

La mirada creativa.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA
DE TRABAJO.

Pineda, Florencia

La mirada creativa : el juego como herramienta de trabajo / Florencia Pineda. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Vuelta a la página, 2016.

64 p. ; 20 x 14 cm.

ISBN 978-987-45795-9-1

1. Pedagogía. 2. Aspectos Educativos. 3. Juego Educativo. I. Título.

CDD 370.1



ÍNDICE

× PRÓLOGO	5
× INTRODUCCIÓN	9
× EXPRESIÓN	11
× EL ROL DEL COORDINADOR	11
× LA IMPORTANCIA DEL GRUPO	13
× JUEGOS	14
● Juegos de presentación	15
● Juegos de animación	23
● Juegos de comunicación	31
● Juegos cooperativos	41
● Juegos para la organización social	47
● Juegos para reconocer y fortalecer liderazgos	58
× BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	67

Diseño Editorial:

La Tipoteca de Lacar, Cecilia Lerz.

× PRÓLOGO ×

¡¡¡“Un manual de juegos”!!!

En los tiempos actuales... una bendita bendición...

Hay muchos niños de hoy en día, incluso docentes que ya no han podido jugar a este tipo de juegos que aquí se despliegan como aire fresco...

Un camino que se ha dejado de recorrer...

Hace años, antes que tuviéramos internet incluso, tuvimos los primeros juegos por pantalla, pantallas pequeñas, que prepararon el terreno para que dejáramos el juego colectivo, el juego no competitivo...

Casi sin darnos cuenta se nos fue sacando de ese antiquísimo océano de juego social, y nos fuimos quedando en un charquito de agua personal donde cada uno chapotea en solitario...

Jugar... y sobre todo jugar con los demás... es una necesidad vital, algo tan natural como el aire que respiramos...

Necesitamos integrarnos, vernos, escucharnos, tocarnos, saltar, bailar, cantar, reír, crear, pintar, escribir, actuar, incluso llorar... ¡fuera de las pantallas! Salir de las trincheras digitales un rato al menos y...

Sentir, el tiempo, el espacio, los aromas, los colores, los olores, los sabores, y los corazones de los demás latiendo durante un juego vivo...



Poder ver las expresiones humanas en directo, las sonrisas, las miradas, la enorme sensibilidad que emerge mientras disfrutamos juntos cara a cara, frente a frente... durante el desarrollo de un juego... "mientras dejemos a un niño tranquilo... lo primero que hará es jugar..."

Y si no lo interrumpiéramos nunca, jamás dejaría de hacerlo. ¡Jugaría sin parar!"

Según la neurobiología, ya se ha constatado que venimos al mundo con uno de los más geniales dispositivos de aprendizaje que se hayan creado: y se llama... juego...

Sabiendo que el juego es lo mejor para aprender, no hay nada mejor que el juego para aprender... Un juego de palabras que se comprende perfectamente, ya que no por azar la naturaleza nos ha dotado de esta capacidad, de este dispositivo.

No se trata de volver hacia atrás, sino de darse cuenta que tenemos la oportunidad de darnos cuenta que tenemos un don básico que nos permite aprender cualquier cosa y que no es nada fortuito.

El juego ha sido totalmente degradado en nuestros días y limitado a una actividad de ocio, incluso enfrentado con el aprendizaje, cuando es el vector del aprendizaje por excelencia...

Cuando vemos a un niño jugar sin ser interrumpido, y en total libertad, nos damos cuenta que el juego es lo más serio que hay, no es nada superficial...

Es la cosa más seria que él puede hacer, la más útil, la más práctica para su vida.

Y solemos forzarle a abandonar lo antes posible el juego para que comience a aprender... a estructurar, a ser algo en su vida, porque creemos que si sigue jugando jamás aprenderá, no será nada de él, no avanzará, se quedará en un estado vegetativo...

Y hoy la ciencia nos dice que es justamente a la inversa...

Es cuando empezamos a interrumpir a un niño, a hacerle perder su ritmo, a hacerle perder su disposición espontánea cuando empieza a convertirse en perezoso, astuto, etc.... cuando se detiene el aprendizaje. (Andrè Stern, *"Yo nunca fui a la escuela"*, Editorial Lit Era).

¡El juego es una invitación constante a conectarse con la vida, con la inspiración, con la creación!

¡Así que demos la bienvenida a esta obra... para que el juego jamás se detenga... para que nos mantenga despiertos, alegres, y sobre todo conectados!

¡Que este libro y sus herramientas pedagógicas nos regresen a ese paraíso en el que nos adentramos cada vez que jugamos colmados de entusiasmo y asombrados por la vida!

¡Que leerlo ya sea jugar, y jugar otra forma de seguir leyendo!

Rubén Segal,
Docente



× INTRODUCCIÓN ×

"Los hombres no dejan de jugar porque envejecen, sino que envejecen, porque dejan de jugar".

Oliver Wendell Holmes

De jugar se trata todo, la vida. Una búsqueda incesante de alternativas de caminos que nos permitan crecer, aprender, desarrollarnos, amar, desear y en este camino ser libres. Parecería utópico pensar que lo lúdico nos permite vivir experiencias que pueden transformar lentamente nuestra vida, nuestra perspectiva, nuestra mirada hacia los demás, hacia nosotros mismos.

El jugar abre puertas del alma, nos permite encontrarnos con nuestro entorno amplificado, como con un lupa, y desde allí tomar conciencia de cómo somos o estamos siendo en determinadas circunstancias y cómo podríamos actuar en otras.

Este manual surge como un pedido de alumnos de los talleres de recreación de grupos que dictamos en conjunto con mi amiga y compañera, la antropóloga Jimena Lara.

Luego de un tiempo fueron los mismos alumnos quienes nos pidieron si podíamos recopilar todos los juegos y dárselos para que ellos tengan su material. Nos pareció una idea genial y me ofrecí



a hacerlo. Me pareció que este pedido se podía transformar en algo más, un manual que refleje no sólo una recopilación de juegos de todo tipo sino además una metodología de trabajo en la cual creemos.

Así desde el juego y su compromiso al jugarlo me entrego a recopilar y escribir todo lo que tengo para ofrecer, mi experiencia y mi amor por el arte, por el juego, y porque todos puedan continuar jugando.

"Nada está perdido si se tiene el valor de proclamar que todo está perdido y hay que empezar de nuevo".

Julio Cortázar

Florencia Pineda

✕ EXPRESIÓN ✕

"El uso total de la palabra para todos" me parece un buen lema, de bello sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo".*

Expresar con la palabra, expresar con el cuerpo, con la mirada, con la voz, con el silencio... Expresando nuestro pensamiento, nuestras emociones, sensaciones, nuestros conocimientos y nuestras preguntas eso nos hace únicos y libres.

Ex - presar, presionar hacia afuera, generar un impulso interno que nos permita sacar desde la expresión en cualquiera de sus formas un sentimiento o sensación que nos genera alegría, tristeza, inquietud, en definitiva que nos emociona.

"El hombre es apenas la mitad de sí mismo; la otra mitad es su expresión". Julio Cortázar

✕ EL ROL DEL COORDINADOR ✕

Cuando realizamos un taller sabemos que las personas que participarán se apropiarán de herramientas nuevas y reforzarán sus conocimientos.

Así el coordinador debe actuar como facilitador en la comunicación y el aprendizaje.

*G. Rodari, "Gramática de la Fantasía", Ed. Ferrán Pellissa, 1979, Pág. 9.



