

Re-Creemos nuestros derechos Un manual para aprender a jugar

Coordinadora Institucional de Promoción por los Derechos de la Niñez
CIPRODENI.

Re-Creemos nuestros derechos, un manual para aprender a jugar invita a educadores, educadoras y jóvenes promotores a atreverse a jugar, a crear y recrear la vida cotidiana; a ejercer el derecho de todos y todas a la risa, a la felicidad, a la relación humana que se establece al disfrutar del movimiento, del contacto sano, de la solidaridad y el respeto, de la participación y expresión de sus ideas y sueños..

Índice

Presentación

Y..., se nos salió lo niña y... lo niño.

Un mundo tan serio sólo puede ser reflejo de que no existe infancia.

Aprendiendo a jugar

Selección de juegos

Materiales

Tiempo

Ubicación en el tema

Presentación de la dinámica

Durante la dinámica

Al finalizar

Tenemos derecho a jugar

1. Actividades de rompe hielo

20 segundos

Presentación de parejas

Gente con gente

El juego de la botella

2. Juegos para facilitar la formación de parejas:

La numeración

Los animales

Los círculos amigos

El baile de las tarjetas

Quemazón y reventazón

3. Juegos para facilitar la formación de grupos:

Rompecabezas

Rompecabezas (versión II)

Tarjetas de animales

Tarjetas de colores

4. Re-creando juegos

A jugar tierral

Derechotero tero la.

Defensores e Infractores

Memoria

Armaconciencias

5. Juegos para promover la integración y la organización

La ausencia

El triángulo
Hagamos aviones
La telaraña o la malla eléctrica
La pintura en colectivo

6. Juegos para promover la creatividad y la imaginación

Poemas
Poemas acerca de mi
El binomio fantástico
Cuentos viejos
A dibujar una canción

7. Juegos para estimular las relaciones emotivas entre el grupo

Partes de la niña o del niño
Manos agitadas
Ali Babá y los 40 ladrones
El elefante
La mosca

8. Juegos al aire libre

Quitar la silla (Versión 1)
Todos en la silla
Los ciegos y el guía
Bolivejigas
Pirámides
Estatuas
Pollos y gaviñanes
Patito pashun o la rueda enrodillada
Todos vamos a cantar
La mancha
Ahí viene el tigre
¿Qué le ha parecido?

Notas

Re-Creemos nuestros derechos Un manual para aprender a jugar

Presentación

¿Aprender a jugar? ¿Y no eso ya todas las personas lo sabemos hacer?... Desde hace algún tiempo el equipo de educadoras y educadores de CIPRODENI deseábamos compartir con ustedes las experiencias positivas que hemos vivido en la tarea de promocionar los derechos de niñas y niños. Pensamos que una buena forma de hacerlo era con un manual, como este que logramos escribir, en el que relataríamos nuestras vivencias para poder aprender de ellas.

Uno de los primeros pasos que dimos para empezar a escribir, fue definir por qué y para qué un manual. Así que escribimos esto:

'Apoyar a educadoras, educadores y jóvenes promotores para que estuvieran en la capacidad de visualizar las inmensas posibilidades de la acción lúdica para educar en derechos humanos de la niñez'

Pero entonces, en el camino se nos complicó la historia, porque nos dimos cuenta que la práctica del tema rebasa los derechos de niñas y niños y les vamos a explicar por qué.

Si reconocemos la importancia del juego, de la risa, de la recreación en nuestra vida diaria podemos caer incluso en que nos llamen "locas", "locos". ¿Por qué? Porque si pensamos así, atentamos contra el orden de cosas que la vida "adulta" nos ha diseñado.

Es decir, lo que la sociedad espera que ustedes y nosotros -adultos y adultas- hagamos. A la luz de esta reflexión, queremos reformular lo que pretendíamos porque pensamos entonces que el propósito fundamental de este documento es despertar a la niña o niño que hay en cada uno o cada una de nosotras, personas jóvenes o adultas, para que pueda empezar a recuperar algo que es profundamente humano y que hemos dejado perdido: el juego.

Si no logramos recuperar esta vivencia, estamos perdidos... o al menos condenados a ser adultas y adultos "serios" y aburridos o -en el mejor de los casos- total y absolutamente "normales".

Y... se nos salió lo niña y... lo niño.

