matica") hacia la izquierda y la segunda parte ("Verano con ella y ella verdecita") a la derecha. ¿Lo probamos? ¡Vamos entonces! (Todos cantan y bailan).

Al terminar

¡Bien! ¿Ya bailaron La Matica? (Sí) ¿Bailaron La Matica con las manos en la cabeza?

(Frente a las miradas de confusión, el facilitador demuestra cómo es el próximo paso, colocando sus manos sobre la cabeza de las personas que están a su lado. Invita a todos a hacer lo mismo).

Vamos nuevamente con La Matica... (cantan y bailan)

Al terminar

¿Ya bailaron La Matica? (Sí) ¿Bailaron La Matica con las manos en la cabeza? (Sí) ¿Bailaron La Matica con las manos en la nariz? (No)

(Nuevamente el facilitador demuestra cómo todos colocan sus manos sobre las narices de sus vecinos. Y sigue el baile....)

Otras posibilidades para bailar

El facilitador puede sugerir varias posibilidades: con las manos en las rodillas, en los pies, en las orejas... Igualmente, después de dos o tres rondas podría preguntar a los participantes si no tienen otra idea para continuar. El facilitador puede terminar el juego después de unas cuatro rondas. ¿Ya bailaron La Matica?

Guía para modificar la canción

Si quieren usar otra canción para el juego, se debe escoger algo corto y sencillo. Puede ser el estribillo de una canción folklórica. Debe tener cuatro líneas para bailar, dos hacia la izquierda y dos a la derecha.

Orden en el banco

Este juego, originalmente, se realiza encima de un banco largo. Cuando no hay un banco, hemos inventado una versión que se juega sobre el piso

Antes de jugar

¡Qué más! Revisar si hay o no hay un banco. En caso de que no haya bancos, el facilitador dibuja, pegando tirro o con cuerdas, un banco imaginario sobre el piso. El largo del banco debe

concordar con la cantidad de gente. El ancho del banco debe ser de unos 20 cms.

Jugando

El facilitador invita al grupo a montarse sobre



el banco. Cuando todos estén montados en el banco, el facilitador explica que el objetivo del juego es hacer una fila según las fechas de cumpleaños de cada uno: los enero hacia una punta y los diciembre hacia la otra.

El grupo debe ordenarse sin bajarse del banco, es decir, sin salir del espacio marcado por el tirro o la cuerda (en caso de que no haya banco).

Esto significa que el grupo debe buscar la forma de cambiar posiciones, apoyándose unos en los otros, sin caerse.

Luego, si hay tiempo, el facilitador puede proponer que se pongan en orden según sus edades: los más jóvenes hacia una punta y los más "venerables" hacia la otra.

Y para el aula unas modificaciones

Este juego se presta para trabajar los contenidos de distintas áreas. Por ejemplo, se puede preparar y entregar a cada alumno una ficha con una ecuación matemática. Debe solucionarse y luego ordenarse según el valor de la respuesta. En ese caso no es necesario jugar sobre un banco; podría organizarse una columna, asegurando que estén ordenados. Se podría trabajar según el nivel y los contenidos que se están dando: fracciones, datos históricos que se ordenan cronológicamente, palabras que se ponen en orden alfabético, etc. Se debe preparar una ficha por cada alumno en el aula. Como ejercicio se podría repetir, volviendo a repartir las fichas, para que cada alumno le toque una ficha diferente.



La orquesta cooperativa

Este es un buen instrumento (y perdona el juego de palabras) para cohesionar al grupo y también para hacer una pausa en el trabajo.

El número de participantes no es un obstáculo para realizar el juego

Jugando *(todo el mundo afinado)*

El grupo se sienta en el piso, en un círculo, con

las piernas extendidas hacia el centro. Es más sabroso si todos están descalzos. El facilitador explica que cada persona va a pensar en dos sonidos o ritmos que puede hacer. Un sonido corresponde





al pie izquierdo y el otro al pie derecho. Uno del grupo se sienta en el medio y es el “conductor de la orquesta” que va tocando los pies de los compañeros, escuchando el sonido que corresponde a cada pie. Con las dos manos va buscando hacer combinaciones de sonidos, tocando este “teclado” de pies, como si fuera un pianista.

Cuando el grupo es muy grande, se puede incorporar más de un conductor en la dinámica, cada conductor encargado de una parte del grupo.

La nota que faltaba

No importa el talento musical: al contrario cada quien tiene oportunidad de inventar los sonidos que le guste y combinarlos con los de sus compañeros.

**Un juego
para cohesionar al grupo**

La plancha

Un juego sencillo que aumenta la cercanía de los participantes (planchando todos juntos). Se recomienda con grupos donde existe cierto nivel de confianza

Jugando

El grupo se divide en parejas y el facilitador explica que nuestra ropa necesita plancharse, pero con unas planchas especiales que tenemos.

Se plancha la ropa del compañero(a), pasando

las manos lentamente por su cuerpo. Luego invertimos los papeles para que ambos logren "planchar" y "ser planchados".

Después del juego no se notará ninguna diferencia en la ropa (¡por supuesto!) porque lo que se quiere es aumentar la confianza, acercamiento e integración del grupo.





al pie izquierda y el otro al pie derecho. Uno del grupo se sienta en el medio y es el "conductor de la orquesta" que va tocando los pies de los otros miembros, controlando el sonido que corre a través de ellos. Con las dos manos va buscando hacer combinaciones de sonidos, tocando este "teclado" de pies, como si fuera un pianista.

Quando el grupo es muy grande, se puede incluir un conductor en la dinámica, cada conductor encargado de una parte del grupo.

El grupo se divide en parejas y el facilitador reparte tarjetas con palabras relacionadas con el juego de pies. Cada pareja recibe una tarjeta con una palabra y se les pide que hagan una combinación de sonidos que represente la palabra. Al contrario de lo que se suele hacer, se les pide que hagan sonidos que le guste y combinarlos con los de sus compañeros.

Aumentando la cercanía y confianza en Fe y Alegría, en Nueva Tacagua

Donde se comprueba que
todo juego de manos no es
juego de villanos

La tele **Once**

Un juego rápido y fácil de realizar.

Sirve como un descanso entre actividades de un curso o reunión

Jugando

Se forman grupos de tres personas. La idea es que, en estos grupos, cada persona y en un mismo

momento, muestre en una de sus manos cierta cantidad de dedos. Es decir, los tres se miran con la mano derecha escondida en la espalda y, al mismo tiempo, los tres sacan la mano con el



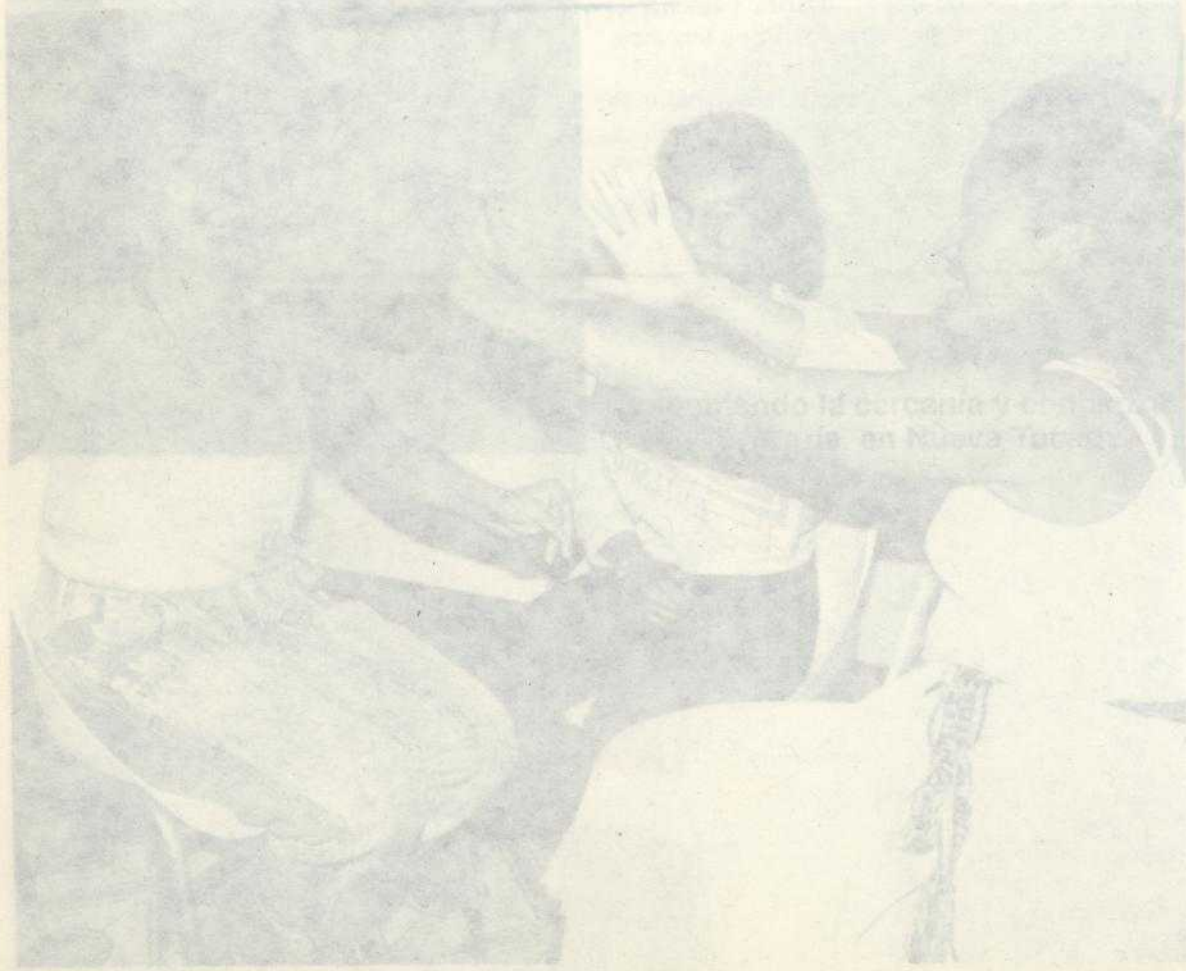
número de dedos que cada uno quiere mostrar (desde cero, con el puño cerrado, hasta cinco, con toda la mano abierta).

El objetivo es que la suma de las tres manos de once dedos. Si no se logra en la primera, se intenta de nuevo.

Obviamente, el grupo realiza el juego sin consultarse.

Donde se comprueba que todo juego de manos no es juego de villanos

Otra versión es jugar con las dos manos, buscando sumar 23 dedos entre las seis manos. Este juego puede realizarse como inicio de trabajo de sub-grupos. El facilitador puede proponer el juego antes de seguir con la reflexión y el trabajo.



La telaraña

Esta actividad pone a todos a trabajar en equipo mientras buscan una solución de un problema.

Para grupos de 10 a 20

Antes de jugar

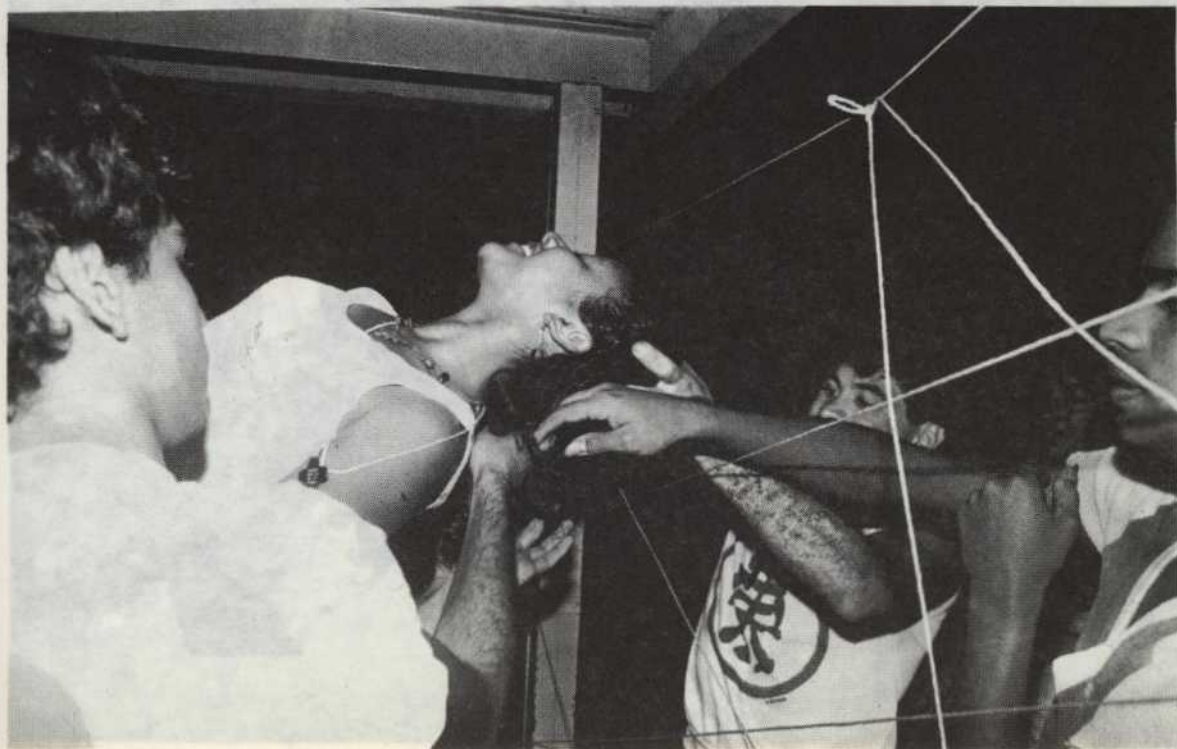
Utilizando mecatillo, se debe construir una telaraña. Esta telaraña puede armarse entre dos árboles, dos postes u otro espacio de más o menos de dos metros de ancho. Hay que tejer la telaraña dejando espacios de varios tamaños.

Jugando

La idea es que todo el grupo pase por la

telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar el mecatillo. Una forma es que algunos del grupo levanten a uno de los participantes y lo pasen, con mucho cuidado, a través de uno de los espacios de la telaraña. Cada participante puede escoger por cuál espacio quiere pasar. Los participantes descubrirán que una persona cabe por un espacio más reducido del que pensarían.

Otra versión que inventamos es plantearle al grupo que todos están atrapados en una cueva y



que la única salida es por esa cerca que está electrificada.

El grupo debe salvarse y ninguno debe tocar la cerca. Hay que buscar la solución para que el primero salga con la ayuda de los demás; luego, uno por uno, van saliendo. El grupo logra salvarse cuando todos pasen por la cerca sin tocarla.

Para que no se queden atrapados

Este juego resulta muy emocionante para un

grupo. Significa mucho contacto físico y confianza. Cada participante es levantado por los demás y trasladado por uno de los espacios. Cada persona debe confiar que sus compañeros lo van a tratar con cuidado al pasarlo de un lado a otro.

Es importante que el facilitador ponga el énfasis en la meta grupal. La idea es lograr que todos pasen.

Después del juego se puede comentar, entre todos, sobre lo que pasó: si hubo confianza, qué fue lo que sintieron, y si esto se relaciona con otros trabajos que el grupo realiza.



El detalle que faltaba

Aquí les ofrecemos un juego para jóvenes y adultos que refuerza la concentración, creatividad y capacidad de observación

Jugando

cómodas, mirándose y observándose con mucho detalle.

El grupo se divide en parejas. (El facilitador puede jugar si hace falta para completar una pareja.). Se le explica al grupo que se va a realizar un juego de observación. Las parejas se ponen

El facilitador explica que después de detallarse, los dos dan la vuelta y se cambian cinco detalles visibles de su apariencia. Puede ser por ejemplo, cambiar un reloj o pulsera, la trenza del



zapato, la posición de la correa, etc. Nuevamente se dan la vuelta y se miran para detectar los

cambios realizados por el compañero o compañera.

Cada participante es levantado por los demás y trasladado por uno de los espacios. Cada persona debe confiar que sus compañeros lo van a tratar con cuidado al pasarlo de un lado a otro.

Para que no se queden

**Jasmín ha cambiado cinco (5) detalles
Trata de identificar cuáles son**



Sonríe si me quieres

*¿Están cansados con tanta seriedad?
Propongan este juego
(muy seriamente) para vivir un momento de mucha risa*

Jugando
(ahí les va otro ejemplo)

El facilitador se pone en el centro y le explica al grupo más o menos de la siguiente forma:

Ahora, vamos a jugar... pero eso sí... con seriedad (lo puede decir con cierta picardía).

Todos forman un círculo, sentados o parados.





Yo voy a acercarme a uno de ustedes y voy a decir: "Sonríe si me quieres". Ahora, la persona con quien he hablado me va a contestar, seriamente, "Sí te quiero pero no puedo sonreír". Si esta persona se ríe, me acompaña aquí en el centro para ayudarme a buscar más gente que se ría. ¿Lo probamos? Vamos entonces, todos serios... (ACERCANDOSE A LILIAN). Lilian... sonríe si me quieres...

Comentario serio (así que no se rían)

Se deben buscar formas creativas y cómicas para hacer reír a la gente.

El juego termina cuando los del centro hacen reír a todos.

Es recomendable realizarlo con un grupo no mayor de 20 personas.