El rol del coordinador no se limita a transmitir su saber sino que también es gestor y participa con el grupo en la producción de conocimiento y su desarrollo. Este se enriquece en la interacción con el grupo, de la misma manera que el grupo se enriquece en su propia interacción. El intercambio de experiencias, conocimientos, historias, construyen un espacio de inclusión, alegría y calidez propicio para la generación y construcción de nuevos aprendizajes.

Es fundamental que el coordinador acompañe los momentos de reflexión (si es que se requiere) una vez vivenciados los juegos ya que el hecho de experimentar un conocimiento es la puerta de entrada para poder ser aprehendidos.

El coordinador o tallerista tiene como función principal:

- Organizar y planificar antes y durante el taller.
- Promover y proponer actividades que faciliten el vínculo y las experiencias.
- Estimular el camino de lo vivencial a lo conceptual.
- Contener al grupo y sus individualidades.
- Acompañar y fomentar la expresión, la comunicación, la reflexión y el aprendizaje.

LA IMPORTANCIA

× DEL GRUPO ×

Un grupo es un conjunto de personas que se relacionan entre sí y que se propone realizar una actividad en común.

Cada participante tiene un rol determinado dentro del grupo. Este rol no está impuesto, es genuino en cada uno. Los roles van acompañando el desarrollo del grupo y permiten que surjan otros roles que no estaban y que muchas veces enriquecen al grupo.

“La naturaleza social del hombre exige que este pertenezca a un grupo donde se lo acepte y donde represente un papel funcional, y cuyos modos de hacer las cosas sean familiares y cómodos para él. Las personas que carecen de la sensación de la identidad grupal se muestran inseguras y vacilantes”. (*“Educación y grupos escolares”*, J. Wayne Wrightstone, Louis M. Smith, Jean D. Grambs, ed. Librería del Colegio, 1970, Argentina).

Es importante lograr un espacio grupal donde todos los participantes se sientan parte, se sientan incluidos y con ganas de trabajar para que este grupo al que pertenece llegue a lograr lo mejor que pueda lograr.



× JUEGOS ×

¿JUGAMOS? Jugar como juegan los niños. Cuando vamos creciendo se nos van acortando casi desde un lugar social los canales de juego. “Los niños son los que juegan, los adultos tienen responsabilidades donde el juego no tiene lugar”. El juego nos lleva siempre a esa niñez que desde lo más profundo no quisiéramos perder.

Jugar es comprometerse con uno mismo, es comprometerse con el otro.

Jugar es cumplir con unas reglas determinadas.

Jugar es saber perder y también saber ganar.

Jugar es atreverse. Es aceptar y descubrir las potencialidades y también las debilidades.

Jugar es saber compartir, comunicarse y relacionarse con otros.

Jugar es respetar a mis aliados de grupo y también a mis contrarios.

Jugar es estrategia, es Azaña.

Jugar es pensamiento colectivo.

Jugar es fantasear, imaginar, crear.

Jugar es expresar.

Expresar es libertad.

¿Por qué dejar de jugar?



JUEGOS DE PRESENTACIÓN

La bienvenida, la confianza, la calidez, el encuentro, son palabras que se buscan generar en acción cuando se realizan los juegos de presentación. Estos juegos nos permiten preparar el espacio y a los participantes para el trabajo que vamos a realizar. No sólo nos facilita el conocerse entre todos sino que además nos permite generar una energía adecuada para que nuestra jornada de capacitación tenga un inicio dinámico, confortable y cálido para todos los que participaran del taller.



PASANDO EL GLOBO

- ✗ **OBJETIVOS:** realizar una presentación lúdica en el comienzo de un taller.
- ✗ **MATERIALES:** 2 ó 3 globos.
- ✗ **DESARROLLO:** se formará una ronda entre todos los participantes y el coordinador; este infla un globo lo más grande que se pueda y lo coloca entre sus rodillas y comienza su presentación; dicha presentación puede variar según el interés del taller. Por ejemplo: decir nombre, edad, color preferido, comida preferida, con quien vive, música que escucha, etc. El globo va a tener que ir pasando de participante en participante sin utilizar las manos y pasando de rodillas en rodillas para poder obtener el turno de presentación.

¿YO SOY VOS Y VOS SOY YO?

- ✗ **OBJETIVOS:** presentarse en parejas para luego presentarse grupalmente.
- ✗ **MATERIALES:** si se desea música suave que acompañe el momento.
- ✗ **DESARROLLO:** se forman parejas. Durante los primeros 5 minutos uno de los participantes deberá contar a su compañero quién es, cómo se llama, su edad, con quién vive, qué hace,

qué le gusta, qué no le gusta, etc. Su compañero deberá escuchar atentamente lo que dice pero también deberá observar sus movimientos, sus gestos, muletillas.

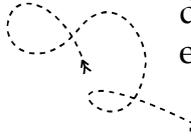
Pasados estos 5 primeros minutos se cambia el rol y el que pudo ya contar su historia pasa a observar y el observador pasa a ser relator, durante los próximos 5 minutos.

Finalizado el tiempo se forma una ronda donde cada participante de cada pareja se presentara a los demás como si fuera su compañero, pudiendo copiar o imitar sus gestos, movimientos y contando la historia que su compañero compartió con él, y así todos los participantes. Una variante es que cada participante presente a su compañero no siendo él, sino sólo haciendo alusión a quién es.

REVOLVIENDO LA OLLA

- ✗ **OBJETIVOS:** recordar los nombres de los compañeros del grupo.
- ✗ **MATERIALES:** cantidad de sillas que corresponda al número de participantes.
- ✗ **DESARROLLO:** todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El coordinador queda en el centro. Los compañeros que están sentados a la derecha de cada quien se llamarán manzanas y los que están a la izquierda naranjas.

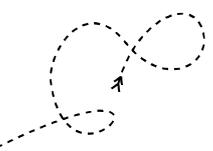
El coordinador señalará a cualquiera diciéndole manzana, este deberá responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder pasa al centro y el coordinador ocupa su puesta. En el momento que se diga canasta revuelta, todos deberán cambiar de asiento, inclusive el que está en el centro dejando su lugar a un compañero.



BIENVENIDOS

- ✘ **OBJETIVOS:** presentación de los participantes y bienvenida.
- ✘ **MATERIALES:** letras de la palabra BIENVENIDOS por cantidad de participantes. Sobres con once letras mezcladas dentro. Tarjetas con los nombres de cada uno de los participantes.
- ✘ **DESARROLLO:** se le entregará a cada participante un sobre que contenga once letras; este deberá armar la palabra BIENVENIDOS. Para ello tendrá que intercambiar las letras que no le sirvan con el resto de los participantes hasta formar dicha palabra. Antes de cada intercambio deberán presentarse (su nombre, edad, etc.) y pedir la letra que necesitan. A medida que van formando la palabra irán pegando las letras en un papel en el que escribirán su nombre. Una vez finalizado el juego los coordinadores entregarán un gafete con el nombre a cada participante.

VARIANTE: puede cambiar la palabra elegida o que cada participante tenga que armar su propia palabra teniendo en cuenta por ejemplo: cómo se siente en el taller, cuál es su expectativa, etc.



¿BAILAMOS?

- ✘ **OBJETIVOS:** presentación de los participantes.
- ✘ **MATERIALES:** instrumentos musicales de percusión (pueden ser contruidos artesanalmente).
- ✘ **DESARROLLO:** se forma una ronda donde, de ser posible, los participantes se sientan en el suelo. Se colocan todos los instrumentos en el centro de la ronda. Cada participante deberá tomar un instrumento y regresar a su lugar. En primer lugar se intentará lograr un ritmo común entre todos los participantes. Luego cada participante pasará al centro (de a uno) y se presentará. Esta presentación puede ser cantada y bailada o simplemente hablada.