El manual ha sido pensado y escrito por educadoras y educadores que hemos tenido experiencia en la relación entre el juego y los derechos de la niñez, de manera que todas las propuestas de trabajo aquí incluidas provienen de una práctica, han sido creadas durante los talleres de recreación con niñas y niños.

Para facilitar el acercamiento al tema, lo hemos dividido en cuatro aspectos:

- Un mundo tan serio sólo puede ser reflejo de que no existe infancia. Presentación del material. Objetivos y ubicación en el tema,
- Lo importante es primero: ¿Qué es para nosotros el juego? Concepción, beneficios, relación con la educación.
- Aprendiendo a jugar. Algunos consejitos para preparar los juegos. El rol de facilitación.
- Tenemos derecho a jugar. Metodología de trabajo con niñas y niños. Técnicas para aplicar juegos en el proceso educativo sobre derechos de niñas y niños.

Con la flexibilidad que da el juego, este "manualito" ha sido diseñado para que usted pueda nutrirse de otras experiencias y proponer sus propios juegos. Por ejemplo, hemos incluido algunos ejemplos para que usted los recree. No pretende ser un recetario, pero sí quiere compartir los ingredientes.

No queremos que usted lleve a la práctica exactamente lo que se le propone, sino crear un espacio y tiempo para que usted mismo, usted misma, pueda ir descubriendo conocimientos que utilice en cualquier momento y con cualquier grupo.

En este folleto encontrará nociones generales sobre qué es la actividad lúdica, pero también encontrará actividades específicas que ayuden a aquellas personas que jamás han trabajado un taller de derechos de la niñez.

Para poder lograrlo, hemos incluido espacios de trabajo sobre el mismo material. Es decir, que proponemos actividades que le permitan reflexionar, analizar y armar su propio taller y su

propia metodología para trabajar este tema.

Acompáñennos pues, no sólo a conocer algunas herramientas (técnicas) para la Promoción y vivencia de los derechos humanos de la niñez, sino también a participar de esta nueva alianza: una alianza por la plenitud, la libertad, la vida..., a través el juego.

Antes de lo primero..., iniciemos el proceso de reflexión sobre nuestra práctica. Si estamos en esto es porque en algún momento hemos participado en algún trabajo grupal y muy probablemente ya tengamos alguna experiencia en trabajar con otras personas.

¿Qué tal si escribe en un cuaderno aparte qué tan "juguetón" o "juguetona" se ha permitido ser y qué tanto interviene la risa en su vida diaria? ¿Es usted de la gente "seria" o de la "relajera"? ¿Por qué? ¿Cómo influye esto en su trabajo con niñas y niños?.

Un mundo tan serio sólo puede ser reflejo de que no existe infancia,

El artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño establece:

"El reconocimiento al derecho del niño al descanso, al esparcimiento, a/juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad ya participar libremente en la vida cultural y en las artes."

En ocasiones pensamos que los derechos humanos y, en consecuencia, los establecidos en la Convención de los Derechos del Niño han sido incluidos en estos documentos para poder luchar por ellos y lograrlos. Probablemente esta idea se deba a que estos derechos están ausentes de la realidad. Sin embargo, estos documentos lo único que hacen es reconocer, por escrito, lo que debe ser cotidiano y que de por si nos pertenece, desde que iniciamos nuestra vida,

"La alimentación, la salud, la educación y la vivienda, son derechos muy importantes y rápidamente identificados como sustantivos a la dignidad de las personas. Sin embargo, otros como el afecto y la recreación son menos visibles como derechos; más aún, el juego que es fundamental para la infancia, es débilmente comprendido y promovido como un derecho de los niños."¹

¿Recuerda el placer que le provocaba meterse en los charcos, salir corriendo bajo la lluvia, jugarle bromas a las amigas y amigos? Y ¿cómo le fue con el agua shuca o el avioncito? ¿Qué tal era en el tiro al bote, el trompo y el yo-yo?

No importaba cómo lo hiciéramos, todo el tiempo se nos pasaba jugando a pesar de... A pesar de la maestra o maestro, a pesar de nuestros padres, a pesar del lugar en el que nos encontrábamos, donde todos los mandatos de comportamiento indicaban "NO". No se puede jugar en la clase, no se puede jugar en la mesa, no se puede jugar en la iglesia...