**Lilian...
sonríe si me quieres**

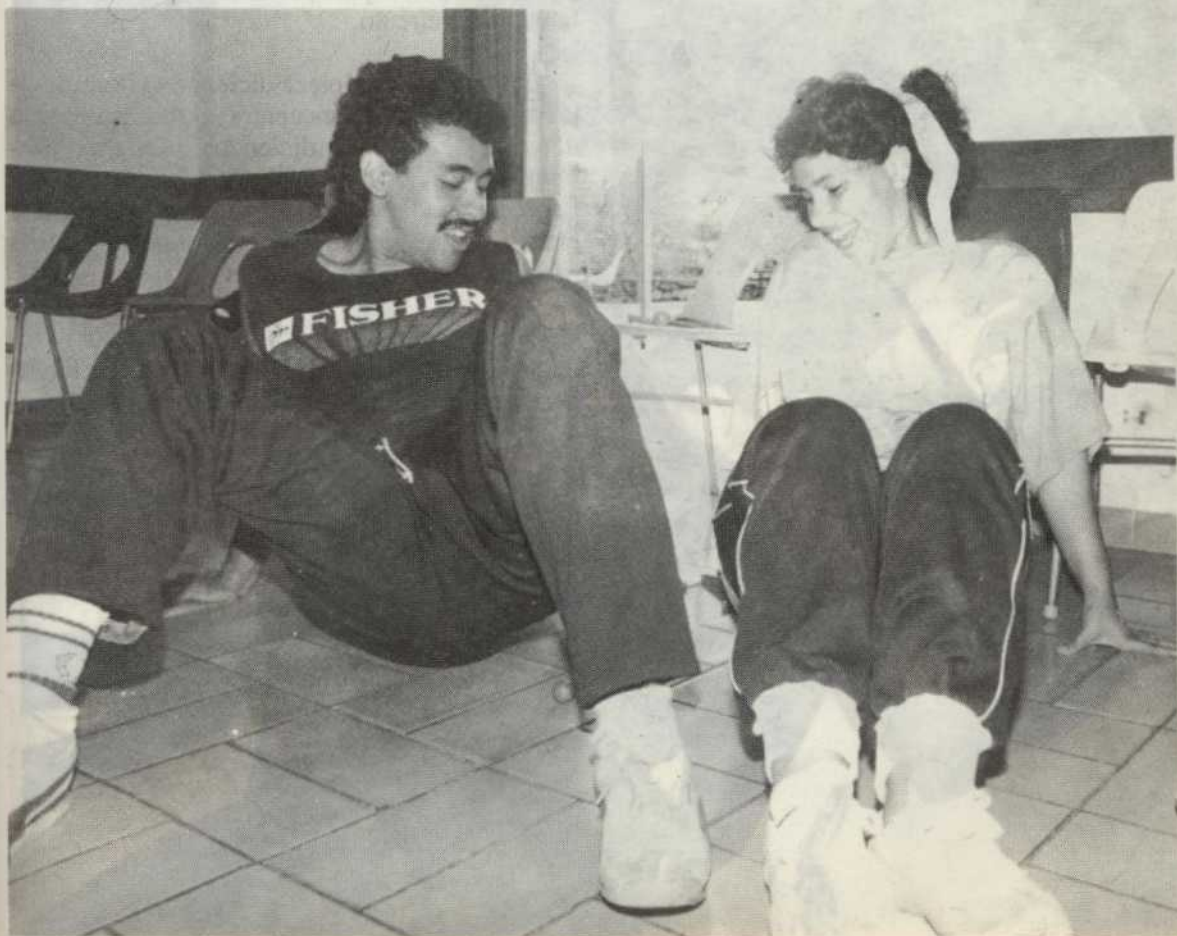
El culi pando

No se sorprendan demasiado con el nombre de este juego. Fue creado durante un taller de juegos cooperativos, diseñado para romper con el cansancio durante un curso y para poner en movimiento a la gente

Antes de jugar

Para realizar este juego es necesario tener unas

pelotas de goma. Nosotros usamos unas pelotas de 2 a 3 cms. de diámetro. Otro tipo de pelota pequeña también puede servir. Es recomendable





tener de 5 a 10 pelotas para introducir el juego con un grupo.

Jugando

(que es sólo otra forma de decir culipandeando)

El facilitador invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el piso. El facilitador muestra una pelota pequeña de goma y explica que el objetivo es lograr pasar la pelota, sin usar las manos, rodándola por el piso, impulsándola con las nalgas, (en otros sitios le dicen "trasero", "rabo"...). Es decir, la pelota pasa por debajo de todos, dando la vuelta al círculo.

El facilitador empieza diciendo el nombre de la persona que se encuentra a su izquierda o derecha y se la pasa diciendo: "*Roberto, culipandea*". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra al lado suyo diciendo, "*Mira, culipandea*". Mirla la recibe y sigue el ritmo.

Mientras tanto, el facilitador puede ir introduciendo otras pelotitas (por ambas direcciones) hasta tener bastante movimiento de "culipandeo".

El facilitador debe terminar el juego antes de que el grupo se canse.

"Culipandeando"

¿Un qué?

*Este juego tiene un nombre diferente (¿qué?)
y pone al grupo a reír un rato.*

Es mejor con grupos que no pasen de 20 a 25 personas

Jugando (¿qué?)

El grupo se forma en círculo, sentados o para-

dos. Alguien empieza con dos objetos (por ejemplo, una pelota y un marcador) y le ofrece uno de estos a la persona que está a su lado derecho



diciendo: "Este es un cambur". La persona le pregunta: "¿Un qué?" y entonces responde, "un cambur". La segunda, momentáneamente convencida, lo toma y se lo ofrece a la tercera, diciéndole: "Este es un cambur". La tercera, todavía no convencida, pregunta: "¿Un qué?" y la segunda le pregunta a la primera, "¿Un qué?". La primera responde, "Un cambur", y entonces la segunda responde a la tercera: "un cambur". Ahora la tercera lo toma y se lo ofrece a la cuarta. De igual manera se repite la pregunta hasta

llegar a la primera persona, y luego, la respuesta se devuelve hasta que cada quien vaya pasando el cambur. Simultáneamente el otro objeto es pasado por el lado izquierdo, siguiendo el mismo proceso, pero cambiando el nombre. La primera persona dice, "Este es un mango". Eventualmente los dos objetos darán la vuelta al círculo, llegando a su punto de partida. Hay un momento en que se produce un gran confusión: cuando chocan el cambur y el mango nadie sabe qué cosa es qué.



"Este es un mango"

Fábrica de zapatos

Este juego, además de medir la confianza y la integración del grupo, genera una reflexión interesante en relación a la necesidad de ponernos en el lugar del otro, conocer su situación, es decir, establecer una empatía, poniéndonos sus zapatos.

También nos permite descubrir nuestras limitaciones para lograr identificarnos con los demás y el reto que para nosotros implica

poder alcanzarlo. Es un juego de mucho movimiento y bastante risa que hemos probado en situaciones diversas, tales como cursos y fiestas

Jugando

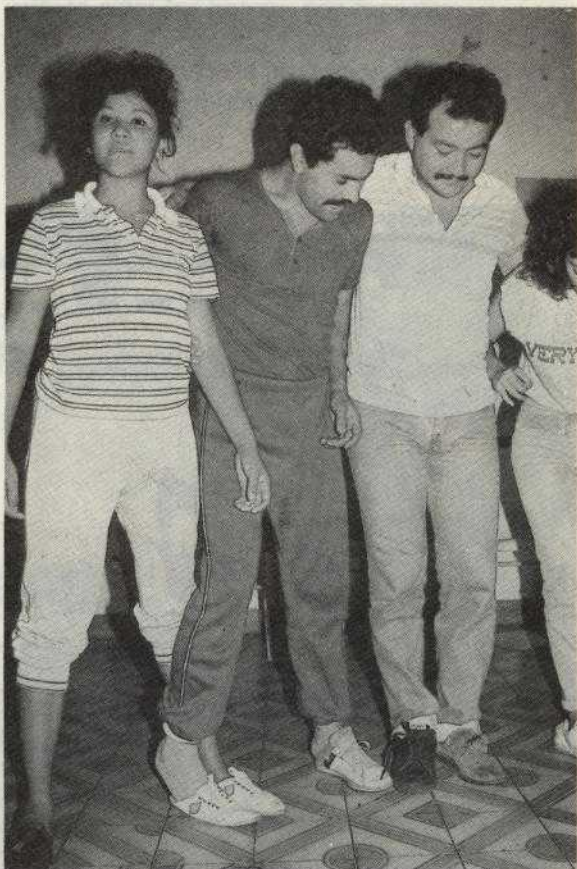
(y a quitarse los zapatos)

El grupo se para en círculo y todos se quitan los zapatos. Los zapatos se dejan amontonados en el centro. Luego, cada quien agarra dos zapatos, uno del pie izquierdo y otro del pie derecho. Los zapatos no deben ser iguales.

Y ahora: "¿Qué hago con este par de zapatos?" -un zapato deportivo número 44 y una sandalia delicada número 34-

Bueno todo el mundo se pone (con mucho cuidado, por supuesto) estos nuevos zapatos. Todos se paran y buscan la pareja de su zapato, quizás con un canto de búsqueda, "zapato, zapato". Cuando se encuentra la pareja de uno de sus zapatos, se pegan los pies, para formar el par. Y así, hasta que todos los zapatos estén ordenados.

El proceso, normalmente, resulta en un nudo pero, más o menos, se parece a un círculo. Ahora, si la risa ha permitido que lleguen hasta aquí, todos se quitan los zapatos (con el mismo cuidado), dejando un círculo de zapatos ordenados, esperando a sus respectivos dueños.



Las tres posiciones

Este es un juego ágil y rápido que sirve para empezar una actividad o también, para aliviar las tensiones muy largas de trabajo

Jugando

El grupo se pone de acuerdo en tres gestos diferentes, por ejemplo: hacer como un burro, levantar los brazos y gritar algo, saltar y gritar una consigna. (Las posibilidades son infinitas y el grupo tiene que poner a funcionar su creatividad. Mientras más cómicos sean los gestos, más divertido resulta el juego). El facilitador debe asegurar que el grupo está de acuerdo con cada uno de los tres gestos y que todos los puedan repetir.

Se forman tres sub-grupos (no es necesario

que sean del mismo tamaño). Cada uno de los grupos se reúne y escoge uno de los tres gestos. Cuando ya han decidido, se ponen todos frente a frente. A una señal del facilitador, cada grupo hace el gesto que escogió.

La idea es lograr que los tres grupos hagan el mismo gesto, al mismo tiempo, sin haberse consultado entre los grupos, por supuesto.

¿No lo lograron la primera vez? Se vuelven a reunir por sub-grupos y deciden cuál gesto van a hacer de nuevo.



El facilitador debe animar al grupo para que éste alcance el objetivo. Lograrlo, generalmente, resulta bien emocionante.

Para ir más allá del juego

Luego, se puede reflexionar sobre el proceso de toma de decisiones. ¿Quién escogió el gesto que se iba a representar en cada sub-grupo? ¿Qué pasó cuando no había consenso? ¿Hubo discusión?

Para que sea menos complicado

Hemos descubierto que cuando estamos con grupos grandes, o con niños en un ambiente de festival se puede presentar una sesión más sencilla.

El facilitador propone tres animales con su correspondiente sonido y gesto (ejemplo: el gallo, el perro y el mono) y todos lo prueban. De una vez con estos tres se realiza el juego.



Robot

Un juego sin sentido y con mucha risa para grupos de 12-50 personas

Jugando

El facilitador divide al grupo en equipos de tres o cuatro. Cada equipo explica que todos somos robots, máquinas que caminan derecho y que son incapaces de cambiar de dirección, sin la intervención de un programador. Así que cada equipo elige un programador y un sonido que será la señal que utilizará el robot para comunicar-

se con su programador. Los robots empezarán a caminar y cuando encuentren un obstáculo (otro robot, una pared, un mueble) envían la señal convenida para que el programador los ayude a cambiar su dirección. Después de un rato, se puede intercambiar los roles. Algunos robots pasarán a ser programadores y viceversa.

Ojo (y perdonen lo del Ojo):

Los robots caminan con los ojos abiertos pero



como son máquinas no son capaces de cambiar de dirección.

Otras versiones

El grupo podría inventar otra clase de

máquina: que retroceda al encontrar un obstáculo, que cambie de dirección, etc.

En cada equipo podría haber varias clases de máquinas que el programador tendría que manejar.

Jugando



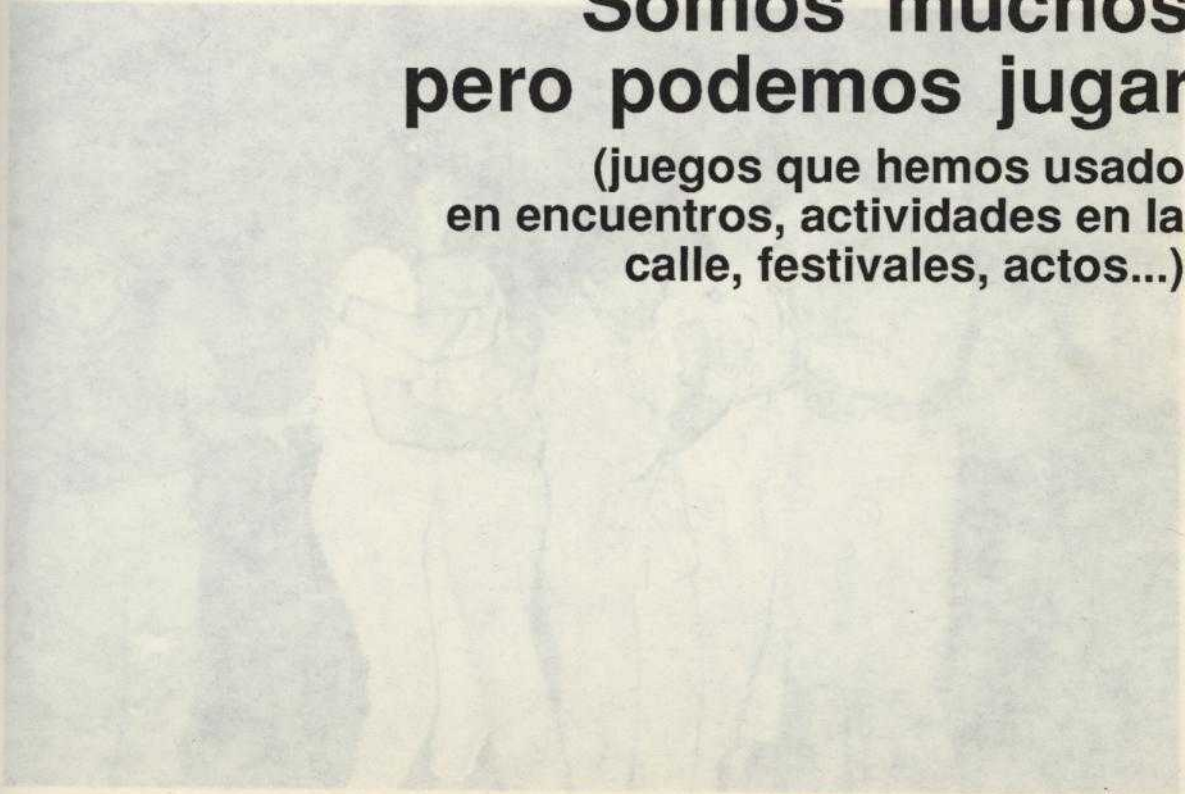
Fran Galvis



Jugando en un Taller de Comunicación realizado con grupos campesinos e indígenas del Departamento de Córdoba, Colombia. (Foto: Servicio Colombiano de Comunicación Social, 1988)

Somos muchos pero podemos jugar

**(juegos que hemos usado
en encuentros, actividades en la
calle, festivales, actos...)**



Formando grupos

En el trabajo grupal, a veces hace falta formar grupos pequeños. ¿Cómo hacemos cuando...?

*Hay un grupo de 45 adolescentes, y se sientan los muchachos por un lado y las muchachas por el otro. Y queremos formar cuatro grupos.

*Queremos realizar un trabajo en pequeños grupos de cinco y nos gustaría mezclar la gente que no se conoce.

*Queremos realizar un juego que necesita formar parejas. Para muchos la palabra "pareja" produce angustia y miedo:

"Si la busco a ella, ¿pensará que la estoy atacando?"

"Si me busca aquél, ¿qué le digo?"

"¿Si nadie me busca...?"

Podemos incluir la formación de grupos como parte del ambiente de juego. Se pueden formar



grupos al azar, por ejemplo, el facilitador podría motivar de la siguiente manera:

Fórmense en grupos de cinco o seis, ahora mírense las caras y recuérdennas porque vamos a trabajar en estos mismos grupos.

Para formar grupos de dos se puede pedir que piensen en su fecha de cumpleaños. Si la fecha es un número par, van a buscar a otra persona cuya fecha de cumpleaños también es un número par. Si es impar, lo mismo.

Para formar tres grupos (y no importa que uno sea más grande que el otro), se puede decir:

Piensen en mangos, melones y uvas. ¿Cuál te

gustaría comer? Los mangos se van por allá, los melones por aquí y las uvas se van por allá.

Para formar dos grupos se podría anunciar:

Vamos a dividirnos en dos grupos. Los que tienen su cumpleaños en los meses enero a junio se van para allá. Los que tienen su cumpleaños en los meses julio a diciembre se vienen por aquí...

Estas son algunas ideas que se pueden modificar según el número de grupos deseados.

Para ampliar esta idea se puede consultar el juego "Grupitos" que aparece en las páginas siguientes.



Grupitos

Este juego sirve para empezar a conocernos con grupos más o menos grandes, especialmente en aquellas actividades que tienen participantes de varios lugares (encuentros de barrios, cursos zonales, convivencias juveniles, etc.)

Jugando

El facilitador propone que los participantes se vayan formando en grupos según las instrucciones que él explique. Estas instrucciones, por ejemplo, pueden ser:

* Vamos a formarnos en grupos según el color de los zapatos.

* Vamos a formarnos en grupos según el barrio (o zona) de donde venimos (luego pueden identificarse).

* Vamos a formarnos en grupos de tres

* Vamos a formarnos en dos grupos (los de pelo largo y los de pelo corto).

El juego se puede jugar en dos formas, una rápida: ir formando los grupos, cambiando





rápidamente; es decir, apenas se formen los grupos, proponer el próximo cambio. Otra más lenta: cuando se formen los grupos, dar un tiempo para que las personas de cada grupo hablen entre sí.

Hay que tener cuidado que los participantes entiendan lo que va diciendo el facilitador y que el juego no se extienda demasiado. Normalmente con cuatro rondas es suficiente.

El juego se puede adaptar según el grupo. En un encuentro de grupos de mujeres hicimos una agrupación según el número de hijos que tenían. En un encuentro de pastoral juvenil hicimos una agrupación según su año en el colegio. En una actividad con docentes la hicimos según la etapa que daban. Ahí hay muchas posibilidades de preparar el juego para cada grupo.

Otro ejemplo (pero no se acostumbren)

Estamos aquí muchos que no nos conocemos, ¿verdad? Vamos a ver si podemos empezar a conocernos... jugando. ¡Sí, jugando! ¿Estamos dispuestos? Vamos a ir formando grupitos según lo que voy diciendo. Entonces, pónganse de pie y vamos a ver cómo nos movemos. Vamos a formarnos en grupos según el mes de nuestro cumpleaños. Es decir, los enero van todos juntos, los febrero juntos... (Espera) A ver, ¿dónde están los enero? (Espera los gritos de los enero). Y, ¿los febrero? (los gritos)... ¿Los marzo? (etc.).