Este juego no sólo funciona como presentación sino también para desestructurar a los participantes, donde puedan inventar canciones, movimientos, trabajando el miedo al ridículo ya que el juego consiste en no juzgar lo que se hace sino en divertirse.



PASALA Y QUE ME VUELVA

- ✗ **OBJETIVOS:** presentación de los participantes y recordar los nombres.
- ✗ **MATERIALES:** tarjetas con los nombres de los participantes, alfileres de gancho.
- ✗ **DESARROLLO:** se entrega una tarjeta con el nombre a cada participante (o cada participante escribe en una tarjeta su nombre) y un alfiler de gancho. Se prenderán la tarjeta en un lugar visible para que todos podamos ver los nombres de todos. Cada uno dirá su nombre, su edad, etc. Una vez presentada toda la ronda se desprenderán las tarjetas con los nombres y a la señal del coordinador las tarjetas irán rotando de izquierda a derecha hasta decir basta. Cuando se detienen las tarjetas cada participante debe decir cuál es el nombre en la tarjeta que tiene y a quién pertenece. Se puede preguntar qué otras características recuerda de la persona. El marear a las tarjetas se puede realizar las veces que se desee.



¡UF! QUE MEMORIA

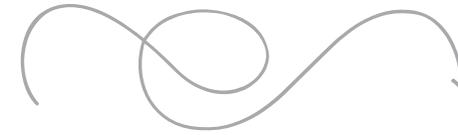
- ✗ **OBJETIVOS:** recordar los nombres de los compañeros, ejercitar la memoria.
- ✗ **MATERIALES:** ninguno.

- ✗ **DESARROLLO:** sentados en círculo un participante dirá su nombre lentamente, así comienza la ronda, el participante de la derecha debe decir su nombre y el nombre del compañero anteriormente presentado. La dificultad va creciendo a medida que se suman presentaciones ya que siempre los participantes dicen primero su nombre y luego el nombre de todos los compañeros que ya se presentaron. Este juego puede circular varias veces agregando, por ejemplo, un animal por participante, como ser: Francisco-león.



GLOBO A LA SUERTE

- ✗ **OBJETIVOS:** presentarse en un grupo.
- ✗ **MATERIALES:** globos según cantidad de participantes, pedacitos de papel, lapiceras.
- ✗ **DESARROLLO:** cada participante tendrá un globo que inflará, colocando adentro un papel con su nombre. Una vez cumplida la tarea, deposita el globo en el centro de la ronda formada por todos los participantes. Una vez mezclados todos los globos, cada participante toma un globo y lo explota, apoyándolo panza con panza con otro compañero. Se presenta como si fuera el compañero que le tocó dentro del globo.



JUEGOS DE ANIMACIÓN

Muchas veces simplemente necesitamos distender al grupo, que se divierta, para sacarlo de la rutina, para meterlos en el túnel del juego y que el pensamiento crítico quede fuera del salón. Los juegos de animación nos permiten entrar en un espacio donde el juego es el anfitrión, y donde el miedo al ridículo no está invitado a la fiesta.



CAZADOR, LOBO Y ABUELITA

- ✗ **OBJETIVOS:** animación.
- ✗ **MATERIALES:** ninguno.
- ✗ **DESARROLLO:** se dividen en dos grupos. El coordinador da primero la pauta sobre cómo se debe representar a cada uno de los personajes, se muestra con el cuerpo la actitud del lobo, el cazador y la abuelita. El lobo come a la abuelita, la abuelita hace perder al cazador y el cazador mata al lobo. Cada grupo en el mismo momento debe decidir qué personaje hacer y representarlo todos juntos, así un grupo representará a un personaje y el segundo a otro. Mientras tanto quien coordina sumará los puntos que le corresponde a cada equipo.

MAR ADENTRO, MAR AFUERA

- ✗ **OBJETIVOS:** animar, entrada en calor.
- ✗ **MATERIALES:** una cinta de 5 metros aproximadamente (según cantidad de participantes).
- ✗ **DESARROLLO:** pedirle a los participantes que se pongan de pie uno al lado del otro. Se estira la cinta y los participantes se colocan detrás. El coordinador pedirá mar a dentro y

mar afuera. Cuando diga “mar adentro” los participantes saltarán delante de la cinta y cuando diga “mar a fuera” detrás de la cinta. El coordinador podrá jugar con las palabras por ejemplo: afuera mar, etc. buscando confundir a los participantes. El participante que se equivoca sale del juego.

CARRERA EN CÁMARA LENTA

- ✗ **OBJETIVOS:** animación, registrar los distintos movimientos y posibilidades del cuerpo.
- ✗ **MATERIALES:** se puede utilizar música.
- ✗ **DESARROLLO:** pedirle a los participantes que se pongan todos en la misma línea. A la señal del coordinador se correrá una carrera en cámara lenta. Acentuando gestos y exagerando movimientos en cámara lenta, el participante que llegue último gana.

A CIEGAS

- ✗ **OBJETIVOS:** animar y fortalecer la confianza con los compañeros.
- ✗ **MATERIALES:** un pañuelo o antifaz por participante.

- ✘ **DESARROLLO:** formar equipos de siete integrantes aproximadamente, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo.

Cada equipo se forma en fila tomando los hombros del compañero de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, quien puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante, y éste le apretará el mismo hombro al de adelante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar, y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

→ EXPLOTA QUE EXPLOTA

- ✘ **OBJETIVO:** animación.
- ✘ **MATERIALES:** muchos globos.
- ✘ **DESARROLLO:** se inflan los globos y se los coloca en un extremo del salón. Al otro extremo están los participantes divididos en dos grupos. Se determinan postas a cumplir, como por ejemplo que un compañero del grupo se pare

con las piernas abiertas en la mitad del camino para que sus compañeros pasen por debajo, o dar tres vueltas a una mesa, etc. Van a salir de a uno, cumplir la posta hasta llegar al extremo del salón donde se encuentra con un globo que debe explotar sentándose encima, y volver corriendo hacer la posta nuevamente, tocar la mano de su compañero y pasarle la posta a él. Gana el equipo que finalice primero.

PASANDO EL IMPULSO

- ✘ **OBJETIVOS:** animación y tomar contacto con el ritmo.
- ✘ **MATERIALES:** ninguno.
- ✘ **DESARROLLO:** se arma una ronda donde estarán todos de pie. Se trata de pasar un impulso (por ejemplo: acción de dar un hachazo al compañero de la izquierda gritando "Iha"), este pasaje de impulso debe de tener un pulso rítmico. Una vez que este impulso corre correctamente se agrega otra acción-impulso que se utilizará según cada participante desee y que va a provocar que el impulso cambie de dirección (por ejemplo: llevar una rodilla hacia la panza y gritar "hondo"). Así cada participante tendrá que seguir el ritmo del impulso y pasarlo según lo

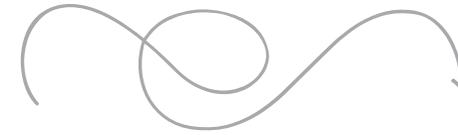
va eligiendo. Por último, se agrega otra acción-impulso que va a provocar que el que lo haga saltee a una persona. Para este movimiento se puede realizar por ejemplo un bailecito yendo hacia el suelo y gritando de forma aguda. Este impulso también se va realizando según la intención de cada integrante del grupo. Es importante que el coordinador estimule que se mantenga el ritmo y que los impulsos sean claros en la comunicación. Se pueden buscar otros sonidos y movimientos para agregarle dificultad al juego.