"Generalmente ocurre que en la escuela, en la familia, el juego es relacionado con ociosidad, pérdida de tiempo o peligro. Es habitual escuchar en las aulas expresiones de los adultos como: ¡Aquí no se viene a jugar, se viene a estudiar!, o ¡No es momento de jugar, se juega en el recreo y a la salida! Y en el hogar existen expresiones similares: ¡Sólo quieres jugar, cuándo vas a trabajar], o ¡No juegues, ocioso]"²

El juego ha sido utilizado como una simple actividad para "desaburrirse" y poder pasar a las cosas "serias", las cuales han sido significadas como las más importantes. Si lo reflexionamos detenidamente este planteamiento es un rechazo a la infancia y un menosprecio hacia ella, por ser personas con poca experiencia, como si no tuvieran pasado ni historia.

Los esquemas sociales son a menudo tan rígidos que lesionan fuertemente nuestra autoestima, nuestra expresión y nos enmarca en una caja de la que no podemos salir fácilmente. A medida que avanza nuestra vida, vamos perdiendo partes fundamentales de nosotras y nosotros mismos: nuestra posibilidad de generar otros pensamientos, nuestra originalidad, nuestra expresión.

Toda esa energía y ganas de vivir que tenemos cuando güiritos o güiritas va quedando "tirada" en el camino y las formas de hacerlo son muy serias.

Muy serias no sólo en e) modo sino, sobre todo, en las consecuencias que esto nos produce internamente: desconfianza en nosotros y nosotras mismas, profunda necesidad de un reconocimiento externo a lo que hacemos, incapacidad de expresar ideas y sentimientos y de buscar diferentes formas de auto identificarnos ante las demás personas... Se pierde nuestra individualidad, pero también nuestro sentido de pertenencia a un colectivo.

Precisamente, cada vez son más las experiencias que señalan que el juego constituye la actividad más importante en la vida de los niños y niñas. "Estimula su crecimiento como personas y contribuye de manera decisiva en el proceso de desarrollo de su autoestima, su autonomía e identidad, ayudándoles a avanzar en la comprensión del mundo. Es decir, en formarles como sujetos de derechos que se valoran porque se conocen y se relacionan adecuadamente con los demás y su entorno natural y social."³

La humanidad, por lo tanto niñas y niños, necesitamos la risa y el juego para sobrevivir. Es nuestra forma de aprender (o aprehender) el mundo, la vida, las relaciones.

Fíjese en todo lo que hace todos los días. ¿Cómo son sus relaciones con las otras personas? NO hay día en que no se diga alguna broma, un chistesito para ponerle "pimienta" a la vida. Lo necesitamos porque contribuye con una gran cantidad de beneficios:

Libera las emociones/tensiones. Es una necesidad mental y física, que permite un mayor relajamiento y tranquilidad.

Ayuda a la creatividad. Estar tranquilas y disfrutar lo que hacemos, nos ayuda a explotar más nuestro potencial creador. ¿Quién puede buscar soluciones inesperadas y originales si está presionado por todos los problemas y dificultades diarias?.

Es un medio que permite el aprendizaje. Como sabemos, en nuestro cerebro ocurren procesos

de relación entre las emociones y la razón y conexiones entre una parte y otra del cerebro. La parte dedicada al aprendizaje está en el mismo lado que la parte de la risa, de manera que si nos divertimos se estimula esta parte del cerebro y estamos en mejor posibilidad de aprender.

Sirve para conocernos y reconocer nuestro entorno. Se estrechan vínculos cuando se comparte el juego y nos reímos de algo en común. Sólo podemos reírnos si entendemos el juego que una broma o un chiste representa. Es compartir un significado y por lo tanto, expresar confianza en la otra persona.

Puede ser un medio reflexivo. Después de reírnos un rato, podemos analizar con mayor profundidad la misma experiencia y estar en mejor capacidad de aprender de ella. Puede servir para reflexionar sobre nuestra cultura.

Es algo divertido y lo que divierte no se olvida.

Sirve para compartir un momento agradable y para integrarse. Los lazos que se generan con este tipo de metodología permiten que se estrechen relaciones y emociones y permiten encontrarnos con las y los demás.

Es un elemento para re-crearse⁴. A partir del proceso de reflexión sobre mi vida estoy en mejor posibilidad de cambiar mi pensamiento, mi sentir y mis acciones futuras.