Como se puede ver, en este juego, el ánimo del facilitador es importante.

La rueda enrodillada

Finalizando una actividad, la rueda enrodillada permite sentir la unión del grupo y la importancia del aporte de cada persona

Jugando

(sentados y sin sillas)

Todo el grupo se para en un círculo, hombro a hombro. Giran hacia la izquierda, quedando unos detrás de otros. Debe ser un círculo bien apretado. El facilitador puede sugerir que todos tomen un paso hacia el centro para lograr que estén apretados. Ahora, poco a poco, los participantes se van sentando en las rodillas de la persona que está detrás. Cuando todos se sienten, se habrá formado un "círculo sentado". Si el grupo lo logra

fácilmente, se puede sugerir que todos intenten caminar sentados y con las manos levantadas.

Otra versión que se puede probar es inclinarse hacia atrás: una vez que todos estén sentados, se acuestan hacia atrás.

Para que ruede bien

El facilitador juega un papel importante en crear el ambiente para lograr que todos se sienten. El facilitador debe ir animando al grupo y expli-





cando el juego sobre la marcha. Muchos participantes creen que es imposible, que se van a caer, que aquella persona es muy gorda...

Repitiendo, el facilitador debe crear un ambiente en el cual el grupo está dispuesto a probarlo. Y si no lo logran la primera vez, volver a intentar. Cuando un grupo logra sentarse todos, la reacción espontánea es un gran aplauso.

La experiencia nos ha enseñado que el juego funciona con todos los tamaños de adultos: grandes y pequeños, gordos y flacos. Sin embargo, no recomendamos que jueguen adultos con niños pequeños. Si el grupo es mixto se puede formar otro círculo (puede ser dentro del círculo de adultos) para que los niños lo intenten, simultáneamente con los adultos.

Finalmente, no importa el número de participantes. Lo hemos realizado con grupos de cien personas y teóricamente, no hay límite de número para el juego.

Jugando la "rueda" en un festival de educación especial

Buscando la cola

Nosotros adaptamos este juego que viene de la República Popular China. Se puede hacer en cualquier momento y es ideal con grupos grandes

Jugando (*¡y sin caerse!*)

El grupo se forma en columna, uno detrás de otro, la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero que se tiene delante y con la mano derecha se le agarra el pie derecho (del compañero que está enfrente).

Cuando todos estén en esta posición, la persona que encabeza la columna debe tratar de agarrarse al compañero que está al final.

¿Difícil? Es necesario que todos los jugadores colaboren para que se pueda lograr. Todos tienen que saltar en un solo pie y al mismo ritmo. La idea es formar un círculo, todos agarrados del hombro izquierdo y del pie derecho.



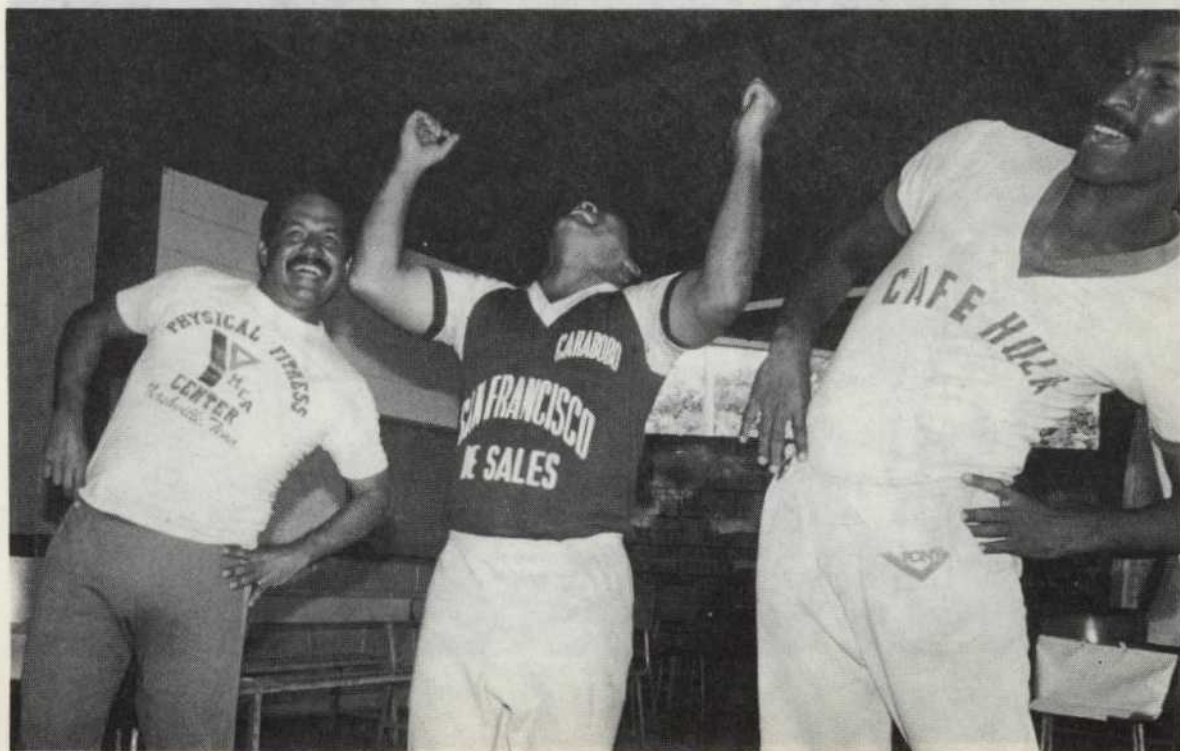
Cónchale, cónchale, na' guará

*¿El ambiente está un poco pesado?
¿El grupo tiene ganas de hacer algo movido?
Entonces, vamos a ponernos en un círculo,
de pie y a construir un circuito humano*

Jugando

Una persona empieza haciendo una serie de gestos, con cada gesto dice, "cónchale, cónchale, na' guará". La persona que está al lado la sigue, pero haciendo el primer gesto cuando la persona

ya haya pasado al segundo. Debe seguir todos sus gestos sin perderla de vista. De igual manera la tercera persona sigue a la segunda, la cuarta a la tercera, la quinta a la cuarta y así sucesivamente, hasta haber logrado un circuito en el cual está incorporado todo el grupo. El facilitador debe



aclarar que cada quien tiene que estar pendiente de la persona a la cual le toca seguir.

Cónchale, hace falta un ejemplo

La primera persona puede empezar diciendo, "Cónchale, cónchale, na' guará", mientras sube los brazos. Sigue diciendo lo mismo, pero esta vez tocando las rodillas. Mientras hace esto, la segunda persona dice, "Cónchale, cónchale, na' guará", y hace el primer gesto (subir los brazos). La primera persona sigue con un tercer gesto, por ejemplo, agacharse, diciendo lo mismo. Ahora,

mientras él hace este tercer gesto, la segunda persona toca las rodillas y la tercera persona sube los brazos. Cuando cada persona está realizando un gesto tiene que estar pendiente del gesto que está realizando la persona del lado.

Una versión más sencilla (¡cónchale, menos mal!) es de reducirlo a un líder y los demás lo siguen. Es decir, uno va diciendo lo mismo e inventando un gesto. Los demás realizando el gesto (y dicen "cónchale, cónchale na' guará") cuando el primero está realizando el segundo gesto. Entonces todos repiten el segundo gesto y el primero ya está realizando un tercer gesto... ¿No es tan complicado, verdad? ¡Ná' guará!



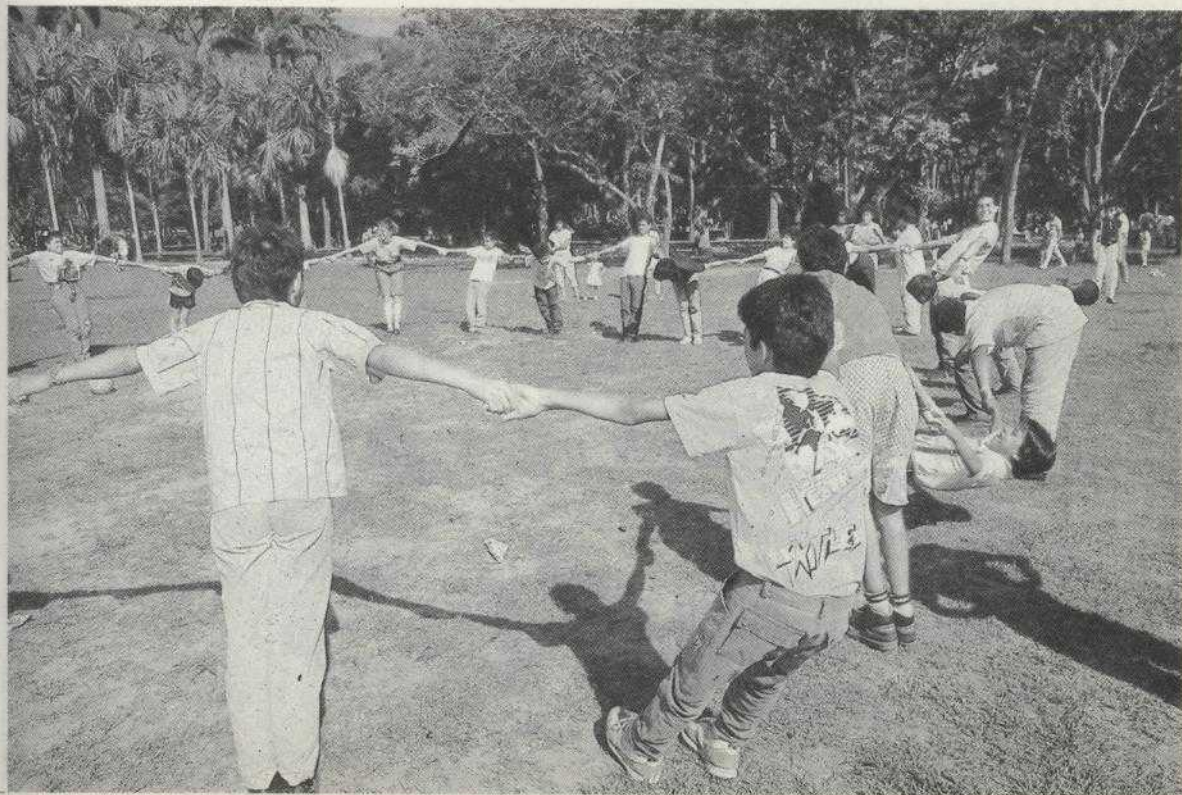
El balancín

Es un juego para ser realizado por cualquier número de personas, siempre y cuando sea un número par. El facilitador puede jugar o no jugar, dependiendo de que el grupo sea par o impar

Jugando

El grupo forma un círculo, todos agarrados de las manos, numerados de dos en dos (es decir: uno, dos, uno, dos, uno, etc.). Los participantes deben estar separados, con los brazos extendidos. El facilitador explica que se va a intentar lograr un equilibrio del grupo, cada uno apoyando mientras

es apoyado. Los “unos” se van a inclinar hacia adentro, mientras los “dos” se van a inclinar hacia afuera. A una señal del facilitador, todos se inclinan lentamente, sin mover los pies y sin doblar la cintura. Cada persona sirve de apoyo a los que tiene a sus lados. El facilitador señala el cambio y los “unos” van hacia afuera y los “dos” hacia adentro. El objetivo es lograr alcanzar un ritmo de balanceo sin que se rompa el grupo.



Tronco e' juego

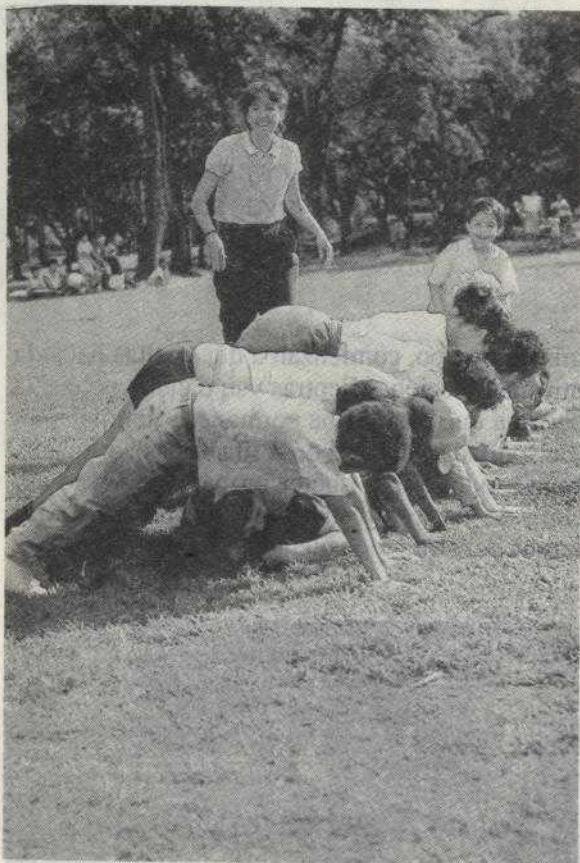
"¡Vamos a acostarnos!" Epa, ¿qué juego es ese? No se asusten. Este juego se puede realizar afuera, donde haya grama, o en la playa, sobre la arena. El juego facilita la cercanía física entre el grupo

Antes de jugar **Jugando**

Todos los participantes se acuestan boca abajo, lo más cerca posible, y en fila, hombro con hombro. Una persona se queda de pie y se acuesta en forma transversal sobre la cintura de los compañeros que están acostados. Entonces, todos, al

mismo tiempo, comienzan a dar vueltas hacia la misma dirección. Mientras van dando vueltas, la persona que está arriba permanece inmóvil y es transportada a lo largo de la fila hasta el otro lado. Como todos van a querer probar este paseo encima de los compañeros, se pueden organizar turnos para que todos tengan una oportunidad.





Tronco

"Vamos a acostarnos!"
Este juego se juega

El juego

Jugando

Los participantes se acuestan boca abajo, lo más cerca posible, y en fila, hombro con hombro. Una persona se queda de pie y se acuesta en forma transversal sobre la cintura de los compañeros que están acostados. Entonces, todos, al

"Tronco e'juego" al revés. Todos se levantan y uno por uno van pasando por debajo como se puede observar en la foto

Lápiz en la botella

Es el resultado de una sesión de creación de juegos cooperativos durante un taller. Lo hemos jugado en cursos, reuniones, en plazas y en la calle durante actos culturales

Antes de jugar *(y para que todo esté listo)*

Se elabora una "rueda" o "torta picada" con mecatillo o cordón. El tamaño depende de la cantidad de personas que forman el grupo. Con un diámetro de dos metros pueden jugar hasta quince personas. Se hace un círculo con el mecatillo y luego se amarran pedazos que lo cruzan desde

varias partes. En el centro se amarra un pedacito de 50 cms., del cual se cuelga un lápiz.

Jugando *(metiéndolo entre todos)*

El grupo se para alrededor del círculo y todos agarran una parte. En el centro se coloca una botella y el facilitador explica que el objetivo es



meter el lápiz dentro de la botella. Se necesita la coordinación de todo el grupo para lograrlo.

Lo que nos ha dicho la experiencia

En algunos grupos han comentado que el juego se parece al trabajo popular. Es decir, la meta se logra sólo entre todos; a veces nos acercamos bastante pero para lograrla, en verdad, necesitamos el aporte de todos. Una variación es poner la meta con el grupo para ver cuántas veces se le puede meter en un tiempo limitado, por ejemplo, dos minutos.

Y siempre surgen versiones nuevas...

Otro grupo inventó varias versiones. En vez de usar una botella, buscar algo más pequeño: en un caso la tapita de un marcado sirvió como meta para el grupo. También se pueden variar las formas de trabajar:

- *Todos usando un solo dedo
- *Todos agarrándolo con los dientes
- *Todos agarrándolo con una sola mano, mirando hacia un lado.

La ere

*Este juego resulta muy bueno para romper una sesión de curso
y para poner a todos a correr*

Jugando *(dispuestos a correr)*

La ere es un juego bastante común que se conoce con muchos nombres. En México se llama "la traes", en Uruguay y Argentina se llama "la mancha". En su versión tradicional se juega así: empieza con una persona, la "ere", que persigue a las demás. Cuando "la ere" toca a otra persona, ésta se convierte en "la ere" y empieza a perseguir a los demás. En su versión tradicional son los más lentos los que suelen ser "la ere", mientras los más rápidos se burlan de éstos porque no logran tocarlos.

Ofrecemos aquí una versión cooperativa que hemos jugado con grupos de niños, jóvenes y adultos en distintas actividades. Se empieza con dos personas, "la ere", que persiguen a las demás agarradas de las manos. Cuando ésta toca a otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. Cada persona que tocan se incorpora a esta "cadena" que va creciendo y persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos.

Conviene establecer, al comienzo, unos límites de espacio dentro del cual se jugará. El





grupo, seguramente, se dará cuenta de que mientras va creciendo la "ere", más fácilmente logran tocar a los demás.

El grupo puede aprovechar "la fuerza en el número" y, funcionando como un cuerpo unido, lograrán incorporar a todos.

Una versión cooperativa de "La ere"

Conviene establecer, al comenzar, unos límites de espacio dentro del cual se jugará. El



Espiral

Este juego sirve para

Este juego funciona muy bien al final de una actividad. Con un grupo grande y variado se puede aprovechar para sentir la cercanía del grupo

Jugando

El grupo forma un círculo, agarrados de las manos. El facilitador suelta su mano izquierda y empieza a caminar hacia la izquierda dentro del círculo. Los demás, siempre agarrados de las manos, van siguiéndolo, poco a poco, formando un espiral humano que se pone más y más apretado

cada vez. Este espiral llega a un punto en que todos están muy apretados y no se pueden enrollar más.

Ahora, el facilitador puede dar la vuelta y dirigir al grupo hacia afuera, terminando con el círculo grande original, sólo que ahora, todos quedan mirando hacia afuera.





Durante el juego el grupo puede cantar o escuchar una canción, mientras siente la energía colectiva.

Jugando

Formando un espiral humano durante un encuentro de jóvenes



El jala mecate

Este juego sirve tanto para grupos pequeños como para grupos grandes.

Se puede utilizar en cualquier ocasión en la que se quiera resaltar la importancia de la unión y el esfuerzo colectivo

Antes de jugar (con un mecate...)

Se necesita un mecate amarrado por las puntas para formar un círculo. El tamaño depende del número de personas que van a jugar. Por ejemplo, un mecate de 6-8 metros sirve para 20 a 25 personas. Obviamente, debe ser un mecate bien fuerte y el nudo resistente.