→ PASANDO EL MURO

- ✘ **OBJETIVOS:** animación y fortalecimiento del trabajo en equipo.
- ✘ **MATERIALES:** se puede utilizar música y lo que se determine para “el tesoro”.
- ✘ **DESARROLLO:** se forman dos grupos. Uno tendrá que hacer de muro, se tomarán de los brazos, enlazando también las piernas. El otro grupo deberá pasar para el otro lado y conseguir “el tesoro” (que puede ser una bolsa de caramelos). En un primer momento el grupo que debe pasar el muro lo hará individualmente compitiendo entre ellos. Como segundo paso tendrán que planear una estrategia para pasarlo.

ROBARLE LA COLA AL GATO

- ✘ **OBJETIVOS:** animación.
- ✘ **MATERIALES:** tiras largas de papel crepé.
- ✘ **DESARROLLO:** se divide el grupo en dos. Salen todos afuera del salón y el coordinador esconde un tesoro. Cuando ingresan todos deben ponerse la cola (el papel crepé) enganchado en el pantalón. Cuando el coordinador da la señal los grupos comienzan a buscar el tesoro mientras les roban la cola a los gatos de su equipo contrario. Gana el equipo que encuentra el tesoro primero o el que primero quita las colas del equipo contrario.



JUEGOS DE COMUNICACIÓN

Tenemos diversas formas de comunicarnos, a través de la palabra, de los gestos, del cuerpo, de lo escrito, el arte, hasta el no comunicar comunica algo. Estos juegos nos permiten vivenciar estos modos de comunicación. Sólo pasando la experiencia por el cuerpo podemos trabajar sobre ella.





RUEDA MUSICAL

- ✘ **OBJETIVOS:** comunicar a través del ritmo, experimentando distintas posibilidades en esta forma de comunicación.
- ✘ **MATERIALES:** instrumentos de percusión o elementos para hacer ritmo.
- ✘ **DESARROLLO:** se forma una ronda donde cada participante toma un instrumento de percusión. El coordinador pide a todos los participantes que piensen una palabra que sea importante para ellos, una palabra que por sí misma signifique por ejemplo: paz. De a uno por vez deberán pasar al centro de la rueda y tendrán, sin utilizar la voz, que transmitir a todos sus compañeros la palabra elegida.



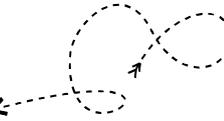
JUEGO DE LAS SÁBANAS

- ✘ **OBJETIVOS:** trabajar la importancia de la comunicación en un grupo.
- ✘ **MATERIALES:** sábanas o telas según la cantidad de participantes, (teniendo en cuenta que los participantes deben tener poco espacio para moverse dentro de la misma).

- ✘ **DESARROLLO:** entregarle una sábana al grupo. Deberán extenderla en el suelo y pararse todos sobre ella, (el tamaño de la sábana será de acuerdo a la cantidad de participantes). Luego, sin hablar, sin realizar ninguna mueca, y sin ponerse de acuerdo de ninguna manera, tienen que dar vuelta la sábana, la parte que ahora apoya el suelo tiene que quedar mirando al techo y viceversa. Todos los participantes tienen que estar sobre la sábana, si un participante toca el suelo, tienen que volver a extender la sábana y comenzar de nuevo hasta lograr el objetivo.

Es muy posible que los participantes no logren esta primera etapa del juego, luego de varios intentos se pasa a la siguiente etapa del juego que consiste en que los participantes tengan que cumplir el mismo objetivo anterior pero en este caso pueden y deben planificar cómo van a llevar a cabo las acciones para lograrlo.

ESTA PALABRA TE QUEDA PINTADA



- ✘ **OBJETIVOS:** conocerse más profundamente y comunicar a través de las palabras.
- ✘ **MATERIALES:** tarjetas con palabras que identifiquen a cada uno de los participantes del grupo.

- ✗ **DESARROLLO:** el coordinador ha traído tarjetas que contienen una palabra distinta cada una, esta palabra identifica (según el criterio del coordinador) a cada uno de los participantes. Cada participante tomará de una bolsa al azar una tarjeta que no compartirá con nadie. Una vez que todos tengan una palabra pasarán de a uno al centro de la ronda y tendrán que explicar la palabra sin nombrarla, los compañeros pueden hacer preguntas hasta adivinar de qué palabra se trata, recién en ese momento el participante que está en el centro debe decir a quien cree que identifica esa palabra y entregársela.

TE ENTREGO UNA ESCULTURA

- ✗ **OBJETIVOS:** comunicarse oralmente y a través de material plástico. Construir un regalo para un compañero.
- ✗ **MATERIALES:** plastilinas o arcilla para repartir entre los participantes. Tarjetas con los nombres de cada participante. Pañuelos para tapar los ojos de todos los integrantes. Música suave que acompañe el momento de creación.
- ✗ **DESARROLLO:** a cada participante se le dará una tarjeta con un nombre que deberá leer. Se le vendarán los ojos y se le entregará el material

plástico (plastilina o arcilla). Cada uno deberá pensar en la persona que le tocó en la tarjeta, pensar en quién es, cómo es, qué piensa, qué le gusta, etc. Y mientras va haciendo todo este recorrido mental debe construir una escultura que cree lo va a identificar. Se les da de 15 a 20 minutos para poder construirla. Una vez finalizada esta etapa, sentados en círculo, cada participante hablará de la escultura y lo que quiso expresar con ella sin nombrar a la persona que le tocó y para la cual construyó la obra. Una vez que todos los participantes explicaron su arte se colocan todas las esculturas en el centro y a la señal del coordinador cada participante irá a buscar la escultura que cree lo identifica. El último momento es cuando cada uno dice por qué lo identifica y descubre si la escultura fue o no creada para él, luego el escultor muestra la tarjeta con el nombre del compañero que le tocó en suerte.

EL CIEGO Y SU LAZARILLO

- ✗ **OBJETIVOS:** reflexionar sobre las distintas maneras de comunicarnos, el uso del cuerpo, los gestos, los buenos y malos tratos.
- ✗ **MATERIALES:** papel de diario para hacer el bastón.

- ✗ **DESARROLLO:** se trabajará en parejas, un participante hará de “ciego” y otro de “lazarillo”. Se darán las consignas por separado a los ciegos y a los lazarillos. Se indicará a los lazarillos que solo podrán avanzar cuando se sientan bien tratados, y a los ciegos se le dará un bastón para hacer mover al lazarillo. Se realiza una primera etapa donde el ciego solo puede utilizar el bastón y no las palabras para que en una segunda etapa puedan incluir la voz.

DICEN QUE, DICEN, QUE DICEN, QUE...

- ✗ **OBJETIVOS:** poder ver en la práctica cómo un mensaje se va distorsionando.
- ✗ **MATERIALES:** el mensaje escrito.
- ✗ **DESARROLLO:** se pide a un mínimo de 6 voluntarios que se numeren. Todos menos el primero salen del sitio donde están. El resto de los participantes son los testigos del proceso de distorsión que se da al mensaje; van anotando lo que va variando de la versión inicial.

Se lee el siguiente mensaje al participante nº 1:

“Dicen que 438 personas están atrapadas bajo un derrumbe, después que paso el ciclón se inicio el rescate. Se han movilizado miles de personas

llevando medicinas, vendas y otros elementos; pero dicen que la gente atrapada no fue por accidente, sino que fue un secuestro, pues hay gente de mucho dinero entre los atrapados”.

Luego se llama al número 2, a quien el número 1 le comunica lo que fue leído sin ayuda de nadie. Así sucesivamente hasta que pasen todos los compañeros.

El último compañero en lugar de repetir el mensaje oralmente lo escribe en un papel afiche. El coordinador anota el mensaje original para compararlos.

Se reflexiona acerca de la distorsión de un mensaje a partir de de la subjetividad del emisor y del receptor.