Hace posible la participación. Los juegos "cooperativos" y no competitivos no excluyen a nadie ni cuando inician ni cuando concluyen. Todas las personas cumplen un rol, una función en el juego. Quien juega siempre está cumpliendo un rol, explícito o implícito, pero lo cumple.

Facilitan prácticas que evitan la discriminación entre mujeres y hombres porque niñas y niños no han aprendido este tipo de prácticas ni las tienen tan arraigadas.

iOjo! no estamos hablando tampoco de cualquier juego. Hay juegos y juegos... Aquí estamos mencionando aquellos que nos ayudan a abrirnos a nuevos planteamientos, a producir cosas nuevas, a re-crear...

De hecho, si pensamos en reivindicación de los derechos de la niñez, estamos pensando y actuando en una situación de respeto y reconocimiento de que niñas y niños pueden aportar a nuestra vida y de que podemos aprender de la niñez, sin forzarles a entrar a nuestro mundo adulto, ya esquematizado e incluso, en ocasiones, "agotado".

Una actitud fundamental para lograr estos objetivos es considerar a la infancia en igualdad de condiciones con el ser adulto. Niña y niño son entonces, al igual que nosotras y nosotros, sujetos del proceso educativo. Compartimos el aprendizaje. No les decimos qué decir, provocamos un espacio donde puedan expresarse.

El potencial del juego dentro de una educación liberadora -la que permite pensar y ser críticos de la realidad- es inmenso. Ya nos van a venir con cuestiones "políticas"! dirán ustedes. Pues sí, pero tomando lo político como ese derecho que tenemos de participar activamente en el proceso de desarrollo social, no con una bandera, sino con acciones, con actitudes. Como menciona Nélide Céspedes:

"Una comunidad con programas recreativos planificados se Favorece y estimula su nivel de socialización; este valor de estimular la interrelación,

favorece la organización de una comunidad ya que sus integrantes, niñas y niños en especial, tendrán mejores posibilidades para participar en forma conjunta en el análisis y la solución a sus necesidades".

En el fondo, recuperar el juego como forma de trabajar las "cosas serias" (como podemos considerar a los derechos) nos puede ayudar a recuperar nuestro futuro como humanidad.

Lo importante es primero: ¿Qué es para nosotros e/ juego?

"A través del juego (el niño y la niña) aprenden a controlar su cuerpo y desarrollan el equilibrio y la coordinación del cerebro, los ojos y los miembros;
a través del juego explora el mundo material, acumula hechos y aprende a pensar,
a través del juego resuelve sus problemas emocionales y aprende a controlar sus sentimientos;
a través del juego aprende a ser una persona social y
a ocupar un lugar en la comunidad."5

El juego es el elemento clave en la formación del ser humano que logra la confianza, seguridad y claridad necesarias para proponer cambios en su entorno, en su realidad.

El juego favorece la alegría, la imaginación, la inteligencia, la comunicación, la cooperación, el manejo del riesgo, ej desarrollo sicomotor. Además, tiene un importante carácter terapéutico que ayuda a procesar problemas y encontrar respuestas a los conflictos. Esto confirma la necesidad de plantear el aprendizaje de los derechos desde un enfoque lúdico.

Y es que el juego permite que el niño y la niña partan desde su experiencia, desde su propia historia. Vale más una experiencia que le ayuda a entender el concepto de solidaridad que horas de discursos sobre este tema.

El juego posibilita la reflexión sobre la propia experiencia porque pasa por una parte fundamental de la persona: su sentimiento. Es allí donde puede dar valor a sus reflexiones y experiencias. No podrá vivir la solidaridad mientras no la haya sentido.

El juego ayuda a:

Conocer la realidad y aprender, ayudando a descubrir posibilidades y capacidades.
Desarrollar y perfeccionar determinado tipo de acciones, nociones y expresiones.
Estimular la capacidad de pensar al resolver los problemas que propone el juego.
Activar la imaginación, al idear situaciones posibles. Desarrollar la creatividad.
Expresar la agresividad, reproduciendo situaciones duras y traumáticas, pero también a controlar de las emociones, imágenes e ideas que antes eran intolerables.
Apreciar que el cuerpo puede ser fuente de alegría opuesta al dolor o displacer sufrido por el maltrato y las situaciones de violencia experimentadas. La actividad debe procurar

satisfacción y confianza.

Comprender las emociones, valorar su imagen y espacio corporal.