Jugando (...todos jalando)

Se invita a todos a colocarse alrededor del mecate y a estirarlo. Cuando el mecate esté bien estirado, todos se agachan y, al conteo de tres, se levantan todos, tratando de hacerlo al mismo tiem-

po. El efecto es como si hubiera una energía que los impulsa. Esta experiencia se puede repetir varias veces.

También se puede realizar con un grupo sentado encima del mecate y dando vueltas. Para hacerlo así el grupo se para con el mecate estirado a nivel de la cintura. El facilitador invita a un grupo de 5 ó 6 a sentarse, sosteniéndose en los hombros de los que tienen al lado. El grupo estira el mecate, levantando los compañeros sentados y empiezan a dar vueltas.

Luego, el facilitador puede proponer hacer algo más exigente. Poniendo el mecate sobre el piso, invita a algunos compañeros a pararse encima del mecate y a sostenerse con las manos sobre los hombros de los que tienen al lado.





Para un grupo de 30 participantes pueden ser cuatro o cinco los que se paren sobre el mecate. Estas personas tienen que estar bien repartidas alrededor del círculo.

El facilitador explica que se va a hacer el intento de levantar a estos compañeros, subiendo poco a poco el mecate, todos al mismo tiempo.

Este juego sirve tanto para niños como para jóvenes.

Se necesita un mecate amarrado por las puntas para formar un círculo. El tamaño depende del número de personas que van a jugar. Por ejemplo, un mecate de 6-8 metros sirve para 20 a 25 personas. Obviamente, debe ser un mecate bien fuerte y el suelo resistente.

Jugando
(...todos jugando)

Con un grupo de 30 participantes cuatro o cinco pueden intentar pararse sobre el mecate





Y estos juegos que...

(juegos que hemos utilizado
en diversas y diferentes ocasiones
y que no sabemos dónde meterlos.
Decidan ustedes...)



El puente

Este juego pone al grupo a realizar una tarea imaginaria que implica buscar una solución entre todos

Antes de jugar (para no mojarse)

Es necesario, dependiendo del número de participantes, tener cortadas "las piedras" de cartulina, papel, etc. También se necesita algún material (tirro, cuerda, tiza, etc.) para dibujar los límites del "río".

Jugando

Todos deben cruzar un río imaginario sin mojarse.

Se les entrega a los participantes unas "piedras" para poder cruzar el río. Deben usar las piedras para cruzarlo y llevar las piedras con



ellos, para poder volver a cruzar. Para empezar se dibuja el río. El ancho depende del número de participantes. (Por ejemplo, para 7-8 personas puede ser de 10 metros). Se le entrega una piedra menos que el número de participantes. Las piedras pueden ser de un tamaño de más o menos 30 x 30 cms. Todos empiezan en el mismo lado del río. El facilitador explica que tienen que cruzar el río sin

caer en él, que **todos** deben llegar a la otra orilla y que deben llegar con todas las piedras.

Esta actividad se debe hacer con grupos de 7 a 10 participantes; en el caso de grupos más grandes se puede dividir en varios subgrupos. Poder llegar a la otra orilla depende de la creatividad de los participantes.

Antes de jugar (para los maestros)

Es necesario, dependiendo del número de participantes, tener cortadas: las piedras, de cartón, papel, etc. También se necesita algún material (lana, cuerda, tiza, etc.) para dibujar los límites del "río".



Las piernas empelotadas

Este juego se puede realizar con una variedad de pelotas: dos pelotas tipo playera de distintos tamaños son ideales. Como es juego rápido se puede realizar a manera de descanso dentro de una actividad formativa

Antes de jugar

¡Tener las pelotas infladas!

Jugando

Todos se sientan en el piso en un círculo apretado. Las piernas se extienden hacia el centro.

Con una pelota sobre las piernas empiezan a hacerla circular sin usar las manos. Luego se puede introducir otra pelota en otra dirección. Se puede anunciar un cambio de dirección en cualquier momento para que se cambien las dos pelotas. La idea es ver si se puede lograr un ritmo de circulación de las pelotas sobre esta rueda de piernas.



Las cobijas

Con dos, tres o más cobijas y unas pelotas (de voleibol, de playa, etc.) se pueden inventar varios juegos de participación de todos y de estructura cooperativa

Antes de jugar

Se debe contar con pelotas y cobijas.

Jugando

Se divide el grupo de acuerdo al número de cobijas (debe haber un mínimo de cuatro personas por cada cobija). Se empieza con una pelota, pasándola de un grupo a otro con las cobijas, sin tocarla con las manos, luego se va aumentando el número de pelotas, y se tratan de pasar de un grupo a otro sin que se caiga ninguna.

También se puede hacer una cadena, tratando de que al mismo tiempo haya pelotas que van y pelotas que vienen. Si hay una malla de voleibol, resulta muy divertido lanzar las pelotas con la cobija y que otro grupo la reciba.

En actividades familiares, al aire libre, este

juego incorpora a niños y adultos de una forma muy espontánea. Sólo hay que sacar las cobijas y las pelotas y empezar a explicar a los grupos cómo es el manejo. Seguramente los grupos mismos empezarán a inventar versiones nuevas del juego.

Y si no hay cobija, ¿ah?

En zonas de mucho calor es posible que no se encuentren suficientes cobijas. Sin embargo hay varias versiones de este juego:

- 1) Usar sábanas en vez de cobijas.
- 2) Usar toallas, con dos personas por toallas.
- 3) Con mallas de mecatillo.

Previamente se tejen dos "redes" con mecatillo. Se determina el tamaño de cada red y se cortan suficientes pedazos de mecatillo para el tejido.

La forma debe ser rectangular o cuadrada y el



tamaño dependiendo del número de participantes. Si cada red tiene dos metros por dos metros, podría haber un buen número de participantes.

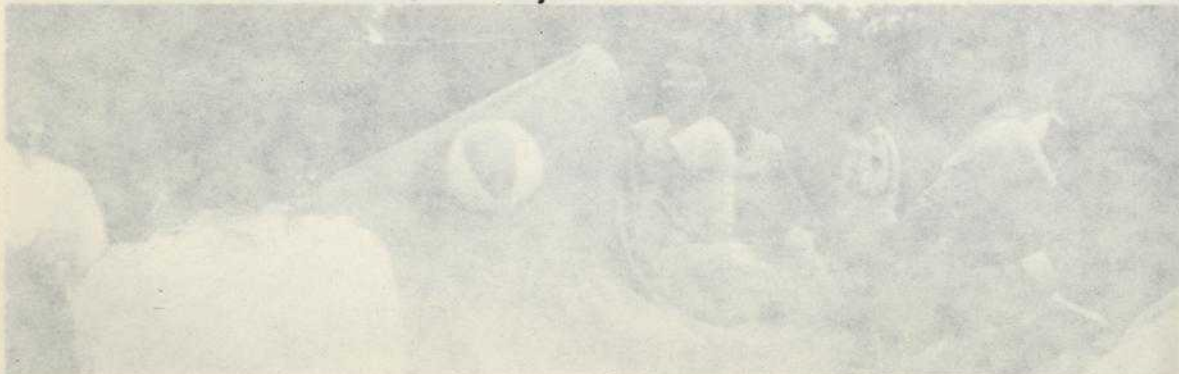
Para jugar, los participantes agarran un pedazo por la orilla y van pasando un balón de

voleibol o una pelota playera entre un grupo y otro.

Con dos redes hechas de metaillo de nylon y una pelota playera, tenemos listo un juego para un grupo en la playa.



Una de las versiones de "Las cobijas".



La perinola cooperativa

Aunque es un juego que sólo dos personas pueden jugar a la vez, lo recomendamos porque siempre llama la atención a los niños y los adultos

Antes de jugar

(¡hay que construir la perinola!)

Se necesita un palito de más o menos 60 cms. de largo y de 2 ó 3 cms. de grueso. Al palito se le amarra en el medio, una cabulla de 50 cms. con una pelota de goma en la punta. Con una aguja grande se puede meter la cabulla por la pelota, asegurándola con un nudo.

Nosotros agregamos dos gomas tipo "chupón" en las dos puntas del palo para proteger el estómago del jugador.

Jugando

Dos personas se paran frente a frente con el palito sostenido a la altura del abdomen. La meta es enrollar la pelota en el palo, sin usar las manos, valiéndose del movimiento sincronizado de los dos cuerpos.



El aura

¿Es cierto que todos emitimos una energía? ¿Que cada uno tiene un "aura"?

En este juego de concentración vamos a suponer que sí.

Podemos aprovechar el "aura" que tenemos cada uno, esa energía positiva que podemos irradiar hacia los demás, para conectarnos

Jugando

Para empezar el juego, el facilitador puede pedir la ayuda de una persona para realizar una demostración.

Los dos se paran frente a frente, mirándose, y con los brazos extendidos se tocan las manos. Cierran los ojos, dan un paso para atrás, bajan los brazos y cada uno da tres vueltas. Manteniendo cerrados los ojos, tratan de reconectarse, tocándose las manos.

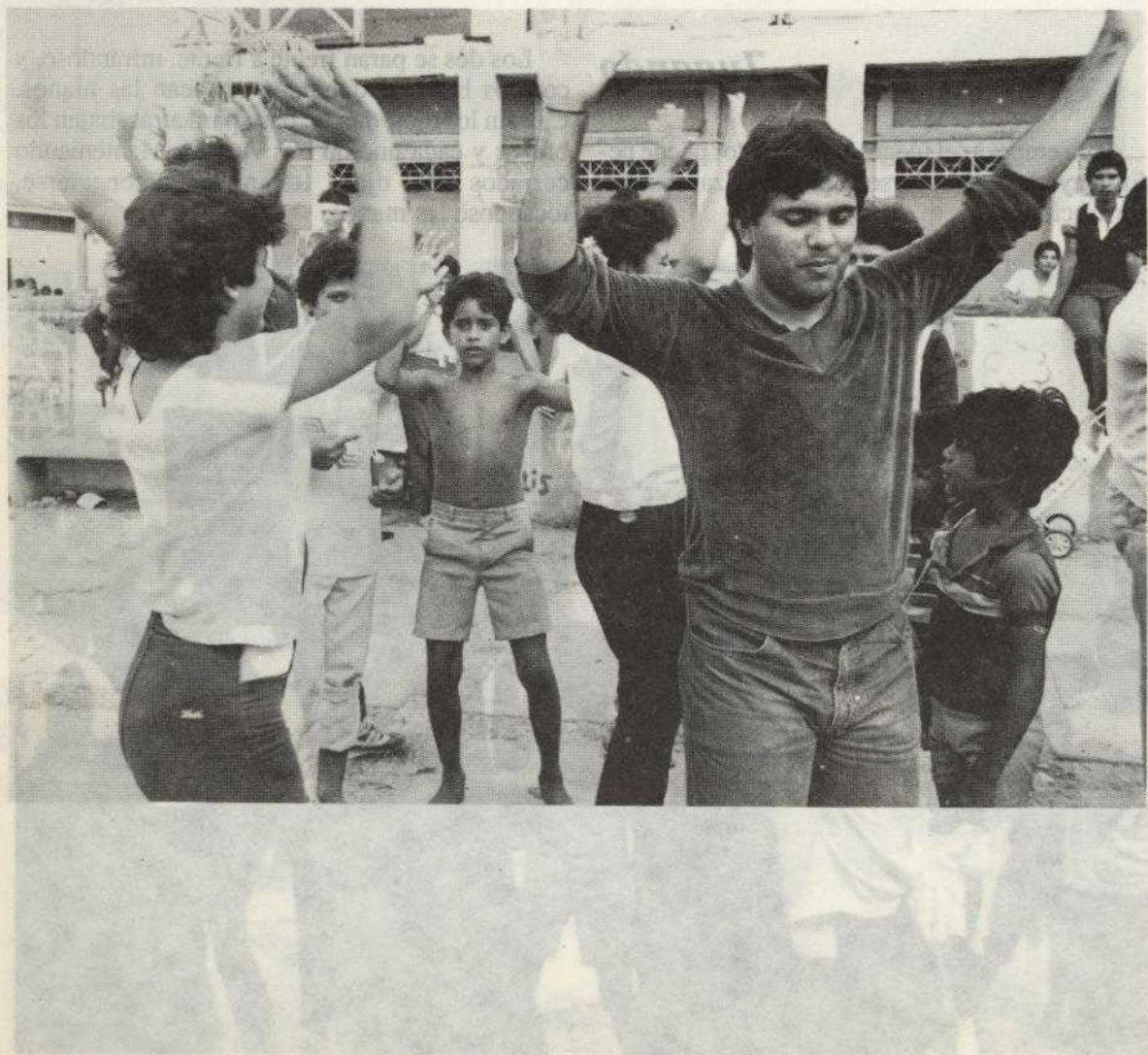


El facilitador invita a todo el grupo a pararse, por parejas, y a vivir la experiencia, haciendo énfasis que lo importante es que cada uno intente comunicarse con el otro, a través del contacto de las manos y la mirada, de manera que puedan transmitir su energía y captar la energía de su compañero. Se puede seguir con dos, tres y cuatro parejas, hasta formar un círculo grande, donde está incluido todo el grupo.

La experiencia nos habla...

Como un juego tranquilo y de cierta concentración, se puede aprovechar como actividad antes de una sesión de trabajo en un curso o encuentro.

Es un juego que va uniendo al grupo, donde todos terminen en un círculo.



Voleibol cooperativo

Este Ofrecemos cuatro alternativas del tradicional juego de voleibol. La idea es minimizar la competencia y poner más énfasis en la participación de todos

Antes de jugar (lo obvio)

Se necesita una cancha de voleibol y un balón.

Jugando

1. Cada vez que uno pasa el balón por encima de la malla, esta persona tiene que pasar por debajo de la malla y se incorpora al otro equipo. En esta versión hay cambio constante de equipos.

2. Los dos equipos intentan mantener un voleo

largo haciendo una cuenta colectiva. En juegos sucesivos intentan mejorar ese número.

3. Después de sacar, el jugador se incorpora al final de la rotación del otro equipo.

4. Antes de devolver el balón, todos los del equipo tienen que tocarlo. Es decir, en vez de la regla de los tres toques, cada miembro del equipo tiene que tocarlo antes de pasarlo por la malla.

Ojo: Se recuerda que son 4 versiones del juego. El facilitador puede proponer una de las versiones y después de un rato, proponer la otra.



Nariz a nariz

Este juego lo hemos introducido en varios momentos de diversas actividades, produce mucha risa e invita a muchos a participar. También permite hacer algunos comentarios sobre la confianza en el grupo

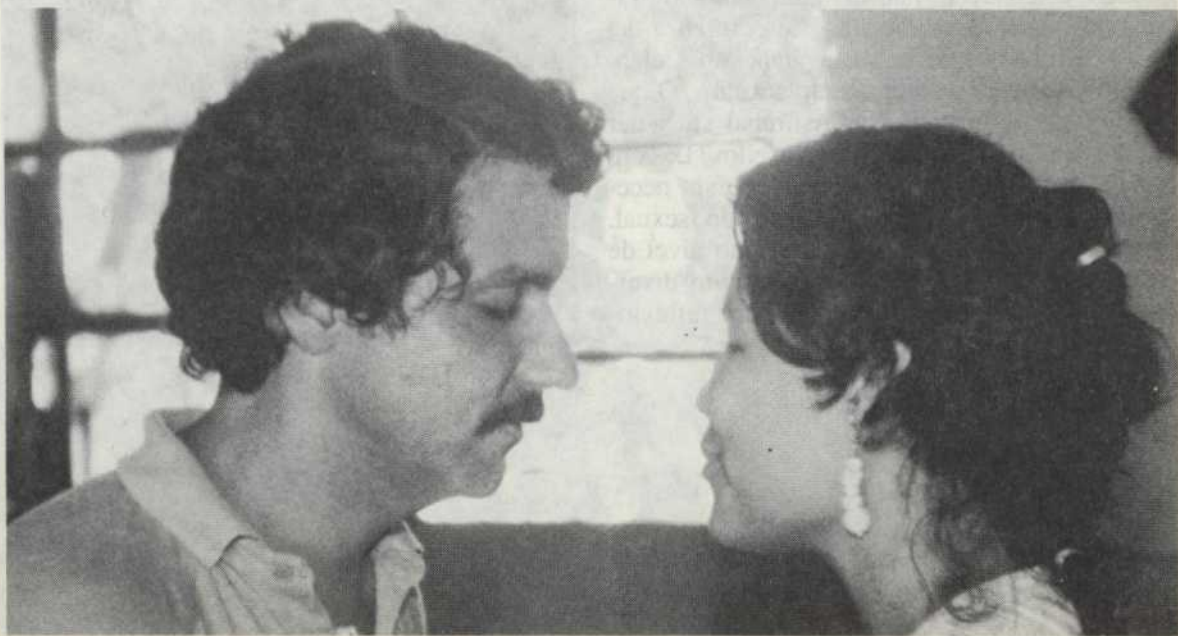
Jugando *(con las narices)*

Dos personas se paran mirándose, a una distancia de medio metro, más o menos. Una de ellas cierra los ojos y se mueve adelante, poco a poco, tratando de tocar con la punta de su nariz, la de su compañero o compañera, quien no se mueve y permanece con los ojos abiertos. Esta puede guiar al otro, soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los dos al mismo tiempo, acercándose con los ojos cerrados.

Primero el facilitador puede introducir el juego con una persona, para enseñar la forma del juego. Luego varias parejas se pueden formar para jugar todos.

Hay confianza... pero...

En un taller de teatro popular estábamos iniciando una reflexión sobre la importancia del juego en el trabajo popular. Vale la pena mencionar que éramos un grupo que llevaba tiempo juntos; ya teníamos un año reuniéndonos cada mes. Estábamos realizando una serie de juegos y



dentro de esta serie presentamos "Nariz a nariz". Primero se hizo con una persona del grupo. Luego hicimos una invitación a todos los que quisieran probar el juego. Hubo un silencio nervioso: nadie se movió. Posteriormente se hizo una reflexión sobre lo que había pasado. Preguntamos por qué nadie del grupo quiso realizar este juego. Un joven que trabaja mucho en teatro con grupos juveniles empezó a hablar:

Cuando ví el juego no lo quise jugar. Recordé tantos juegos que conozco que son así y tienen su trampa; que si una patada o alguien que termina siendo el gafo. Tenía miedo de ofrecerme por eso.