TE GUÍO, ME GUÍAS

- ✗ **OBJETIVOS:** trabajar la escucha corporal, la confianza en el otro, la seguridad.
- ✗ **MATERIALES:** si se desea, música suave que acompañe el ejercicio.
- ✗ **DESARROLLO:** divididos en parejas A y B. B va a cerrar los ojos. A va colocar la palma de la mano en la espalda de B y lo va a guiar por el espacio, haciéndolo avanzar hacia la derecha, la izquierda, caminar rápido, muy

lento, detenerse, etc. A cuidará de B en cada momento y solo utilizará la mano que tiene apoyada en la espalda del compañero. La otra mano no se utiliza para nada. No se puede hablar durante el desarrollo del ejercicio. Luego de 10 minutos, se cambian los roles.

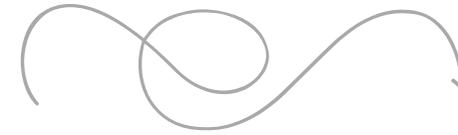
¿SABES LA NOTICIA?

- ✗ **OBJETIVOS:** identificar la importancia de la expresión en la comunicación.
- ✗ **MATERIALES:** ninguno.
- ✗ **DESARROLLO:** se realiza una ronda con todos los participantes, el objetivo es pasar el mensaje de "se casó Tachin". Este mensaje será pasado en distintas posturas emocionales y/o físicas: risa, tristeza, bronca, miedo, locura, borracho.

NO TE ESCUCHO

- ✗ **OBJETIVOS:** reconocer los obstáculos que existen para que la comunicación sea fluída.
- ✗ **MATERIALES:** frases en tarjetas.
- ✗ **DESARROLLO:** se divide al grupo en dos. Un integrante de uno de los grupos se pone en una esquina. El grupo contrario forma una

barrera entre este participante y el resto de sus compañeros. Al grupo se le entrega una tarjeta con una frase que deberá transmitir a su compañero situado en la otra esquina del salón. Mientras tanto, el grupo que hace de barrera debe gritar y hacer lo posible con la voz para que el mensaje no pueda ser pasado. Se toma un minuto y el participante debe decir qué frase es la que el grupo le transmitió. Luego se cambian los roles. El grupo que más frases correctas tenga es el ganador.



JUEGOS COOPERATIVOS

Un juego cooperativo es un juego en el cuál dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo, y por lo tanto ganan o pierden como grupo. Se trata de compartir y fomentar el crecimiento y los logros de los compañeros ya que en los logros de cada uno está la victoria de todos.





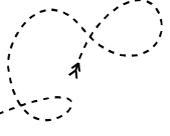
EL JUEGO DE LA SILLA

- ✗ **OBJETIVOS:** que nadie pierda y todos queden sentados, fomentar la solidaridad con los compañeros.
- ✗ **MATERIALES:** sillas según la cantidad de participantes. Música para bailar.
- ✗ **DESARROLLO:** se colocarán sillas según la cantidad de participantes que haya. Se pondrá la música y todos deberán caminar/bailar alrededor de las sillas. Una vez que se detiene la música deberán sentarse todos, nadie puede quedarse de pie, es decir todos tienen que sentarse cómo y dónde sea. Mientras que van sucediendo las vueltas se van quitando las sillas hasta que quede una sola. Siempre sale una silla pero nadie pierde. No es una competencia es un trabajo en equipo.

ROMPECABEZAS SOLIDARIO

- ✗ **OBJETIVOS:** profundizar sobre el trabajo en equipo, la planificación, la observación y la contextualización de los objetivos propios y ajenos, la colaboración y la comunicación.
- ✗ **MATERIALES:** rompecabezas según la cantidad de grupos a formar.

- ✗ **DESARROLLO:** se divide a los jóvenes en cuatro grupos y se les entrega un sobre con piezas de un rompecabezas. A cada sobre se le agregarán piezas que no corresponden a la imagen elegida. Deben armar la figura sin pedir a los otros grupos piezas adicionales, pero sí pueden recibir y dar piezas. Una vez finalizado el armado del rompecabezas deberán armar entre todos una imagen con los cuatro rompecabezas individuales.



ORDEN EN EL TRONCO

- ✗ **OBJETIVOS:** profundizar sobre el trabajo en equipo, la planificación, la observación y la contextualización de los objetivos propios y ajenos, la colaboración y la comunicación.
- ✗ **MATERIALES:** baldosas de goma eva, o sillas, o papel de diario según cantidad de participantes.
- ✗ **DESARROLLO:** se colocan todos los participantes en una fila arriba de la silla o el material que se decida utilizar. El coordinador dará una consigna y todos tendrán que ordenarse según lo pedido. Por ejemplo: edad, fecha de nacimiento, ordenarse alfabéticamente por el nombre, etc.



RÍO DE PIRAÑAS

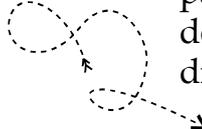
- ✘ **OBJETIVOS:** aportar ideas al grupo; colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.
- ✘ **MATERIALES:** diferentes materiales para poder trasladar de un lugar a otro.
- ✘ **DESARROLLO:** buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo. Todos tienen que llegar a la orilla contraria. Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno. El transporte de material y colocación será en orden. Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino". Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y a la vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.



BAILAMOS

- ✘ **OBJETIVOS:** cooperación, toma de decisiones, sentimiento de formar parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros.

- ✘ **MATERIALES:** varillas de 30 cm aproximadamente. Debería ser uno cada dos participantes. Música.
- ✘ **DESARROLLO:** se dividen en parejas, cada pareja tendrá una varilla donde cada uno tomará una punta y sólo apoyará su dedo índice. Una vez que se sientan cómodos con esta forma de llevar la varilla la coordinación pondrá música y cada pareja deberá moverse según lo vaya deseando. El rol de guiar tiene que ir variando primero uno, luego el otro, para después poder pasar al momento que no hay quien dirija y los dos van provocando los movimientos sin lograr distinguir quién lo hace.



EL PALITO EN LA BOTELLA

- ✘ **OBJETIVOS:** cooperación, toma de decisiones, sentimiento de formar parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros.
- ✘ **MATERIALES:** hilo de barrilete, un palito o lápiz.
- ✘ **DESARROLLO:** se forma una ronda entre todos los participantes. La coordinadora comienza a pasar un hilo de barrilete hasta que todos lo estén sosteniendo, y luego comienza a construir una tela de araña. En el centro se coloca un hilo de donde cuelga un palito, y se coloca una botella en el centro. Entre todos

deben poder meter el palito dentro de la botella. Se puede ir variando el tamaño del cuello de la botella haciendo cada vez más pronunciada la dificultad.

BOTELLITA

- ✗ **OBJETIVOS:** cooperación, toma de decisiones, sentimiento de formar parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros.
- ✗ **MATERIALES:** cuerdas para todos los integrantes y música.
- ✗ **DESARROLLO:** con una cuerda por cada participante deberán entre todos construir una botella muy grande donde todos puedan estar adentro. Una vez dentro, con música de relajación y todos tumbados deben moverse según se beba o no el agua de la botella el director del juego.

¡ARRIBA!

- ✗ **OBJETIVOS:** fortalecer la cooperación desde un contacto físico.
- ✗ **MATERIALES:** ninguno.
- ✗ **DESARROLLO:** sentados en el suelo, haciendo una ronda, todos de espaldas y abrazados, deben lograr ponerse de pie sin que nadie se suelte.