Canalizar a través de la música y las artes, la carga de ansiedad y de agresividad, permitiendo elaborar el sentido de identidad cultural y de pertenencia.

¿Cuántas de estas características cumplen las actividades que usted realiza con niñas y niños? Le proponemos que haga un listado de las que cumple y de las que no y revise la forma en la que ha trabajado. Puede ser que muchos de estos elementos ya los esté aplicando y no tenga conciencia de ello. Señálelos en el listado y explique cómo los aprovecha. Señale también los elementos en los que necesita profundizar.

Aprendiendo a jugar

El juego se convierte en una forma para educar. Así que la primer tarea en trabajar la recreación como medio para educar es reconocer el derecho a recrearnos. No podemos trabajar con el juego si no lo entendemos y ejercemos como un derecho. Y para esto debemos comenzar por nosotras y nosotros mismos. ¿Cómo pretendemos valorar el juego en toda su plenitud si no pudimos disfrutarlo?

Hay algunos principios fundamentales que será conveniente demostrar en las actividades que promovamos para re—crear los derechos de las niñas y niños:

Debemos generar un proceso educativo en el que la niña y el niño tenga espacio y tiempo para construir sus propias ideas y estructuras de conocimiento e interpretación de su realidad, de su interacción con el mundo, dándole sentido.

Todas las actividades del proceso implican que cada niña y niño desarrollará una acción en interacción con las personas que facilitan, con sus propios compañeros y compañeras y con su entorno natural y social.

El proceso implica comprender que niñas y niños pasarán por diferentes etapas de desarrollo. El aprendizaje de cada una y cada uno cambiará a medida que logren internalizar el proceso. Es decir que, si el proceso va bien encaminado, debemos esperar cambios a lo largo del mismo.

Si planteamos que se trata de un proceso, entonces planteamos un seguimiento. No podemos pretender generar cambios y apropiación de los derechos durante una única actividad. Es responsabilidad ética, como educadoras y educadores, plantear el seguimiento.

Es indispensable considerar que niñas y niños tienen historias previas, no están vacíos. Cada vez que niñas y niños se involucren en una actividad lo harán a partir de sus experiencias previas, de sus sentimientos y conocimientos anteriores, los que su historia les haya permitido vivir. Éste será el punto de partida para nuestro trabajo.

Al plantear el juego como principio educativo, no estamos hablando de llegar a los talleres "con el relajo a cuestas". Es decir, sin planificación previa, sin los materiales que vamos a necesitar, sin estar preparadas o preparados en el tema.

Lo que a su vez quiere decir que para que otras y otros se diviertan y aprendan, no queda otra: tenemos que trabajar duro.

Hagamos aquí un alto en el camino. ¿Cuál es su metodología para trabajar un tema? Aunque piense que no tiene metodología, analice cuáles son los pasos que usted plantea durante una reunión o un taller. ¿Qué tanto planifica usted sus reuniones? ¿Quién decide sobre lo que se va a hacer durante la actividad? ¿Es un planteamiento flexible que le permite acoplarse a las necesidades del grupo? ¿Qué tanto participa cada persona? Bueno, le dejamos un ratito con estas preguntas. Recupere su memoria. Escriba cuál es su metodología, el tiempo que dedica a la planificación, uso de recursos, tiempo de duración de la actividad propiamente dicha, roles de las personas que participan la propuesta de seguimiento y las principales dificultades y aprendizajes que ha logrado.

Antes de seleccionar el juego o juegos, es fundamental aclarar el objetivo de nuestra actividad y el tema preciso sobre el que vamos a tratar. Proponemos aquí algunos pasos a tomar en cuenta durante la actividad.

Selección de juegos

Es importante considerar la edad, el sexo, el lugar donde se desarrolla el juego, las características sociales y culturales del grupo, el número de participantes (niñas y niños), clima, estado de ánimo de participantes y del grupo.

Tome en cuenta que no todas las técnicas se pueden aplicar a los mismos grupos de manera idéntica, debe tener flexibilidad e incluso innovar elementos que le permitan una mejor aplicación.

Materiales

Aunque uno de los materiales más importantes en estas actividades es la imaginación, es posible que debamos tener a la mano ciertos materiales, "detallitos" y comprobar que tenemos todo lo que vayamos a necesitar, apropiado a la cantidad de personas. Es recomendable utilizar materiales de desecho o materiales que se encuentren en la localidad, dándoles un uso distinto.