Su observación dio para mucho. Hablamos de los juegos que buscan burlarse de uno: de la competencia y la confianza. La confianza es un elemento importante en el juego. "Nariz a nariz" no funciona si no existe confianza en el grupo. Por supuesto que cuando se juega hay bastante risa, pero no es entre todos.

Con este juego han surgido otras observaciones sobre la confianza. ¿La confianza del grupo es tanto que Oscar puede jugar con Alejandra sin que tenga un significado sexual? ¿O que José se atreva a jugar con Asdrúbal sin tener miedo a que los demás se burlen de ellos? La confianza permite el acercamiento físico sin necesariamente implicar algún significado sexual. Hemos visto que cuando se genera un nivel de confianza con un grupo, este juego es muy divertido. Y, desde luego, da mucho para reflexionar.



La centrífuga

En nuestra experiencia, este juego es un espacio magnífico para que el grupo desarrolle su creatividad. La centrífuga es, preferiblemente, un juego para grupos pequeños

Antes de jugar

Se necesitan unas tripas de caucho de bicicletas, que se consiguen en los talleres de bicicletas. Las tripas se cortan por la parte del gusanillo (eliminándolo) y se amarran en redondo, con un nudo fuerte.

Jugando

El facilitador puede empezar con la invitación a jugar algo diferente. Se mete en el círculo formado por la tripa, cuidando que ésta quede a nivel de la cintura e invita a otra persona a hacer lo mismo. Los dos se inclinan hacia atrás (frente a



frente) dejando que la tripa los sostenga. Al principio, los participantes creen que la tripa no aguatará, así que el facilitador debe estar muy seguro y animar a los demás. Cuando la tripa esté bien prensada, las dos personas cambian de lugar rápidamente, haciéndolo varias veces, hasta alcanzar un ritmo de vaivén. Cuando se ha logrado con dos, se integra a otra pareja. Los cuatro se inclinan hacia atrás, y cambian de lugar (por parejas), buscando un ritmo rápido y tratando de no chocar. Las personas que quedan de frente se cambian: primero una pareja y después otra. Cuando se logra un buen ritmo la sensación es de ser lanzado por la fuerza de la tripa.

Otra versión más (para 8 a 10 participantes)

Se van incorporando las parejas y cambiando de lugar como previamente explicamos. Cada pareja se enumera, llegando a tener hasta seis parejas metidas en una tripa doble. El facilitador (que puede estar fuera del círculo) va llamando a los números "uno, dos, tres, cuatro, uno...". Luego puede decirles que pongan atención al orden, y puede variar el orden. Las parejas cambian cuando se les nombra su número. Por ejemplo el facilitador puede decir:

"Uno, dos, tres, cuatro, dos, cuatro, tres, tres, uno..."

Dándole una vuelta a la idea

Nosotros hemos creado una tripa más grande, uniendo dos tripas y eventualmente, metiendo hasta 15 ó 20 personas. Allí el grupo va a crear

cosas nuevas, proponiendo actividades que se podrían realizar dentro de esta tripa grande. Por ejemplo, con tantas personas, se puede sugerir que todos se inclinen hacia atrás y empiecen a dar vueltas, sostenidos por la tripa. No dura mucho porque todos se marean.

Otra posibilidad es meter todo un grupo dentro de la tripa y proponer que caminen por una ruta previamente decidida (saliendo del salón, subiendo una escalera, dando una vuelta por el patio y regresando). La tripa mantiene a todos muy cerca y por lo tanto el grupo tiene que ver cómo navegar como grupo. La reflexión posterior puede ser muy interesante.

Una vez con un grupo de docentes de un pre-escolar, una maestra le dijo a otra:

"Tenemos años conociéndonos y esta es la primera vez que nos tocamos..."

En otra oportunidad un grupo grande decidió salir del salón y tratar de llegar del primer piso hasta la planta baja y la calle. Como no cabían en el ascensor todos bajaron la escalera. Tanto fue la bulla y la risa que se asomaron de otros pisos de arriba. A lo mejor se sorprendieron mucho al ver un grupo de adultos, metidos en un caucho, bajando una escalera.

Y por si fuera poco... Después de conocer el juego y durante el descanso de un taller, le propusimos a un grupo de docentes que fueran a buscar café, metidos en la tripa. Lo dijimos en son de chiste pero la sorpresa nuestra fue ver a los pocos minutos, a todo el grupo salir del colegio, cruzar la calle y comprar café... todos metidos en la tripa.

Arránvalo

Al concluir una actividad, esta dinámica ayuda a sentir la cercanía del grupo, permitiendo a cada uno expresar cómo se siente

Jugando

El facilitador propone que todos se paren y que formen un círculo apretado, extendiendo los brazos por encima de los hombros de los demás. El facilitador explica que todos van a hacer girar el círculo, caminando en la misma dirección.

Cuando alguien quiere hablar, para expresar

cómo se sintió en el curso, taller, etc., dice "Páralo". Y todos se paran mientras esta persona habla. Cuando termina de hablar dice "Arránvalo", y todos caminan pero en la dirección opuesta. Así, el próximo que quiera hablar vuelve a decir: "Páralo", y la evaluación prosigue. Si todos van a hablar es bueno realizarlo con grupos máximos de 20 personas. En grupos más grandes una posibilidad es realizarlo con varios sub-grupos simultáneamente.



Un ejemplo (para arrancar bien)

Facilitador:

Bueno, ya que estamos terminando nuestro curso, queríamos finalizar dando la oportunidad para que cada uno exprese cómo se siente. Pero, ya va. Vamos a combinar eso con un pequeño baile. Así que, vamos a ponernos de pie y formamos un círculo, hombro a hombro. Ahora, vamos a poner los brazos sobre los hombros de nuestros vecinos, abrazándonos. Bueno, lo que vamos a hacer es empezar a caminar hacia la izquierda, y cuando

alguien quiere decir algo, sencillamente dice "Páralo". Y todo el mundo se para a escuchar al compañero. Cuando termina lo que quería expresar, nos avisa diciendo: "Arráncalo", y todos empezamos a caminar, pero en la dirección contraria. De nuevo, si alguien quiere hablar, dice "Páralo". ¿Está claro? Vamos todos a darle -a la izquierda-...

Esta dinámica pone al grupo en contacto en un espacio físico reducido y tiene un mecanismo que da permiso para hablar. Aunque parezca un detalle insignificante, hemos visto que permite que las personas más tímidas hablen.



El masaje circular

En los cursos y talleres, especialmente después de una sesión muy tensa o fuerte, este juego nos ayuda a aliviar las tensiones

Jugando (pero con un ejemplo)

Facilitador:

Bueno, ya vamos a almorzar, pero antes vamos a relajarnos un poco. Vamos a ponernos de pie en un círculo hombro a hombro (ESPERA QUE TODOS SE INCOR-

POREN). Ahora, vamos a girar todos a la izquierda y vamos a darle un masaje al compañero que tenemos delante. (LO HACE Y ESPERA QUE TODOS LO HAGAN). Queremos que este masaje sea algo que le agrade al compañero o compañera que lo está recibiendo.

No queremos hacerle cosquillas; queremos que se sienta descansado. Vamos caminando



en el círculo y dando estos masajes. (DESPUES DE UN RATO DE MASAJE). Ahora, paren un momento y vamos a dar la vuelta, y vamos a devolverle el favor a la persona que nos hizo el masaje. La misma cosa; un masaje agradable. Vamos caminando de nuevo.

Un último toque

Este juego se puede proponer espontáneamente y en general, el resultado es un grupo más relajado. Si se quiere también se puede realizar acompañado por una música suave.

quien quiere hablar, dice "Páralo". ¿Está claro? Vamos todos a darle a la izquierda...

Jugando pone al grupo en contacto en un momento en el que tiene un mecanismo que (pero con un ejemplo) Aunque parece un deporte, en realidad es un juego que permite que los miembros del grupo se conozcan mejor y se relacionen. Facilitador: hablar rápidamente en silencio. Bueno, ya vamos a almorzar, pero antes vamos a relajarnos un poco. Vamos a poner nos de pie en un círculo hombro a hombro (ESPERA QUE TODOS SE INCOR-





y produce v

(pelotas... muchas pelotas)

Para este juego es necesario tener una cantidad de pelotas. Sesenta a setenta es un número sufi-

quier tipo de pelotas. Por ejemplo, podemos usar una pelota para cada jugador. El objetivo es conseguir un número de pelotas

¿Qué pasó en este juego?

(juegos que hemos usado para tocar temas de reflexión con el grupo)

Baloncesto despelotado

Este juego se realiza con grupos hasta de 30 personas y produce varios minutos de locura y risa. Es un despelote organizado.

También la reflexión posterior tiene una posibilidad de tocar varios temas relacionados con la cooperación y los procesos del grupo

Antes de jugar (pelotas... muchas pelotas)

Para este juego es necesario tener una cantidad de pelotas. Sesenta a setenta es un número sufi-

ciente para un grupo de 20. Se puede usar cualquier tipo de pelota; por ejemplo nosotros usamos unas pelotas de plástico. Si esto resulta difícil conseguir, se puede preparar una buena cantidad de pelotas de papel. También se debe buscar



cuatro o cinco "cestos" de varios tamaños. Uno de los cestos debe ser relativamente fácil (por su tamaño o su distancia), y otro puede ser bastante difícil. Se pueden usar papeleras de varios tamaños, cajas (grandes y pequeñas, etc.). La "cancha" de jugar puede ser un lado del salón de reunión o de clase, donde se elimina todo mueble. Los cestos se ponen variando la distancia.

Jugando

(el momento del "despelote")

El facilitador propone que van a jugar una versión del "baloncesto". Puede invitar a todos a mover las sillas y otros muebles a un lado del salón. Explica que esta área será la cancha y que todos se van a poner detrás de una línea (real o imaginaria). El facilitador empieza a colocar los "cestos", asegurando que uno sea más o menos fácil y otro difícil. Va consultando con el grupo, preguntando: "¿Cuál de estos es el más fácil?" "¿Y cuál el más difícil?". Al más fácil sugiere que tenga un valor de 10 puntos y al más difícil un valor de 100 puntos. Los otros cestos, según su dificultad pueden tener valores de 20 y 50 puntos, por ejemplo.

El facilitador propone que todo el grupo tratará de lanzar las pelotas en los diferentes cestos, pero que van a trabajar como un solo equipo. Explica que va a repartir las pelotas entre todos y que tendrán un minuto y medio para meter la cantidad que puedan. Esto lo realizarán todos al mismo tiempo (por eso el despelote). El facilitador agrega un detalle más: como no todas las pelotas van a entrar, hacen falta unos "recogedores" que se ubican cerca de los cestos y recogen las pelotas que caen fuera de los cestos. Estos "recogedores" devuelven las pelotas a los "lanzadores". Los "recogedores" no pueden meter pelotas en los cestos. Igualmente los "lanzadores" no pueden cruzar la línea, ni para buscar pelotas.

Cuando todo se ha explicado y el grupo haya decidido quienes son los "recogedores", el facilitador puede repartir las pelotas a todos. Luego da la señal para empezar y va marcando el tiempo. Avisa cuando quedan diez segundos y luego cuando se termine el tiempo. Algunos del grupo sacan la cuenta de las pelotas encestandas y el facilitador debe marcarlo en un pizarrón o rotafolio. Por ejemplo:

10	310	³¹
20	180	⁹
50	150	³
100	100	¹

TOTAL 740

Ahora el facilitador debe promover un momento de reflexión, primero anunciando el total del grupo (acompañado por los aplausos de todos). Luego pregunta: "Bueno, esto fue lo que sacamos como grupo... ¿Podemos mejorarlo?". Seguramente todos van a decir que sí. Y el facilitador puede continuar:

Facilitador:

- ¿Cómo podemos mejorarlo?

Grupo:

- Agrupándonos mejor.

Facilitador:

- ¿Por ejemplo, cómo?

Grupo:

- Cada quien debe lanzar con más calma.

Facilitador:

- ¿Y qué más?

Grupo:

- Los recogedores deben regresar las pelotas con más cuidado.

Facilitador:

- ¿Cómo?

Grupo:

- Rodándolas por el piso

Facilitador:

- Bien y ¿qué más podemos hacer si queremos mejorar este puntaje?

Grupo: - Meter más en él que tiene más valor.

Facilitador: - O sea... apuntando hacia los cestos más difíciles... ¿Estamos de acuerdo?

Volvemos a hacerlo, pero tomando en cuenta lo que hemos dicho.

La segunda ronda se juega igual y al final se saca la cuenta. Se pueden anotar los resultados al lado del primero para comparar qué fue lo que pasó.

	31	28
10	310 ₄	280 ₁₉
20	180 ₃	380 ₈
50	150 ₁	400 ₄
100	740	400
TOTAL	740	1460

Después de jugar

(organizando el despelote)

Se puede reflexionar en grupo sobre lo que pasó, empezando por el puntaje total. ¿El grupo mejoró? Un dato interesante es que casi siempre el grupo mejora en la segunda ronda. ¿Por qué? Normalmente el grupo apunta las siguientes respuestas:

- Nos pusimos de acuerdo
- Nos organizamos más
- Lanzamos mejor
- Apuntamos hacia el más difícil

El facilitador puede preguntar por qué ocurrió todo esto. Se puede resaltar que después de la primera actuación, todos reflexionaron y evaluaron, viendo por dónde se podría mejorar. Luego



se hizo la segunda actuación. Es decir, el grupo no se organizó mágicamente. Este juego se puede comparar con la importancia de acción-reflexión-acción: la planificación y la evaluación continúa en el proceso de los grupos.

Una manera de seguir la reflexión es profundizar la relación del juego con el trabajo del grupo. Aquí vale la pena mencionar que se ha jugado con grupos juveniles, educadores cristianos, docentes, alumnos, líderes estudiantiles y promotores sociales. Presentamos aquí algunas ideas que han surgido de la reflexión de este juego:

* **La importancia de seguir buscando y apuntando hacia metas más difíciles.** El grupo decidió que para mejorar su actuación tenía que apuntar hacia los cestos más pequeños o más lejos. Hay más posibilidad de fallar pero vale la pena intentarlo.

* **Somos capaces de mejorar cuando no lo creemos posible.** El grupo decidió que sí podía mejorar su puntaje. No se quedó con el total de la primera vez. Pudiera haber dicho que hicieron todo lo posible y que el total no era mejorable.

* **Valorizar todo tipo de tarea.** Sin los recogedores los lanzadores no podrían mejorar su actuación. Se quedaría trancado el proceso. Y como una vez comentó una joven catequista, "A veces nos toca a todos ser recogedores".

* **La importancia del ambiente de cooperación.** El grupo trabajó unido. No hay necesidad de preguntar "¿quién metió más?". No hay que burlarse de aquél que sólo metió una pelota. Lo importante es que cada uno aporta lo que puede, y juntos. El grupo logró superar su propia actuación. De la misma manera este ambiente de cooperación permite que todos aporten ideas en el

momento de evaluación y reflexión. Cuando se pregunta cómo se puede mejorar, se busca una lluvia de ideas de todo el grupo.

* **Los resultados no siempre son automáticos.** Casi siempre el grupo mejora la segunda vez. Pero no hay garantía. Si resulta que el grupo no logra mejorar la segunda vez, se puede reflexionar sobre lo que pasó. Y nuevamente intentar otra vez. Aún si el grupo mejora la segunda vez, esto es un punto interesante para la reflexión, puesto que no ha sido automático el resultado. Se puede reflexionar con el grupo: "¿Y si no hubiéramos mejorado...?"

* **La importancia de la comunicación.** El grupo logra mejorar su actuación porque todos hablan, proponen ideas y se ponen de acuerdo. Esta comunicación es fundamental para la organización de las acciones. Se puede reflexionar con el grupo "¿Y si no hubiéramos hablado antes de la segunda ronda?"

Punto final

(que no pretende ser el final sino algunas últimas ideas sobre el juego)

Hemos descubierto que este juego da mucho para reflexionar. Es importante resaltar que todo el grupo debe trabajar unido (y no turnarse o sólo dejar que algunos "buenos" sean los lanzadores). En el momento de la reflexión entre la primera y segunda ronda, el facilitador debe cuidarse de no cambiar la estructura del juego. Por ejemplo, alguien podría sugerir que se cambien los valores de los cestos o que se coloque el cesto de mayor puntaje más cerca del grupo. En este caso el facilitador debe recordarle al grupo que la idea es mejorar, sin cambiar las reglas establecidas al principio del juego.

El nudo

*En principio, este es un buen juego para diez o quince personas.
Para grupos más grandes se puede realizar en subgrupos*

Antes de jugar

No hace falta ningún equipo especial para realizar este juego. Lo hemos usado en muchos contextos y con todas las edades. Aunque se puede jugar sin realizar ninguna reflexión posterior, hemos descubierto que el nudo sirve para introducir varios temas, tales como: la cooperación grupal, la participación, el liderazgo

compartido, y el papel del error en el proceso de aprendizaje.

Jugando

El grupo forma un círculo y el facilitador explica que van a formar un nudo humano. Cada persona agarra una mano de dos personas, cuidando de no agarrar las manos de las personas que



tiene a sus lados inmediatos, ni las dos manos de una misma persona. Cuando todas las manos estén agarradas, se habrá formado el nudo humano.

Ahora viene lo bueno: hay que desenredar el nudo sin soltarse las manos. La idea es quedar todos en un círculo tomados de las manos (aunque a veces salen dos círculos interconectados). Si el grupo ve que alguna parte del nudo es demasiado difícil de deshacer, puede soltar esa parte y reajustarla.

Las reglas son flexibles y deben adaptarse a las necesidades del grupo.

Como ya mencionamos, el número ideal para realizar el nudo es de 10 a 15, aunque se puede jugar con menos o más personas. Sin embargo, cuando nos encontramos con grupos de treinta a cuarenta personas se hace casi imposible.

Una solución (en el ambiente de reunión o taller) es jugar en pequeños grupos. La idea es trabajar con un número de personas más cómodo. Sin embargo hay que tener cuidado que no se vuelva una competencia entre grupos (*"Vamos ganando... vamos a terminar antes que ellos..."*).

Si un grupo termina antes que otro, el facilitador puede sugerirle que ayuden a otro grupo porque desde afuera es posible que las cosas se vean de otra manera. En este caso, no es cierto el refrán que dice: *"Los mirones son de palo."*

Después del rollo

Después de desenredar el nudo el grupo puede reflexionar sobre la experiencia vivida, basándose en las siguientes preguntas:

-¿Qué pasó ahorita en el juego?