JUEGOS PARA LA ORGANIZACIÓN SOCIAL

Es muy difícil desarrollarse desde la soledad, sin contar con otro, sin tener un entorno que nos contenga, que nos permita compartir para crecer y acompañar a otros a que lo hagan. Por esto es fundamental, generar espacios que nos permitan desarrollar como ciudadanos en pleno uso de nuestros derechos, promoviendo el crecimiento, la formación y el desarrollo integral, para convertirnos en actores sociales significativos. El tomar conciencia de que no estamos solos nos da fuerza para seguir creciendo y comprometiéndonos, no solo por nosotros sino también por los que están a nuestro lado.



RAQUELA

- ✗ **OBJETIVOS:** lograr definir entre todos, los distintos pasos que se deberían seguir para poder realizar un proceso de planificación ordenado.
- ✗ **MATERIALES:** tiza (para escribir en un suelo apto), una piedra o algún objeto que funcione para el juego.
- ✗ **DESARROLLO:** en el centro del salón se dibuja una rayuela en el suelo. Así:

Se divide en dos grupos. El jugador tira la piedrita al casillero que considere, es el primer paso que hay que realizar en el proceso de planificación y luego debe jugar a la rayuela; ir saltando en un pie, saltea de ida el casillero donde está la piedra y



cuando regresa recoge la piedra y vuelve al punto de partida.

Al regresar, el grupo contrario debate si considera correcto que el casillero elegido corresponde al primer paso y por qué. Luego se discute colectivamente con la ayuda del coordinador. Si se considera que el participante marcó el casillero correcto ese grupo continúa participando, sino pasa el turno al otro grupo. El grupo que complete de forma correcta todos los pasos es el ganador. Siempre hay que tener en cuenta las reglas propias de la rayuela como ser, no caerse, no lanzar la piedra fuera del juego, no pisar las líneas, etc.

EL PEDIDO

- ✗ **OBJETIVOS:** reflexionar y vivenciar la importancia de la colaboración y organización de un grupo. Analizar el rol del líder o dirigente.
- ✗ **MATERIALES:** lo que hay en el salón.
- ✗ **DESARROLLO:** se divide en dos grupos. El coordinador se pondrá en una esquina del salón y marcará un punto para cada equipo. Estos deberán cumplir con los pedidos que realice el coordinador. Para esto, antes de comenzar, cada grupo deberá nombrar a un dirigente para que este ayude en la organización. El coordinador pedirá, por



ejemplo, un zapato izquierdo, un celular, etc. El grupo que llegue primero podrá entregar el elemento al coordinador mientras que el que llega segundo no podrá hacerlo. El grupo que entregue más elementos es el ganador.

ZAPATOS AFUERA

- ✗ **OBJETIVOS:** analizar la importancia de la organización y la comunicación.
- ✗ **MATERIALES:** los zapatos de los integrantes del grupo, dos bolsas grandes.
- ✗ **DESARROLLO:** dividir a los participantes en dos grupos. Los integrantes de cada equipo deberán sacarse los zapatos y colocarlos dentro de la bolsa. El coordinador coloca las dos bolsas de zapatos en la otra punta del salón. A la señal, deben salir todos corriendo a buscar sus zapatos, el equipo que se coloque los zapatos y se sienta en la línea de partida primero es el que gana. El coordinador acompaña la reflexión de lo que sucedió, si se organizaron, cuántos lograron ponerse los zapatos, si cooperaron entre ellos, etc.

Como segundo paso se propone a los grupos que en un minuto puedan organizarse para buscar los zapatos y poder llegar primeros. Y se realiza de nuevo el juego. Se reflexiona sobre esta nueva etapa y que deferencias hubo con la anterior.

EL GRAN FESTIVAL

- ✗ **OBJETIVOS:** analizar la importancia de la organización en red y el trabajo organizado.
- ✗ **MATERIALES:** hojas de papel, lápices o lapiceras.
- ✗ **DESARROLLO:** se dividen en tres grupos a los participantes y se propone la organización de un festival; se da la consigna a cada grupo para que organice una parte del festival:
 - ① Qué acciones suceden en el festival.
 - ② Organizar la parte técnica.
 - ③ Convocatoria.

Se comparte lo planificado entre los grupos y se intercambian las dificultades aparecidas. Se propone que trabajen en red donde cada grupo plantee su idea y discutan las posibilidades de realización de dicho festival.

ORGANIZADOS

- ✗ **OBJETIVOS:** reconocer la importancia del trabajo en equipo, la planificación y la dirección del trabajo.
- ✗ **MATERIALES:** hojas de papel, tijera, pegamento o los materiales que se quieran utilizar para la construcción de los aviones, (un juego de dicho material por cada grupo formado).

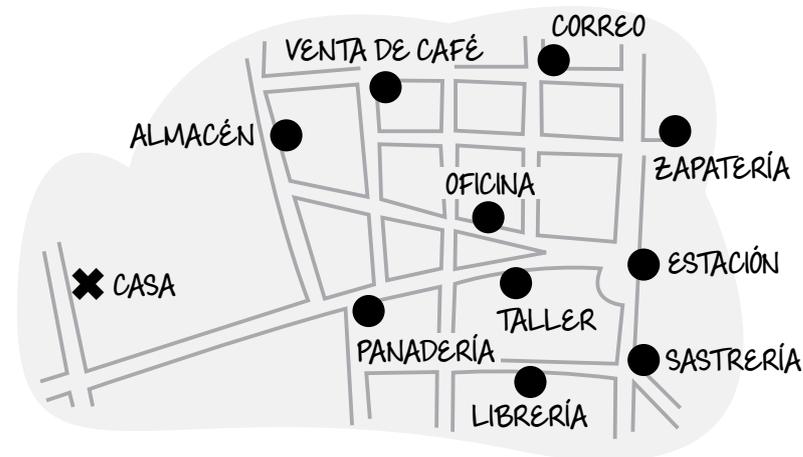
✘ **DESARROLLO:** se forman dos equipos y se les entrega los materiales. Cada equipo nombra a un observador que tomará nota de cómo van tomando las decisiones y la realización de las acciones en el transcurso de la actividad. El coordinador da consigna: cada grupo debe realizar la mayor cantidad de aviones de papel posibles en 15 minutos. El equipo que tenga mayor cantidad de aviones es el que gana. Una vez finalizado el tiempo cada grupo mostrará su producción. Cada equipo explicará cómo se organizaron y qué dificultades tuvieron, y luego el observador de cada grupo dirá las dificultades que el vio para cumplir con la tarea. Se inicia la segunda etapa donde tienen que realizar la misma actividad pero esta vez teniendo que corregir los errores que observaron tener en la primera instancia del juego.

Una vez finalizado, se reflexiona cuales fueron las diferencias, lo positivo, lo negativo, el rol del observador, etc.

UN DÍA AGITADO

- ✘ **OBJETIVOS:** planificar a través de hechos concretos acciones determinadas.
- ✘ **MATERIALES:** copias del dibujo junto con las instrucciones para cada participante, lapiceras, pizarrón o papel afiche.

✘ **DESARROLLO:** la hoja que se le entrega a cada participante tiene el siguiente texto, gráfico e instrucciones:



“Tenes que salir de tu casa a las 9,15hs, realizar unas tareas y regresar a las 13hs. El camino que va de tu casa a la estación lleva 30 minutos de recorrido. La oficina donde pagas los impuestos cierra a las 10hs. Los comercios y el correo cierran a las 12hs y la panadería abre después de las 11hs. El recorrido lo tendrás que hacer caminando”.

Las tareas a realizar son:

- ① Llevar los zapatos al zapatero.
- ② Retirar una máquina de escribir del taller.
- ③ Llevar un saco al sastre.
- ④ Enviar un paquete de 10 kg por correo.
- ⑤ Pagar los impuestos en la oficina.