-¿Cómo se sintieron cuando empezaron, cuando estaban enredados?

-¿Quién logró desenredarlo?

-¿Cómo hicieron? ¿Cómo se sintieron al final?

Estas preguntas dan pistas para la reflexión. El facilitador puede recoger los aspectos mencionados y profundizarlos. Algunos elementos que han surgido en talleres son:

- Mucha dificultad al principio
- Hacen el intento, fallan, vuelven a probarlo
- Al principio: "no vamos a poder"
- Empezamos bien, luego se presentaron problemas
- Nos equivocamos
- Facilitación compartida
- Confianza
- Búsqueda de alternativas, más de una respuesta
- Liderazgo compartido.
- Importancia de la comunicación
- Soluciones inesperadas.

Esto da para una rica discusión. Algunos temas que se pueden profundizar con el grupo son:

* **Los "rollos" no tienen solución.** *"Esto es imposible"*. Muchas veces en el grupo (la cooperativa, el grupo juvenil, el equipo de trabajo, la clase de quinto año) surgen problemas: "rollos" que frenan el trabajo y el grupo se siente como en el nudo, comentando, "¡Qué llo!. Esto no tiene solución". Pero poco a poco, con los aportes cada uno, se empieza a buscar alternativas y a salir del problema.

* **El papel del error en el proceso de aprendizaje.** En el juego el grupo descubre que muchas veces se equivoca... que tiene que re-

gresar. Se da cuenta que, "por aquí no era". Y entonces busca otras alternativas.

El nudo puede servir a los grupos para ver el error no como falla o fracaso sino, más bien, como parte del proceso y como un aprendizaje. Es importante seguir buscando soluciones: de ver, "por dónde agarramos".

El grupo puede reflexionar sobre nuestra reacción frente a situaciones tales como: "Nos equivocamos... ¿y qué hacemos ahora?"

*** El aporte de todos y la comunicación.** El ambiente creado en el juego permite que cada persona empiece a ofrecer alternativas. Entre todos se logra una solución. Además cada quien tie-

ne su punto de vista desde el cual ve al nudo. Y en la medida que se expresan y escuchan todas las ideas, se pueden resolver los problemas.

Podemos agregar también: ¿Qué hace falta en el grupo para contar con el aporte de todos? Seguramente surge una reflexión sobre la importancia de la comunicación para solucionar los problemas que se nos presentan.

*** El liderazgo compartido.** El grupo estaba enredado en un nudo pero no esperaron hasta que una persona les dijera qué era lo que había que hacer. Es decir, entre todos empezaron a coordinar las ideas para solucionar el problema. La situación vivida se puede aprovechar para conversar sobre la necesidad del liderazgo compartido.





* **Buscar varias alternativas.** En el juego cuando el grupo se equivoca ¿qué hace? Busca otro camino. Sin embargo cuando surgen problemas o conflictos en el grupo, estamos convencidos de que el camino que hay que seguir es "por aquí", cerrándonos a otras posibilidades. Y si ese camino no nos lleva a una solución, nuestra reacción puede ser: "Bueno, este problema no tiene solución". Esta actitud corresponde a la noción de: "una respuesta a un problema". Esta inflexibilidad no facilita la creación de variadas alternativas. Pero podemos preguntarnos

"¿Bueno, y por dónde podemos ir? ¿Qué otra posibilidad hay?". Se trata de motivar la búsqueda de varias alternativas para solucionar los problemas que surgen.

* **Se presentan soluciones inesperadas.** Muchos grupos, al ver que surgen dos círculos al desenredar el nudo, se sorprenden y hasta piensan que no los hicieron bien. Y muchas veces nos preguntan cuando están enredados, "¿Y vamos a salir en un círculo?". Es una reacción normal. Siempre queremos saber qué es lo que nos espera. Sin embargo, este juego no es algo automático. A veces quedamos en un solo círculo o en más de uno; en fin no se sabe cómo será la solución. En este sentido, el juego es como la vida. No siempre surgen resultados esperados.

Todos los elementos presentados aquí recogen muchas experiencias de reflexión. No se pretende que un facilitador trate de tocar todos estos temas con un grupo. Por supuesto depende del grupo y el contexto donde se ha introducido el juego. El momento de reflexión no siempre es necesario, porque a veces jugamos el nudo simplemente porque nos gusta el juego.

Más nudos

*(una versión para jugar
con muchos)*

El facilitador le pide al grupo que haga un círculo con las manos agarradas. Luego explica que todos van a tratar de hacer un nudo, sin soltarse las manos. El grupo empieza a "enredar" el círculo, pasando por debajo de los brazos de los otros, dando vueltas, etc. Pronto el grupo se encontrará enredado y apretado. El facilitador plantea que se desenrede el nudo, sin soltarse las manos hasta volver nuevamente al círculo.

La torre de papel

Este juego se puede modificar según la situación y el grupo. Permite una rica reflexión sobre la comunicación, la planificación y la distribución de tareas en el grupo

Antes de jugar

Se necesita bastante papel periódico viejo y teipe o tirro.

Jugando

(No vamos a leer el periódico)

Se forman grupos de cinco o seis personas. El facilitador le entrega a cada grupo una buena cantidad de papel periódico y tirro. Explica que el objetivo es construir una torre de papel, utilizando los materiales entregados. Agrega que todos deben trabajar en silencio.

Después de jugar

(Y...¿estas torres qué?)

Cuando los grupos terminen su trabajo se les invita a reflexionar:

- ¿Qué paso en el grupo?
- ¿Cumplieron con la tarea?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Hubo trabajo en equipo? ¿Por qué?

Luego se puede realizar una reflexión en plenaria comparando lo que ha dicho cada grupo. Algunas preguntas para guiar la reflexión en el grupo:

La planificación. ¿Cómo logró el grupo construir su torre? ¿Se planificó el proceso de trabajo? ¿Quién decidió la forma de construir la torre?



¿De qué medios se valieron para planificar el trabajo? ¿La limitación de no poder hablar perjudicó el proceso de planificación?

Hay que tener una buena base: ¿El grupo empezó con la elaboración de una base de la torre

o enseguida buscó la altura? Un trabajo colectivo depende de una buena base para evitar que se caiga dentro de poco tiempo.

La perseverancia en el trabajo. ¿Cómo reaccionó el grupo si la torre no resultó como quería o si se cayó? ¿Siguieron trabajando o se frustraron frente a las dificultades? ¿Cuándo un trabajo se cae, qué hacemos: lo dejamos o pensamos en otras posibilidades para continuarlo?

La comunicación no sólo es hablar: ¿Los grupos lograron establecer alguna comunicación para su trabajo en equipo? ¿Buscaron otras formas de comunicarse?

Como pueden ver, hay muchos elementos que se pueden aprovechar en la reflexión posterior al juego. El facilitador debe estar atento a los procesos de cada equipo para poder compararlo con la experiencia del trabajo grupal.



La pelota alta

El baile de los dedos

"¿Un baile en silencio? ¡Pero yo no bailo!". Este juego se puede realizar al inicio de una actividad donde queremos generar un ambiente de concentración y encuentro con el otro. También en este juego se liberan muchas tensiones. Otra cosa más: los que dicen que no bailan no tienen por qué tener miedo

Jugando

Todos buscan a una pareja y se paran frente a frente. El facilitador debe explicar al grupo que se va a realizar un baile en el cual se necesita mucha concentración. Las parejas ponen en contacto los dedos índices de la mano derecha. Cierran los ojos y comienzan a realizar un movimiento libre de los dedos conectados. El facilitador comenta que el movimiento debe ser suave, manteniendo los dedos unidos, como si estuvieran fusionados. Pasado cierto tiempo, el facilitador puede proponerle al grupo que converse con su pareja sobre lo que sintieron durante el baile. Luego se puede poner en común con el grupo lo que conversaron.

En un baile pasa de todo

Muchas veces ambos miembros de la pareja comentan que durante el baile pensaron que el que dirigía era su compañero. Esto permite reflexionar sobre la importancia de una coordinación que no depende de una sola persona sino que se construye con el aporte de cada uno. También la experiencia nos ayuda a descubrir que muchas veces damos y transmitimos mucho más de lo que nos imaginamos.



Otra versión es empezar con el contacto de los dedos índices de ambas manos. Poco a poco los

membros de las parejas agregan los demás dedos, hasta estar en contacto con toda la mano.

Todo esto se hace sin dejar de realizar el movimiento libre.



Una versión es empujar con el contacto de los dedos índices de ambas manos. Poco a poco los

¿Se establecen alguna comunicación para su trabajo en equipo? ¿Buscamos otras for-

¿Se establecen alguna comunicación para su trabajo en equipo? ¿Buscamos otras for-

En un baile pasa de todo

Muchas veces ambos miembros de la pareja comienzan que durante el baile piensan que el que dirige es su compañero. Esto permite reflexionar sobre la importancia de una coordinación que no depende de una sola persona sino que se construye con el aporte de cada uno. También la experiencia nos ayuda a descubrir que muchas veces damos y transmitimos mucho más de lo que nos imaginamos.

La pelota alternativa

Un juego sencillo que se puede realizar en pequeños grupos de cuatro a seis. Sirve para reforzar una reflexión sobre el trabajo grupal y la cooperación

Antes de jugar *(¿y estas pelotas?)*

Para este juego se necesita una pelota playera (tipo inflable). Tenemos algunas grandes que funcionan muy bien pero cualquier tamaño funciona. Igualmente si se tiene otro tipo de balón también se podría utilizar. Otra alternativa es usar

un globo inflado (mientras más grande es mejor).

Jugando

El facilitador pide la ayuda de cuatro a seis personas para realizar un juego. Cuando se presentan, les pide colocarse en un círculo mirando



hacia afuera. Deben unirse agarrados por los brazos. Luego coloca la pelota en el piso, dentro del círculo. Le explica al grupo que deben intentar sacar la pelota sin usar las manos.

Normalmente el grupo empieza a levantar la pelota poco a poco con los pies y la levantan para sacarla por encima de sus cabezas. Se puede repetir con otro grupo, esta vez se le pide que saquen la pelota pero sin usar las manos o los pies. Generalmente piensan un poco y deciden agacharse para levantar la pelota con la espalda.

Después de jugar

Se le puede preguntar: ¿Quién logró sacar la pelota? Cada uno tuvo que hacer algo para lograr la meta. No fue uno solo quien lo hizo. Hemos

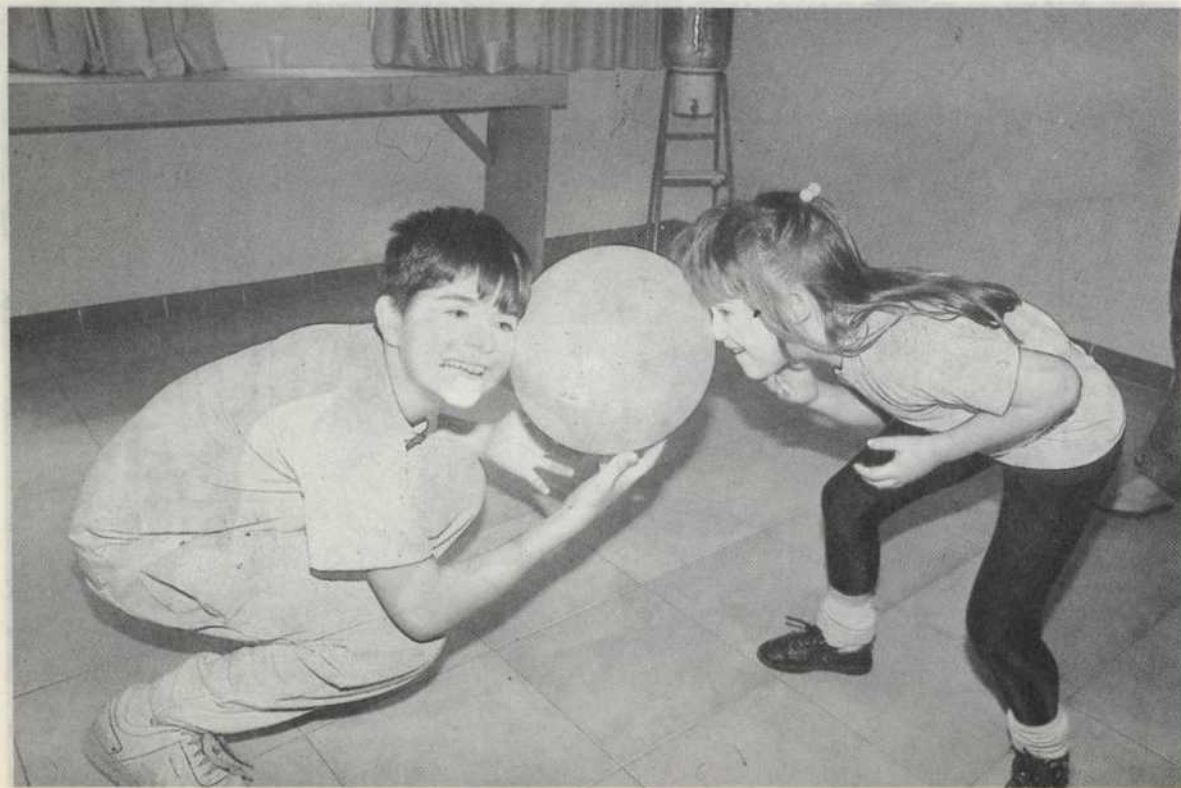
observado que los grupos generalmente logran realizar un trabajo colectivo y organizado.

El tipo de pelota y el tamaño del grupo puede variar el nivel de dificultad del juego. Por ejemplo, si se usa un globo, el grupo debe cuidar que no se reviente.

Se puede usar el juego para dividir en pequeños grupos, realizándolo varias veces hasta que todos hayan jugado. Luego se plantea que estos serán los grupos de trabajo. Esto funciona cuando el grupo no es muy grande (máximo 30).

Otras alternativas

Sobre la marcha han surgido otras versiones del juego...



En un taller, después de realizar este juego sin usar las manos y los pies, un participante dijo: "Y ahora vamos a hacerlo sin usar nada". Todos se rieron y él insistió: "Sí vamos a hacerlo". Así que buscó un grupo y formaron el círculo alrededor de la pelota. Luego, sin soltarse, caminaron hacia un lado y dejaron la pelota en el sitio donde estaba. Todos aplaudieron pero a la vez gritaron: "¡Trampa, trampa!". Reflexionamos sobre lo que había pasado. Como esta alternativa resultó fácil, quizás demasiado obvia, el grupo la sintió ilegal.

En los procesos con los grupos a veces surgen ideas inesperadas; no por ello debemos descartarlas. Lo importante es facilitar una reflexión sobre la búsqueda de nuevas alternativas e ideas que puedan surgir.

Así que ofrecemos otra versión del juego. Se puede plantear al mismo grupo, o a tres grupos distintos, lo siguiente, que saquen la pelota:

- 1º) Sin tocarla con las manos.
- 2º) Sin tocarla con las manos o los pies.
- 3º) Sin tocarla con las manos, pies o espaldas.

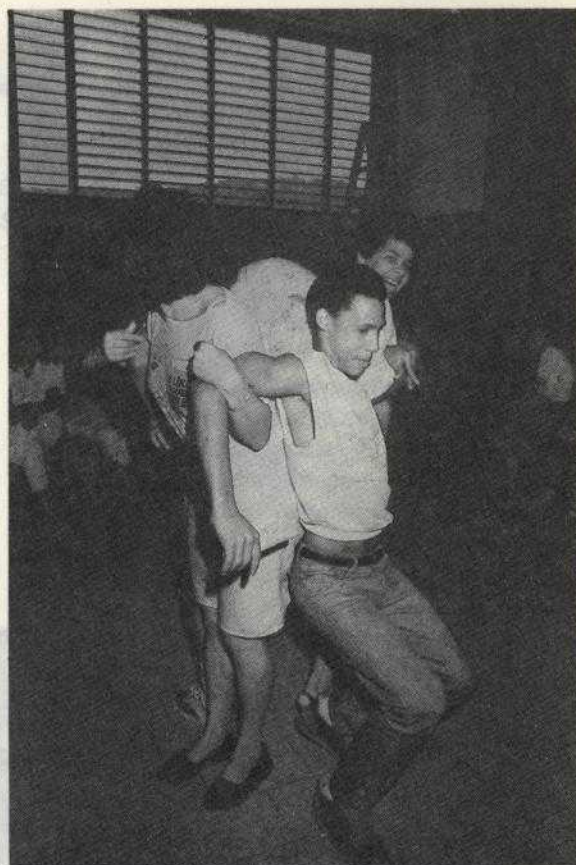
Ojo:

Para esta última hay más de una solución. Un grupo lo pensó un rato, se acostaron unidos por los brazos. Arrimaron las cabezas a la pelota y todos juntos, con la cabeza, la tiraron fuera del círculo

Algunas ideas para profundizar

El grupo tiene que comunicarse para lograr una solución.

A veces se logra una comunicación espontánea, pero mientras más difícil es el reto, más se tiene que hablar, ofrecer ideas, modificar y asegurar que todos hayan entendido.



Hay que buscar más de una posibilidad.

Cuando enfrentamos un problema, a veces tenemos que darle la vuelta al asunto, para ver cuáles son algunas de las posibilidades que se pueden probar. Muchas veces nos trancamos con una sola solución y pensamos que ésta es la única posibilidad y no buscamos otra.

Sería recomendable ver los problemas desde varios ángulos, buscando otras formas de solucionarlos. Aunque se expresen alternativas poco comunes, debemos ver si éstas pueden funcionar. Esta reflexión se puede adaptar a situaciones en la comunidad y en las organizaciones.

La foto pareja

¡Aquí no tenemos cámaras!