- ⑥ Comprar pan.
- ⑦ Comprar ½ kg de café.
- ⑧ Esperar a unos amigos que llegan en el micro a las 12,30hs.
- ⑨ Comprar un libro.
- ⑩ Comprar ¼ kg de manteca en el almacén.

Cada participante debe analizar en qué orden tiene que hacer cada tarea para poder cumplir con todo e incluso con el horario de regreso a casa. Se les da el tiempo suficiente. Se hace un plenario donde se comentan las respuestas hasta lograr sacar entre todos las respuestas correctas que son las siguientes:

- | | |
|-------------|-------------|
| ① Oficina | ⑥ Panadería |
| ② Correo | ⑦ Almacén |
| ③ Zapatería | ⑧ Café |
| ④ Sastrería | ⑨ Taller |
| ⑤ Librería | ⑩ Estación |

Se puede reflexionar sobre la planificación y cómo tener en cuenta los hechos concretos a la hora de organizarnos.

CONSTRUYÉNDONOS

- ✘ **OBJETIVOS:** generar una mayor conciencia en la organización grupal y reflexionar sobre el rol del líder en el trabajo.

- ✘ **MATERIALES:** hojas de papel y lapiceras según la cantidad de participantes. Papel afiche y marcadores.

- ✘ **DESARROLLO:** se divide a los participantes en grupos. El coordinador da la siguiente consigna: cada grupo debe armar una cooperativa donde tienen que tomar distintas decisiones. A saber:

Qué tipo de cooperativa, el objetivo, qué tipo de organización buscan, metas a corto y largo plazo. Una vez organizada la cooperativa y en plenario cada grupo explicará el proceso que le llevó ponerse de acuerdo para lograrlo: cómo se organizaron, las dificultades a la hora de tomar decisiones, cuáles son los fundamentos para llegar a las conclusiones, etc. Como último eje a reflexionar: cómo fueron los roles de los participantes, qué tipo de liderazgos encontramos.

En el plenario, el coordinador puede anotar las reflexiones de los participantes en un afiche. Esto puede ayudar a aclarar el proceso.

CONSTRUYENDO IDENTIDAD

- ✘ **OBJETIVOS:** reconocer a través de una historia inventada qué es lo que forma la identidad de cada uno.

✗ **MATERIALES:** papel, lápiz, y fotocopia de los cuadros para cada grupo.

✗ **DESARROLLO:** el grupo se dividirá en subgrupos de igual número de personas (cuatro grupos de cinco participantes). Cada subgrupo construirá un personaje dibujándolo o mediante un collage usando los siguientes datos brindados por el coordinador:

A **Sexo:** femenino
Edad: 16
Lugar de residencia: Villa Albertina
Relación con Adultos y Hermanos: tiene 2 hermanas y un hermano. Sus padres son mayores de 70 años.

B **Sexo:** masculino
Edad: 17
Lugar de residencia: Entre Ríos
Relación con Adultos y Hermanos: tiene 4 hermanos, hace 10 años que no ve a su padre por que vive en Buenos Aires por trabajo.

C **Sexo:** femenino
Edad: 24
Lugar de residencia: Recoleta
Relación con Adultos y Hermanos: no conoce a su padre y es única hija.

D **Sexo:** masculino
Edad: 23
Lugar de residencia: Villa Fiorito
Relación con Adultos y Hermanos: sus padres están separados y tiene un hermano mellizo.

Cada subgrupo inventará una historia (collage, palabras, frases, dibujos, redacción, etc.) en la que deberá incluir:

- Con quién vive
- Virtudes y defectos principales
- Actividades desarrolladas, que cosas no le gustan hacer
- Preferencias
- Cómo será su vida más adelante

Puesta en común: cada subgrupo presenta su personaje y se reflexiona sobre la base de las siguientes preguntas:

- ¿Los personajes que nacieron en lugares parecidos tienen cosas en común? Cuáles? Por qué?
- ¿El grupo familiar tiene relación con la forma de ser de cada uno?





JUEGOS PARA RECONOCER Y FORTALECER LIDERAZGOS

Cuentan que un hijo le comunicó al padre que quería ser un líder y le preguntó cómo podía lograrlo. El padre le respondió que lo primero que tenía que hacer era estar consciente de sus conductas. Que cada vez que sintiera que había hecho daño a una persona, clavara un clavo en la cerca de su casa. El hijo aceptó el desafío y empezó a tomar mayor conciencia de sus actos. Siguiendo el consejo de su padre, comenzó a poner clavos cada vez que hacía daño, maltrataba a una persona o no la respetaba. Luego de un tiempo el hijo dejó de poner clavos en la cerca, porque ya era consciente de sus actos y trataba bien a las personas. Entonces preguntó a su padre: ¿y ahora qué hago? El padre respondió diciéndole que por cada acto de bien y servicio que realizase, sacase

un clavo de la cerca. El hijo nuevamente aceptó el reto y empezó, poco a poco, a sacar los clavos. Ya estaba despierto, era consciente y además se dedicaba a ayudar a las personas. En poco tiempo logró sacar todos los clavos. Finalmente he aprendido a ser una mejor persona, un líder. Sin embargo, acto seguido lo asaltó la duda: ¿ahora qué haremos con todos los agujeros que dejaron los clavos en la cerca? El padre le respondió: no los toques. Están allí para recordarte siempre que en tu camino de aprendizaje dejaste una huella de dolor en la gente y que gracias a su entrega, comprensión y colaboración ahora puedes ser la persona que eres.

David Fischman, *El Camino del líder*, Historias ancestrales, Ed. Aguilar, Julio 2002.





TEATRO IMAGEN

Es una técnica creada hace más de 40 años por el brasileño Augusto Boal, director de teatro en Río de Janeiro. Augusto Boal tuvo que exiliarse en la época de la represión brasileña hacia Europa, más precisamente a Suecia, país donde llegó sin saber nada de su idioma. Allí diseñó estas técnicas que no implican en absoluto el uso del lenguaje verbal por pura necesidad de subsistencia. Y dio paso a esta batería de experiencias llamadas teatro imagen.

Esta técnica permite trabajar en grupo y sobre un tema o una pregunta. Cada persona tiene la libertad de expresarse en su totalidad ya que no dependen del buen uso del lenguaje y las palabras.

De esta manera todos los integrantes del grupo están en el mismo nivel para comunicar sus visiones ya que se trabaja con imágenes y no con palabras.

Los grupos que son capaces transitar la experiencia tal como es, sin el uso de la palabra hablada, consiguen verdaderamente atravesar una gran y nueva experiencia de comunicación no ordinaria y sobre todo participar de una comunicación circular y no vertical.

- ✕ **MATERIALES:** opcional música.
- ✕ **DESARROLLO:** la primera parte se trabaja en grupos reducidos y luego se van sumando los grupos. Se trabaja con las imágenes en busca de consensos comunes que den por resultado imágenes en las que todos los participantes se sientan identificados.

Para construir la imagen se utiliza a los demás miembros del grupo, y los objetos disponibles en el sitio y en el espacio.

Dentro de cada grupo habrá un “escultor”; él tomara a cada compañero como si fuera arcilla y lo irá moldeando para desarrollar la imagen deseada.

La imagen puede ser realista o surrealista, metafórica o simbólica, lo importante es que sea verdadera, que sea el reflejo de lo que el escultor sienta en su interior.

Después de esculpir la imagen, el escultor, también se coloca en su propia imagen ocupando un lugar.

No se puede hablar durante el proceso, estamos usando el lenguaje de las imágenes que en este caso excluye totalmente el uso de la palabra.