Pero en este juego las cámaras son humanas. Sirve para iniciar una sesión de trabajo. Debe existir un ambiente de confianza con el grupo

Jugando

(tomando las fotos)

El facilitador propone un juego que se realizará por parejas (sobre la formación de pequeños grupos ver la página 111). Cuando ya estén formadas las parejas, el facilitador explica:

Vamos a pasear y a tomar algunas fotos. ¿Con

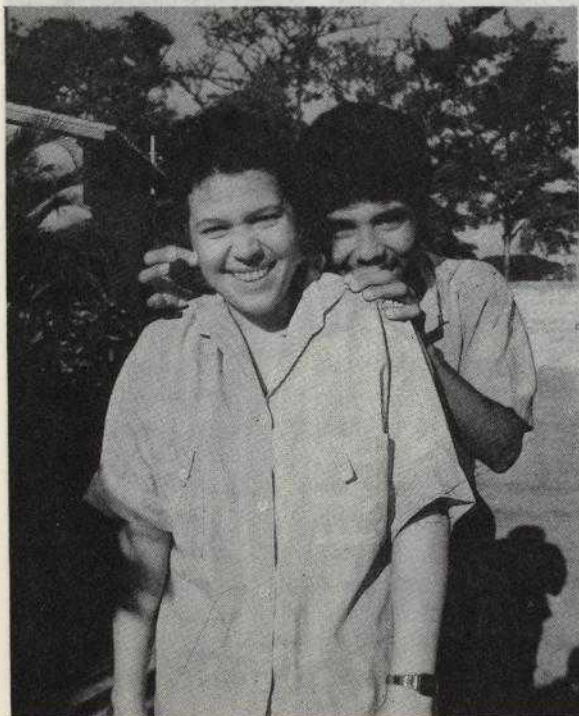
qué cámara?. Bueno en cada pareja, uno va a ser la cámara y el otro el fotógrafo. Las cámaras estarán cargadas con rollos de sólo tres fotos. Así que los fotógrafos van a salir a pasear con sus cámaras. Las guiarán, porque las cámaras tendrán que mantener los ojos cerrados (para evitar velar la película). Cuando el fotógrafo vea algo que le gustaría fotografiar, ajusta su "cámara" y en el mo-



mento que está listo, dispara, jalando la patica de la oreja. La cámara, cuando siente que la están disparando, abre los ojos y, por un segundo, capta la escena y cierra los ojos. Cuando logra tomar sus tres fotos, la pareja cambia de papeles y la cámara se convierte en fotógrafo. Cuando terminen de tomar las fotos, regresen para acá y conversen con su pareja sobre la experiencia: ¿Cómo les fue? ¿Cómo se sintieron como fotógrafos; cómo cámaras? ¿Está claro? Bueno, cada pareja debe decidir quién será la cámara primero. Y empiezan.

Después de tomar la fotos (A revelarlas)

Hay varios elementos que se pueden resaltar en este juego. La confianza es importante porque



uno debe caminar con los ojos cerrados, confiando en el fotógrafo.

Otro aspecto es cómo observamos lo que nos rodea y podemos escoger un detalle para fotografiar. Igualmente, la impresión de ver algo por un segundo y conservar esta imagen es algo que se puede reflexionar.

Este juego se puede aprovechar en actividades tales como convivencias o encuentros, especialmente si se hace en un lugar donde se puede apreciar la naturaleza.

Sin embargo, lo hemos jugado en sitios encerrados y los participantes encuentran motivos interesantes.

Después de conversar las impresiones del juego por parejas, se puede realizar un intercambio en plenaria.



Disparando una foto del fotógrafo, disparando...

El puño cerrado

Aunque el nombre de este juego suena medio violento, no se asusten porque esta no es la idea.

El puño es un juego participativo y sirve para una reflexión rica sobre cómo vemos los problemas que surgen

Jugando

El facilitador sugiere la formación en parejas. (Sobre la formación por parejas, ver la pag. 111). El facilitador explica que cada participante va a extender una mano, mostrando un puño a su pareja. Con la otra mano va a intentar abrir el puño del otro (manteniendo cerrada su mano).

Agrega que obviamente se quiere realizar todo esto sin llegar a sacar sangre y sin romper huesos. Luego da una señal para que empiecen y cada pareja inicia el juego. El facilitador detiene el juego después de un rato (dura apenas 30 segundos) y pide a las parejas que reflexionen las siguientes preguntas: *¿En qué pensaron, cuando se explicó el juego?*



- ¿Al inicio del juego, qué sintieron?
- ¿Quién logro abrir el puño, y cómo?
- ¿Qué les llamó la atención durante el juego?

Después de jugar

(para averiguar por qué hicimos este juego)

Pueden reflexionar individualmente y luego conversar. Después de varios minutos de conversación, el facilitador puede invitar a compartir entre todos. El facilitador anota algunas frases claves. Aquí hay algunas frases que han salido en los talleres que hemos realizado:

- *¿Cómo le abro la mano?*
- *Sentí miedo. Hermetismo, no hay acceso*
- *Esto va a ser fácil*
- *No me voy a dejar abrir la mano*
- *Acto de violencia*
- *Había que buscar una estrategia*
- *Era más difícil de lo que pensé*
- *Al principio pensé que con la fuerza iba a ser fácil, después tuve que volver a empezar y buscar otra forma de hacerlo*
- *Lo vimos como una competencia*
- *Aceptar que me abran significa que iba a perder*

Basándose en estos comentarios se puede llevar una reflexión que abra el tema de nuestras actitudes en el trabajo. Dependiendo del grupo y el objetivo de la reunión, se podrían resaltar los siguientes temas:

*** Buscar más de una alternativa.** En muchas situaciones que se presentan, vemos una sola manera de llegar a una solución. Y nos quedamos dándole y dándole (tratando de abrir con la fuerza), sin preguntarnos cómo podríamos hacerlo de otra manera.

*** “Yo lo cambio a él pero a mí no me van a cambiar”.** Si relacionamos el juego con el

desafío de “abrirle la mente al otro”, muchas veces enfrentamos a las situaciones con una actitud cerrada. Queremos lograr que el otro se abra pero no estamos dispuestos a abrirnos. Esto se ve en situaciones tales como: docente-alumno, padre-hijo, líder comunal-pueblo, etc. Cuando hablamos acerca del juego con un grupo de docentes, dijeron que muchas veces entramos al aula con el puño cerrado, es decir, dispuestos a enseñar y no aprender; a hablar y no escuchar.

*** No siempre es la forma esperada la que nos permite llegar a una solución.** A veces vemos un problema y enseguida pensamos que sabemos cómo hay que resolverlo. “A este puño cerrado habrá que darle duro...” Sin embargo tenemos que estar dispuestos a buscar otra posibilidad, estar abiertos a opciones que se nos presenten. Es decir tenemos que ser flexibles, para darnos cuenta de que puede haber otra manera de lograrlo.

*** Tenemos que estar dispuestos a cambiar de estrategia.** A veces significa volver a empezar. Conversando acerca del juego con promotores de un centro comunal, se vio que el grupo tiene que estar abierto a empezar de nuevo, a probar otras estrategias, para siempre seguir adelante.

Una nota

(para que no crean que se ha metido algo violento en este libro)

Este juego da mucho para reflexionar y nuestra experiencia nos ha demostrado que es importante seguir la actividad con la reflexión grupal. El facilitador debe explicar al comienzo que se realizará un juego que nos permitirá conversar algunas cosas. El juego como tal es rápido y se puede dedicar el tiempo que se quiera a la reflexión.

Obstáculos

Este juego pone un grupo a probar el nivel de confianza y su precisión en dar y recibir instrucciones. Funciona mejor con grupos pequeños pero lo hemos jugado con grupos de hasta 30 personas

Antes de jugar *(con muchos obstáculos)*

Hay que preparar una "pista" con una cantidad de obstáculos. La pista puede ser una parte del salón: unos dos metros por tres o cuatro metros como mínimo. Para los obstáculos hemos usado unas pelotas de plástico, aunque se podrían preparar pelotas de papel. Se reparten las pelotas por la pista previamente escogida.

Jugando

Dos o más personas se ofrecen para cruzar la pista con los ojos cerrados (puede ser con los ojos vendados). Los demás se quedan a las orillas de la pista y guían a los que tienen los ojos cerrados. El facilitador les recuerda que el objetivo es lograr que todos pasen sin tocar ningún obstáculo. Los "guiadores" deben lograr esto diciendo las instrucciones pero sin meterse al campo ni tocar a los que van a pasar. Si no se logra la primera vez se puede repetir. También se puede volver a hacer, cambiando papeles.

Después de jugar *(reflexionando sin obstáculos)*

La reflexión posterior al juego puede ser muy rica. Los participantes pueden comentar sobre lo que pasó, y lo que sintieron los "guiados" y los "guiadores" y qué fue lo que hicieron para lograr una solución. También se puede relacionar el



Buenos Aires, Húmeritas, 1985

juego con el proceso que está viviendo el grupo. Pueden surgir temas tales como la confianza, la importancia de la comunicación, el miedo de avanzar y la escucha.

El facilitador debe tomar en cuenta los

siguientes elementos durante el juego:

* **Es importante decir las indicaciones individualmente.** Por lo tanto los "guiadores" tienen que buscar la forma de precisar hacia quién va cada indicación.

* **Los "guiados" tienen que escuchar con atención las indicaciones que les van a dar.**

* **El grupo debe recordar que el objetivo es**

lograr que todos pasen. Tendrán que organizarse para buscar la mejor forma.

El facilitador puede proponer este juego como parte de una reflexión sobre el trabajo grupal, la cooperación, la organización, la comunicación o la confianza.

La colocación de los obstáculos es importante: no debe ser algo imposible pero tampoco demasiado fácil.



Facilitando los juegos

¿Qué es coordinar un proceso o un evento educativo?

- *Coordinar es conducir al grupo al logro de los objetivos buscados.*

- *Coordinar es saber integrar y armar al grupo.*

- *Coordinar es saber generar y propiciar la participación.*

- *Coordinar es saber preguntar, saber qué preguntar y saber cuándo hay que preguntar.*

- *Coordinar es saber opinar y saber callar.*

- *Un coordinador debe ser sencillo y amistoso, es decir, un compañero.*

Núñez, Carlos

Educar para Transformar

Buenos Aires, Humanitas, 1986



Haciéndolo sin miedo

Este es un libro que trata el tema del juego en el contexto de la educación popular. ¿Cómo llevar los contenidos a la práctica diaria? ¿Qué se puede hacer para garantizar el éxito de los juegos en un trabajo de grupo?

Primera regla

Justamente, no hay reglas, no hay garantías, nada es automático. No se puede forzar un juego. Este libro no es un recetario porque no se trata de mezclar harina, huevos y leche para hacer una torta.

Segunda regla ***(para que no se desesperen)***

La experiencia nos ha demostrado que los juegos cooperativos no sólo son herramientas eficaces en la educación popular, sino que, además, son espacios de creación simbólica, de celebración y de participación activa en la construcción de nuestra cultura popular.

¿Y qué significa todo esto?

Significa que, después de todo, queremos retomar el comienzo: hay que atreverse a decir: "¡Vamos a jugar!"

Sí, vamos a jugar. Pero, aún está presente un temor. Parece que proponerle jugar a los niños es natural y fácil. Proponerle jugar a los adultos nos da miedo. Lamentablemente, parece que los adultos no tenemos la misma libertad que tienen los niños... En este sentido los juegos cooperativos han sido una experiencia positiva porque los adultos sí juegan, y disfrutan enormemente jugando. Lo que hay que hacer entonces, es darle una oportunidad, un permiso a la posibilidad del juego. Este, precisamente, es el papel de un facilitador. Así es que, aún sintiendo miradas extrañas, siempre existe un lugar para decir: "¡Vamos a jugar!"

Una vez, en un curso con los obreros de una empresa, incorporamos algunos juegos para los momentos de descanso e integración. Unas semanas más tarde nos llegó el reflejo de uno de los participantes: "Jugué como un carajito. Teníamos tiempo que no nos reíamos así."

Pero, repetimos, esto no se logra automáticamente. Hay que facilitar un ambiente, escuchar al grupo, estar sensible a sus necesidades. Un buen facilitador debe ir probando y experimentando para saber cuándo y de qué manera un juego caería bien. De alguna manera



facilitar un juego es como echar un chiste: depende de cómo se hace.

El facilitador debe crear un ambiente para el juego, debe poner la chispa. Si un facilitador sugiere un juego con voz seca y sin interés, el grupo no va a responder. Hay que demostrar con alegría, con entusiasmo y con risa, que el juego es cooperación y celebración.

Queremos recalcar nuevamente, que tenemos que estar dispuestos a invertir el tiempo en el juego. Tenemos que estar convencidos que realizar un juego en el momento adecuado no es perder el tiempo.

Haciéndolo en el momento adecuado

Eran las tres de la tarde un día sábado, el

último día de un taller de Resolución de Conflictos para docentes de varios colegios de Ciudad Ojeda. La discusión estaba centrada en cómo aprovechar los momentos de conflicto cuando surgen en el aula. Una profesora hizo la pregunta:

"Pero nosotros estamos siempre muy presionados para cumplir con todos los objetivos... Realizar actividades en torno al conflicto significa dejar de hacer lo que estaba planificado para el día: ¿cómo hacemos? Porque creo que se nos presenta esta tensión."

Antes de poder responder a la pregunta, se veía que entre la hora y el calor, los participantes estaban con sueño. Captando eso, se le dijo al grupo lo siguiente:

"Bueno, antes de seguir, una cosa..."

confiésenlo, ustedes tienen sueño ¿verdad?"
(Todos: "Sí")

"Bien, vamos a ponernos de pie para hacer un juego..."

Se realizó el juego y luego retomamos el tema y la pregunta de la profesora:

"No sé si lo que hicimos responde, de alguna manera, a su pregunta. Pero vine con un programa apretado y ahorita no estaba planificado un juego ¿Perdimos el tiempo haciéndolo?"

El momento vivido por el grupo dio para reflexionar. Tenemos que estar sensibles al momento que vive el grupo. ¿Estamos llegando? ¿Estamos pendientes de que los alumnos entiendan los contenidos o más bien lo importante es terminar todo?

El juego cooperativo puede ser una herramienta que apoya el proceso de la educación. Pero no es algo automático que mecánicamente se puede aplicar. Tenemos que estar atentos al grupo: sus necesidades e inquietudes.

Facilitar no es dirigir

Facilitar un juego. Pero... ¿qué significa "facilitar"? En un taller, los participantes nombraron las siguientes palabras:

Ayudar
Orientar
Llevar a
Posibilitar
Mostrar
Canalizar

La palabra "facilitar" implica tener una actitud de empatía: la capacidad de ponernos en el lugar del otro; de ponernos en sus zapatos. Significa escuchar y, partiendo de esta escucha, formu-

lar nuestro mensaje tomando en cuenta el destinatario. Facilitar no es dirigir. Si vemos las palabras relacionadas con facilitar, se nota que tienen que ver con una concepción horizontal de la educación. Y ésta tiene mucho que ver con los valores presentes en el juego cooperativo. De hecho, el juego cooperativo es un juego igualitario. Así que hablar de "dirigir un juego cooperativo" es un choque de términos, porque "dirigir" responde más bien a una concepción vertical de la educación.

En resumen, la facilitación de los juegos va más allá de explicar cómo se juega. Es una actitud que responde a cierta concepción de la educación. Implica tomar en cuenta el grupo y estar dispuesto a modificar. Es así que podemos ver los juegos cooperativos como una herramienta que apoya nuestro trabajo y donde buscamos una congruencia entre nuestro discurso y nuestras acciones.

A la hora de facilitar un juego, hay varios elementos que se deben tomar en cuenta porque aplicar un juego no es abrir el libro y agarrar el primero que encuentre. Los siguientes elementos pueden ser una ayuda para planificar los juegos:

El espacio. ¿Dónde se va a jugar? ¿En el aula, un salón abierto, un patio, un parque, una calle? Obviamente esto nos plantea ciertas condiciones que hay que tomar en cuenta.

Número de participantes. ¿Vamos a jugar con 5, 10, 20, 50, 100...?

Edad de los participantes. ¿Será un grupo de niños, jóvenes, adultos... o un grupo que incorpora a todos estos? ¿El juego es adecuado para el grupo?

Los Objetivos. ¿Qué queremos lograr? ¿Se busca la integración del grupo, romper el hielo, evaluar una actividad, descansar o reforzar algún contenido con el grupo? Puede ser que sen-

cillamente se busca pasar un rato muertos de la risa.

La disposición del grupo. ¿Ya se conocen? ¿Ya conocen algunos juegos? ¿Cómo les sonará la propuesta de jugar?

La experiencia nos ha demostrado que no es lo mismo introducir juegos con un grupo de jóvenes en una convivencia, que plantear un juego en una reunión de gente adulta (Ojo: ¡Dijimos que no es lo mismo, pero no imposible!). Nuevamente aquí podríamos decir que hay que estar pendiente del nivel de confianza de la gente.

El facilitador

En distintas oportunidades en cursos y talleres

hemos reflexionado sobre las características de un facilitador de juegos. Las mismas responden a muchas características de un educador popular, pero a continuación las veremos en el contexto del juego:

Comunicativo. Más que explicar el juego, tiene que comunicar el sentido del mismo. Es transmitir valores que ayudan a crear un ambiente.

Amable-amigo. Respondiendo a un contexto de unión y solidaridad, el facilitador también es amigo, compañero, uno más que disfruta el juego.

Creativo. Engloba todo, pero especialmente se refiere al momento en que propone un juego.

El facilitador debe estar pendiente para saber





cuándo proponer (o no) un juego, cuál será, qué adaptación habrá que hacer.

Flexible. ¿Hay que cambiar algo? Se trata de la capacidad de modificar, iniciar, detener, etc. cuando no estaba previsto.

Alegre. Los juegos son para gozar y el facilitador debe motivar esta alegría.

Sensible. Al grupo, a sus necesidades y al proceso que vive.

Paciente. Porque a veces hay que esperar, porque las cosas no van al mismo ritmo que quisiéramos.

Sensual (¿y qué cosa es esa?). De los sentidos, es decir, estar atento a todos los sentidos.

Ni que fuera Mandrake...

Estas son algunas de las características que han surgido en reflexiones, pero tampoco queremos armar una lista tan larga que como resultado, sólo sería un super estrella que podría facilitar. Facilitar un juego no es algo mecánico o automático: forma parte de la dinámica de ser educador popular.

Y desde el aula...

Más allá de los juegos, el docente de aula puede estimular la cooperación como valor. Sin embargo hay elementos que favorecen o no la cooperación.

Reflexionando sobre este tema, un grupo de

docentes señalaron algunos elementos que favorecen la cooperación:

Unión
organización
responsabilidad
creatividad
confianza
comunicación-diálogo
ayuda mutua

Es decir, podemos estimular la cooperación como valor en el aula pero éste no es el único elemento. Como vemos, va acompañado por una serie de valores que el docente puede estimular. La actitud que asume, conjuntamente con la planificación que realiza, puede favorecer la cooperación.