El escultor utiliza dos lenguajes para la construcción de la imagen y para poder ser entendido:

- el del modelado, tocando a las personas-estatuas con sus manos y dándoles forma cual escultor;
- el lenguaje del espejo, produciendo él mismo el gesto o la expresión del rostro que desea ver reproducidos en la estatua.

La prohibición del uso del lenguaje, permite a los participantes “ver” la imagen, que es lenguaje en sí mismo. Si se traduce con palabras, todas las proyecciones e interpretaciones que podían haber hecho los observadores quedan reducidas a una sola interpretación y se pierden los múltiples

significados de la imagen. Y son justamente en esos múltiples significados de la imagen donde reside la verdadera riqueza de esta técnica.

La relativa rapidez con la que deben construirse las imágenes, no sólo sirve para dotar de ritmo al trabajo, sino sobre todo para evitar que el participante, al disponer de más tiempo, piense en palabras para después traducirlas en imágenes.

TE COMPLEMENTO

- ✘ **OBJETIVOS:** manifestarse y comunicarse con el otro a través del cuerpo.
- ✘ **MATERIALES:** se pueden utilizar los elementos que ofrece el lugar.
- ✘ **DESARROLLO:** entra un integrante, se coloca efectuando una acción que corresponda a algo dentro de un espacio, el resto cuando identifica, se va agregando para completar el cuadro, sin utilizar lenguaje.

DIBUJAMOS

- ✘ **OBJETIVOS:** fortalecer y reconocer el guiar y dejarse guiar como medio para el crecimiento común.
- ✘ **MATERIALES:** papel, lapiceras.
- ✘ **DESARROLLO:** divididos en parejas se les entrega una lapicera y una hoja. Deberán dibujar

tomando entre los dos el lápiz, una casa, un árbol, un sol, y todo lo que le quieren incluir al paisaje. En el transcurso del ejercicio no podrán hablar entre ellos simplemente deberán comunicarse corporalmente para confeccionar el cuadro.

JUEGO DEL SONIDO

- ✘ **OBJETIVO:** generar confianza y escucha.
- ✘ **MATERIALES:** un espacio cómodo para que las parejas se deslicen libremente.
- ✘ **DESARROLLO:** divididos en parejas A y B. A se acerca a B y le hace un sonido que pensó previamente para que B lo reconozca. B cierra los ojos y deberá seguir por todo el espacio el sonido según A lo vaya llevando. Durante 10 minutos las parejas circularán todas juntas por el espacio. Y luego se invierten los roles.

DECISIÓN GRUPAL

- ✘ **OBJETIVO:** descubrir las luchas de liderazgos y las agendas ocultas de tipo afectivo o ideológico que influyen en las decisiones de nombramientos.
- ✘ **MATERIAL Y DESARROLLO:** a continuación se encuentran los papeles que se entregan a la gente. Sólo se les debe entregar un personaje e indicarles que no deben dejarse conocer por los otros cuatro.

PERSONAJE 1: crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Posees una ideología clara de cambio con inclinación a realizar lo que tú quieres y crees en la necesidad del aporte ideológico del coordinador. Rechazas la posibilidad de que el personaje “2” sea el elegido pues a tu manera de ver, es demasiado activista y no se sabe hacia dónde puede encaminar el grupo.

PERSONAJE 2: crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Eres una persona muy activa y emprendedora, de mucha iniciativa y capacidad para llevar a cabo un objetivo grupal. Rechazas como coordinador al “personaje 4”, pues habla mucho pero de ahí no pasa. En el fondo es tímido, aunque no lo dice.

PERSONAJE 3: crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Eres una persona muy cordial, de magníficas relaciones humanas, aceptada por todo el grupo. De no quedar como coordinador te inclinas por el “personaje 5”, persona muy capaz, y a la cual hay que darle otra oportunidad de superación.

PERSONAJE 4: crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Posees una gran facilidad de expresión y convences rápidamente a un grupo con tus planteamientos. En caso de no ser elegido crees que cualquiera podría hacerlo, a condición de que no sea una persona exagerada y radical.

PERSONAJE 5: no crees ser la persona indicada para ser coordinador del grupo. En otras ocasiones

prestaste este servicio al grupo y por determinadas circunstancias fue negativa tu experiencia. Sabes que tienes cualidades suficientes para ser el coordinador pero no quieres correr el riesgo de un nuevo fracaso. A tu modo de ver, el “personaje 5” podría ser un buen coordinador.

✕ **DESARROLLO:**

1. Se preparan dos observadores con anterioridad, para que vean, observen y anoten lo que pasará en los grupos donde les toque.

2. Aprender los papeles. Después de una buena motivación sobre la importancia de desempeñar bien los papeles que se les van a dar, se entrega en cada subgrupo de cinco personas, el respectivo papel que les toca representar. Se dan unos 5 minutos para aprendérselos, tan pronto como acaban de oír el caso: ustedes forman parte de un equipo de promoción social. Hoy es el día indicado para elegir coordinador. Los acompañarán dos personas que no forman parte del equipo y que por tanto no podrán intervenir. Tienen 5 minutos para aprenderse e interiorizar los papeles y 25 minutos para ponerse de acuerdo en la elección.

3. Trabajo en grupos (25 minutos). Están presentes los observadores.

4. Resonancia. Se invita a los grupos a compartir entre sí estas preguntas:

- ¿Cómo se sintieron representando esos papeles?
- ¿Cómo sintieron a los demás?, etc.



Después leen sus respectivos papeles y ven cómo los desempeñaron. Los observadores leen sus apuntes procurando no dar juicios, sólo lo que observaron. Finalmente sacan alguna enseñanza para el plenario. (45 minutos)

5. Plenario: ¿Qué enseñó este ejercicio? (30 minutos)

→ SIGA AL LÍDER

✘ **OBJETIVO:** detectar o analizar líderes en grupo.

✘ **MATERIALES:** música.

✘ **DESARROLLO:** el coordinador pone música. Los participantes seguirán el ritmo.

Según lo vaya determinando el coordinador, cada participante tendrá su momento para guiar al grupo, moverse por donde quiera y cómo quiera y el grupo lo seguirá. La música puede ir variando, más lenta, más suave, más baja, más alta, más rápida, etc.

Cada participante puede utilizar todo el cuerpo y sus recursos, por ejemplo la voz.

De ser necesario se reflexiona los distintos roles que fueron apreciando, cómo se llevaron adelante, etc.

Si la personalidad humana no adquiere toda su fuerza, toda su potencia, entre las cuales lo lúdico y lo erótico son pulsiones fundamentales, ninguna revolución va a cumplir su camino. Julio Cortázar

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Augusto, Boal. (2009). *Teatro del oprimido*. Barcelona. España. Alba Editorial.

Augusto Boal. *Juegos para actores y no actores*. (2001). Alba Editorial. Barcelona. España.

Jorge Holovatuck / Débora Astrosky. (2009). Buenos Aires. Argentina. Ed. Atuel.

Unicef. *Proponer y dialogar I y II*. Buenos Aires. Argentina.

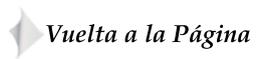
José David. *Juegos y Trabajo Social*. (1985). Ed. Humanitas. Buenos Aires. Argentina.

David Fischman. *El camino del líder*. (2000). Ed. Aguilar. Buenos Aires. Argentina.

Susana Gamboa de Vitelleschi. *Juegos para Crecer*. (2006). Ed. Bonum. Buenos Aires. Argentina.

Jugar y Jugarse. (2006). Ed. América libre. Buenos Aires. Argentina.

Rubén Segal. *El latido divino*. (2013). Ed. Memorias y trascendencias. Buenos Aires. Argentina.



Este libro se terminó de imprimir en
Marzo de 2016

Buenos Aires – Argentina
vueltalapagina.com