Sin embargo, como nuestra actitud puede estimular la cooperación en el aula, también puede reforzar valores contrarios. Es decir, las cosas no son neutras. El mismo grupo de docentes elaboró la siguiente lista de elementos que no favorecen la cooperación:

no dar sentido a lo que hacemos
el pesimismo
la apatía
la falta de comunicación
el espacio físico
la desconfianza

En el salón de clases podemos optar por estimular la cooperación, la unión, la solidaridad, la creatividad y la comunicación. Nuestra práctica puede transmitir estos valores (como también puede transmitir el contrario).

Desde esta perspectiva el juego cooperativo va mucho más allá que simplemente "unos juegos interesantes". Son una alternativa coherente con los valores que queremos compartir y transmitir a nuestros alumnos.

...Con los pequeños

Alguna gente ha preguntado si los juegos que aparecen en el libro sirven para los niños pequeños. Es importante tomar en cuenta el destinatario de la actividad para poder adaptarla a la edad. Para los niños más pequeños, por ejemplo de pre-escolar y los primeros grados, agregamos otras ideas:

- *Explicar el juego con pasos sencillos y claros.
- *Introducir juegos de participación total.
- *Aprovechar juegos y rondas con canciones

Pamela Bohrer, de **Paz Presente**, ha investigado el tema de la cooperación en la educación desde la primera etapa de la educación básica. Resalta la importancia de transmitir un mensaje afirmativo en las actividades que se organizan en el aula.

"A lo largo de un año escolar hemos ensayado actividades de cooperación con los niños de primer grado. A través de juegos cooperativos, cuentos, canciones y actividades plásticas hemos estimulado a los niños a trabajar hacia una meta común, contando con la participación de todos.

Un ejemplo de esto fue la siguiente actividad:

Repartimos pétalos de papel para que cada niño lo pintara y decorara con su nombre. Al terminar, se les invitó pasar al pizarrón para pegar los pétalos alrededor de una flor. Al observar su trabajo todos declararon que estaba bastante bonita la flor. Luego les pedí que cerraran los ojos y le quité algunos pétalos a la flor. Al abrir los ojos, todos gritaron decepcionados, "está fea...se cayeron". Les aclaré que los había quitado para saber cómo se veía más bonita. En seguida

gritaron, "¡completa, con todos!

A partir de allí conversamos que igual que los pétalos de la flor, todos en el salón de clase tenemos que trabajar juntos para que las cosas nos salgan bien."

Creemos que la propuesta de los juegos debe ir acompañada de actitudes que favorezcan el

respeto, la valoración y la incorporación de todos. Como docentes debemos eliminar las diferencias, sin dejar de reconocer que cada alumno es un individuo, que tiene posibilidades y limitaciones. Debemos valorar en cada uno su cualidad resaltante, darles confianza, ofrecerles oportunidades y aportarles herramientas, para que desarrollen actitudes, destrezas y se sientan pieza fundamental dentro del grupo.

Para resumir

A continuación, resumimos algunas ideas para la facilitación de los juegos:

- *Empezar con una actividad que incorpore a todos.*
- *Mantener al mínimo las instrucciones verbales. Aprendemos mejor mirando y haciendo. En este aspecto el facilitador tiene que estar dispuesto a demostrar, a jugar con los demás.*
- *Adaptar los juegos a los niveles de energía y ánimo de la gente. Por ejemplo, si han estado sentados mucho tiempo, proponer una actividad que ponga a todos de pie.*
- *Alternar entre actividades de mucho movimiento y las que son más tranquilas.*
- *Asegurar que estén los materiales necesarios antes de empezar.*
- *Estar abierto a las adaptaciones que surjan del grupo.*
- *Estar pendiente de señales de "basta" y cambiar de actividad antes de que la gente se canse.*
- *Terminar con una actividad que permita la participación de todos.*
- *No olvidarse de la risa: los juegos son para disfrutar*



Sobre la creación de los juegos

"Creo en los poderes creadores del pueblo"

Aquiles Nazoa

Es importante recordar que al adaptar un juego

hay que mantener el espíritu y el interés en el

juego. Eliminar la competencia de un juego no

significa perder el interés. Un juego que se

tipo carrera entre dos equipos se puede adaptar a

uno solo, poniendo el énfasis sobre la meta del

grupo. Por ejemplo, vez si el grupo puede tami-

par la actividad en un tiempo mínimo.

Un ejemplo de una adaptación de un juego

competitivo a algo más cooperativo está en "El

Fuente de Sillas". En la versión competitiva debe

haber dos equipos que formen filas para ver cuál

puede llegar primero a un sitio determinado.

Anteriormente dijimos que el juego cooper-

tivo libera para crear, pues flexible, que se puede

adaptar para diferentes situaciones. En fin, puede

nos inventar juegos nuevos que respondan a las

necesidades específicas de nuestros grupos. La

creación no es fácil, sin embargo, creamos que es

uno de los aspectos más interesantes para expli-

car. De hecho, muchos juegos incluidos en este

libro han sido creados en distintos talleres.

Como se hace evidente, para crear juegos

nuevos, pues no podemos ofrecer una fórmula y

siempre no es algo automático, el proceso com-

partir algunos elementos que hemos descrito y

que ayudan en el proceso de la creación colec-



Anteriormente dijimos que el juego cooperativo libera para crear, que es flexible, que se puede adaptar para distintas situaciones... En fin, podemos inventar juegos nuevos que respondan a las necesidades específicas de nuestros grupos. La creación no es fácil, sin embargo, creemos que es uno de los aspectos más interesantes para explorar. De hecho, muchos juegos incluidos en este libro han sido creados en distintos talleres. ¿Cómo se hace entonces, para crear juegos nuevos? Pues no podemos ofrecer una fórmula, y aunque no es algo automático, sí podemos compartir algunos elementos que hemos descubierto y que ayudan en el proceso de la creación colectiva.

En general, el proceso de creación de juegos se da mejor en grupos pequeños, donde ya existe un ambiente de confianza y afirmación. Nuestra experiencia ha sido, principalmente, con participantes de los talleres de juegos cooperativos, compañeros que quieren conocer las posibilidades del uso del juego en el trabajo grupal.

Hay dos posibilidades en cuanto a la creación: crear juegos totalmente nuevos o adaptar juegos conocidos, dándoles una estructura cooperativa en vez de competitiva. A veces no es tan fácil separar estas dos ideas porque a lo mejor una creación está basada en algún juego conocido.

Adaptando juegos conocidos

En el caso de adaptar algún juego conocido, el grupo debe preguntarse cuáles aspectos del juego gustan y cómo se podrían cambiar para que tengan una estructura más cooperativa. Muchos juegos se pueden adaptar sencillamente eliminando el énfasis en la competencia, el ganador o la penitencia. En las actividades en la comunidad se puede poner más énfasis sobre las metas colectivas en vez de resaltar al ganador.

Es importante recordar que al adaptar un juego hay que mantener el desafío y el interés en el juego. **Eliminar la competencia de un juego no significa quitarle el interés.** Un juego que es de tipo carrera entre dos equipos se puede adaptar a uno solo, poniendo el énfasis sobre la meta del grupo. Por ejemplo, ver si el grupo puede terminar la actividad en un tiempo mínimo.

Un ejemplo de una adaptación de un juego competitivo a algo más cooperativo está en "El Puente de Sillas". En la versión competitiva debe haber dos equipos que forman filas para ver cuál puede llegar primero a un sitio determinado.

Todos están parados en sillas y el objetivo consiste en trasladarse siempre sobre las sillas, pasándolas hacia adelante, haciendo una especie de puente. Ahora, ¿cómo adaptar este juego para que sea cooperativo? En vez de dos equipos, formamos uno solo y planteamos que el objetivo es trasladarse todos antes de que se termine una canción. Resulta más interesante si la forma de trasladarse no se les explica, solamente se le pide a todos que se paren encima de las sillas (puede ser en un círculo). Se les explica que el objetivo es que todo el grupo llegue a un lugar señalado, sin bajarse de las sillas. Se agrega que deberían lograrlo antes de que se termine la canción. Ahora, el grupo tiene que buscar la solución al problema, tiene que asegurar que todos lleguen y además tiene que lograrlo dentro de un tiempo limitado. Si el grupo no lo logra se puede repetir y, seguramente, estará más organizado para asegurar el éxito del grupo.

Es interesante observar las actitudes de los participantes cuando se les plantea esta actividad. A veces los primeros comentarios son negativos: "¡Esto es imposible!". Después, el grupo se va organizando y ve que sí hay una forma de lograrlo. En una discusión posterior a la actividad se puede comentar y comparar la experiencia con

las actitudes que se encuentran en la comunidad frente a un objetivo común. Es decir, al principio se cree que es imposible y luego, con la organización de todos, vemos que sí se puede lograr.

Creando juegos nuevos

Otra posibilidad es crear un juego totalmente nuevo. Antes de empezar, el grupo debe tener en cuenta varios factores:

*Establecer el uso posible del juego: para descansar durante un curso, un juego para romper el hielo, etc.

*Establecer el destinatario del juego: niños, jóvenes, adultos, grupos mixtos o grupos con necesidades especiales.

*Determinar si el juego es para grupos pequeños, grandes, y dónde se puede jugar (dentro de un salón, en la calle, en una cancha, etc.)

Igualmente, se debe tomar en cuenta el proceso anterior que lleva el grupo: si es un grupo que ya se conoce, si existe un nivel de confianza, etc.

Una experiencia especial

Los juegos cooperativos son flexibles, incorporan a todos... en fin, se pueden adaptar según la situación que se presenta. María Eugenia Carmona, estudiante de psicopedagogía, nos cuenta de una experiencia de la incorporación de los juegos cooperativos en un festival de educación especial:

"Los juegos cooperativos cubrieron y rebasaron mis expectativas; pude descubrir que las limitaciones de un ser humano no son barrera para disfrutar. Ahí estaban personas en sillas de ruedas jugando "El Nudo" dando propuestas, alternativas tales como: "Pon la silla al contrario, dame la vuelta hacia este lado, álzame y pasa la silla por debajo." Las personas con deficiencias auditivas estaban pendientes de nuestros gestos y labios, desenvolviéndose, jugando "La Rueda Enrodillada" y "La Ere Cooperativa". Los invidentes, atentos a nuestras voces, sintiendo el calor de la persona más cercana jugaban también. De alguna forma u otra, los niños se dieron cuenta que el ambiente era diferente, que nadie era excluido."



Muchos juegos que hemos inventado y jugado no utilizan nada en términos de recursos o equipos. Sin embargo, una forma de estimular la creatividad es entregar algún objeto para que el grupo invente un juego alrededor de él.

Por ejemplo, en un taller, entregamos una docena de pelotas de goma a un grupo y salió el juego "Culi-Pandeo". Otro grupo agarró una cantidad de marcadores y el resultado fue "La Cadena Conectada".

Durante la creación debe existir un ambiente de respeto y escucha. Las ideas se pueden ir modificando y probando para ver si gusta o no. Cuando el grupo está contento con un juego que ha creado, se deben anotar los pasos y probar la forma de facilitación. Así la creación de un juego

no sólo significa jugar, significa también poder explicar cómo jugarlo.

Probando estos juegos

Es mejor probar cualquier juego nuevo con un grupo conocido para ver cómo funciona y si hay que hacer algunas modificaciones. Pero, como eso no siempre es posible, el estreno del juego puede ser con el propio grupo. De hecho, se puede explicar la situación: "¿Qué tal si ahorita hacemos un juego? Tengo uno nuevo que pensé que podríamos probar entre todos". Hay que estar abierto a posibles modificaciones que surjan durante la implementación del juego.

En el proceso de creación uno quiere inventar juegos que incorporen a todos y que sean diverti-

dos. Hay algunos elementos que se deben recordar para evaluar los juegos que usamos. Son preguntas que se pueden hacer para ver si el juego responde a nuestro objetivo:

1. ¿El juego tiene un buen sentido del humor? ¿Permite que los participantes se rían juntos? ¿Refleja la idea de que, a veces, tiene sentido hacer cosas que no tienen sentido?

2. ¿El juego es cooperativo? ¿Los participantes pueden llegar a jugar **con** los demás y no **contra** los demás? ¿Se puede disfrutar en el juego y no en el resultado?

3. ¿El juego es afirmativo? ¿Se anima a los participantes a apoyarse? ¿Hay ausencia de comentarios críticos? ¿Los participantes se sienten bien durante y después del juego?

4. ¿El juego es participativo? ¿Se anima a todos a **jugar** en vez de a **observar**? ¿Los participantes se sienten más unidos después de jugar?

5. ¿El juego permite oportunidades para que los participantes sean creativos y espontáneos? ¿Permite la recreación, la posibilidad de cambiarlo?

6. ¿Hay igualdad de participantes en el juego? ¿Es un juego donde el facilitador es también otro jugador?

7. ¿Cada participante puede establecer su propio ritmo? ¿El juego evita actuaciones personales estelares o, más bien facilita la participación colectiva?

8. ¿El juego ofrece un desafío? ¿Tiene un sentido de aventura?

9. ¿El juego toma en cuenta a los participantes? ¿Pone el énfasis en el desarrollo o en el resultado?

10. ¿El juego es divertido? (1).

Adaptando las adaptaciones

A veces las modificaciones de un juego salen al hacer algunas preguntas. Una pregunta que ha resultado en juegos nuevos es ¿Cómo se podría jugar con más personas?

Recientemente probamos el "Hula-hula gigante" con mucho éxito. A ver cómo un grupo inventó el "Hula-hula" pensamos que sería interesante realizar la experiencia con un aro más grande... ¿Pero cómo hacerlo? Con un tubo de aluminio, tipo cortinero, formamos un círculo. Luego lo forramos con una manguera de goma. El tubo y la manguera tenían un largo de cinco metros. Ahora, con ese aro gigante, pueden jugar unas veinte personas.

Y ahora que tenemos un hula-hula gigante, ¿qué más se puede hacer con él? Ponemos un grupo en una fila y comenzamos a rodar el hula-hula al lado de esta fila. La idea es ver cuántas personas pueden pasar corriendo por el aro mientras esté rodando. Esto implica poder rodarlo bien y que todos los del grupo coordinen cómo van a pasar.

Así, de una primera creación con el hula-hula, salieron dos versiones más, a través de la creación de un aro grande

(1) Estos puntos fueron adaptados de: Weinstein & Goodman. Playfair, everybody's guide to non-competitive play, San Luis Obispo, California, Impact Publisher, 1980 (con el permiso del autor)

Una última palabra

(lo lo que pudiera haber sido este libro)

¡Por fin! Hemos llegado al final del libro. Y a lo mejor, se podrían detectar elementos que no aparecieron. Tuvimos que seleccionar, dándole importancia a ciertas cosas y, por lo tanto, dejando otras afuera. En total, son decisiones:

Este libro pudiera haber sido un recetario de cientos de juegos, pero no lo es;

Este libro pudiera haber sido un trabajo teórico sobre el juego y su importancia para los grupos humanos pero no lo es;

Este libro pudiera haber sido un manual sobre la dinámica en los procesos grupales pero no lo es.

Optamos, más bien, por socializar nuestra experiencia de la incorporación del juego en la educación popular. Queríamos compartir pues, todo el entusiasmo que tenemos, la alegría que generan los juegos y la coherencia que tienen dentro de un proceso formativo, bien sea en el aula, la reunión, el hogar o la calle. Y después de todo, no es fácil comunicar todo este entusiasmo a través de un libro. Pero esto ha sido nuestro intento.

Entonces, aquí termina el libro. Todo no está dicho, ahora les toca a ustedes, los lectores (que también son educadores, comunicadores, vecinos, obreros, compañeros y amigos).

Esperamos que estas páginas hayan sido un aporte para nuestro trabajo y que, después de todo nos atrevamos a decir:

Qué tal si jugamos...

Sigamos adelante en el trabajo y la risa.

Bibliografía recomendada

CASCON, Paco y Carlos Martín Benstain. **La alternativa del juego**, Colectivo Educar para la paz, España, Torrelavega, 1986.

CORNELL, Joseph Bharat. **Vivir la naturaleza con los niños**, Barcelona, Ediciones 29, s/f.

DAVID, José. **Juegos y trabajo social**, Buenos Aires, Humanitas, 1988.

DELGADO, Fidel. **El juego consciente**, Barcelona, Integral Ediciones, 1986.

JARES, Xesús. **Técnicas e xogos cooperativos para toda las edades**, Coruña (Galicia-España), Vía Láctea, 1989.

JUDSON, S. y otros. **Aprendiendo a resolver conflictos**. Manual de educación para la paz y la no violencia. Barcelona, Ed. Lerna, 1986.

ORLICK, Terry. **Juegos y deportes cooperativos**, Madrid, Ed. Popular, 1986.

Varios. **Juguemos Todos**, Málaga-España, Grupo de Acción Noviolenta de Málaga, 1986.

Impreso en los
Talleres Gráficos de
ACCION ECUMENICA
Caracas, Venezuela
Tel.: 01.16.45 / 861.11.98

Los centros co-editores

Guarura

Guarura es un centro independiente creado en 1988, que promueve programas de educación, comunicación y cultura popular entre grupos y organizaciones de Venezuela.

Realiza actividades de asesoría, formación, producción, investigación y documentación, y publica entre otros materiales, el boletín trimestral **Sonidos de Guarura**.

Dirección: Guarura, Apartado 603, Carmelitas, Caracas 1010-A, Venezuela.

Paz Presente

Paz Presente es un programa de educación para la paz y los derechos humanos, destinado a docentes y personas comprometidas con los procesos educativos en los sectores populares de Venezuela.

Educar para la paz y los derechos humanos no es un fin en sí mismo, sino un medio para el desarrollo de valores tales como la solidaridad, la cooperación, el diálogo, la comunicación, la autoestima y la justicia.

Paz Presente trabaja en las áreas de formación, producción e investigación, y publica, entre otros materiales educativos, un boletín bimestral: **Empujando el Sol**.

Dirección: Paz Presente, Apdo. 196, Los Teques, Estado Miranda, Venezuela.

¿COMO ES EL JUEGO COOPERATIVO?

*La gente juega con los demás
y no contra los demás*

*Juega para superar desafíos
u obstáculos*

y no para superar a los otros

Busca la participación de todos

*Le da importancia a metas colectivas
y no a metas individuales*

Busca la creación y el aporte de todos

*Busca eliminar la agresión física contra
los demás*

*Busca desarrollar las actitudes
de empatía, cooperación,
solidaridad y comunicación*

CENTRO GUARURA



gente para la educación
la comunicación
y la cultura popular

PAZ PRESENTE

Co-editado por Guarura y Paz Presente

PVP. Bs.
#300-