Tiempo

Es importantísimo que todo esté listo a tiempo (no importa que pensemos que la gente puede llegar tarde). Se ha planificado una actividad para cierta hora, si usted toma ese tiempo en cuenta para la realización de actividades preparatorias (mientras llega la agente), quiere decir que está planificando mal su tiempo y que -en caso que las personas sean puntuales- usted no tendría preparada su actividad.

En el cálculo que haga, tome en cuenta que el tiempo ya no le pertenece, se trata de un tiempo del grupo, un tiempo colectivo. Sea flexible en los cálculos y trate de dejar 'colchoncitos' de varios minutos que le permitan profundizar en el tema.

Al definir el día, fecha y hora tome en cuenta los horarios de las actividades cotidianas de niñas y niños y de las personas adultas: asistencia a escuelas, trabajos que desarrollan, pasatiempos de la comunidad, fechas conmemorativas.

No son pocos los casos en los que estas actividades han fracasado por ser planificadas durante un día festivo para la comunidad. Empiece puntual, de esta manera, las personas entenderán que deben estar temprano. No exceda el tiempo que ofreció al inicio.

Esto está relacionado directamente con la cantidad de contenidos que pretenda tratar y sobretodo, con la metodología participativa que se pretende implementar. A mayor cantidad de contenido mayor cantidad de tiempo. Es conveniente trabajar pocos contenidos, pero claros y en profundidad.

No pretenda cambiar la realidad con una sola actividad. Las niñas y niños y padres y madres de éstos deben saber que se trata de varias actividades.

Ubicación en el tema

Una presentación previa nunca está de más. La puede realizar jugando. A veces es recomendable que cada quien diga por qué está ahí.

Una forma de presentar la actividad es usando las tres "P":

Propósito: objetivo de la actividad, ¿qué esperamos lograr?

Proceso: señala los pasos a seguir y la forma.

Productos: ¿qué nos queda en concreto después de trabajar?

Presentación de la dinámica

Es conveniente hacerlo desde un lugar donde todas y todos le vean y le puedan escuchar claramente. Hable fuerte, pero sin gritar.

Espere a que todos hagan silencio para empezar a explicar el juego.

No "infantilice" los términos ni la voz, recuerde que esta tratando con otras personas, que al igual que a usted merecen el mismo respeto.

Ayúdese con un ejemplo, una demostración que aclare cuál es el procedimiento que se debe

seguir.

Plantee claramente las reglas y los límites del juego. Verifique que no queden dudas.

Durante la dinámica

Hable siempre con voz preventiva y ejecutiva para comenzar el juego.

No deje que el juego se haga mal. Deténgalo y corrija lo que sea necesario. Si no, se prestará a confusión y no será útil para la reflexión.

Deje jugar y evite dirigir demasiado. Estimule la participación de todos, apoye a los débiles, evite abusos y trate que todos se integren con los mismos derechos y oportunidades. Interrumpa de ser necesario para crear **estos espacios**.

Al finalizar

Termine el juego antes que el aburrimiento o el cansancio lo hagan.

De oportunidad para festejar y reír un rato antes de continuar. Si el juego fue exitoso, todos van a querer compartir lo que sintieron. Dé un tiempo para ello,

Realice siempre una reflexión final con el grupo. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué piensan que sucedió? Deje que los participantes expresen sus emociones y luego condúzcalos al análisis: "esto que vivimos en el juego, ¿a qué se parece en la realidad? ¿se me parece a mi vida en la comunidad, en la escuela, en la casa?".

No plantee sus puntos de vista. Facilite la discusión y de ser posible, escríbala. Recuerde que el objetivo es que logremos ver cómo la realidad cotidiana se refleja en el juego y como esto nos permite, a la vez, re-crear esta realidad.

Es importante explorar los intereses del grupo para facilitarles actividades recreativas que les permitan manifestar alegría, alivio y realización; estimular el contacto físico y humano a través de un saludo de hombros y cabeza, por ejemplo, así como impulsar el desarrollo social y psicológico para romper con prejuicios y tabús. Este proceso ayuda a descubrir su propia identidad y a mantenerla a través del juego.

Tenemos derecho a jugar

La recreación, el juego, debe proveer actividades con un real sentido de utilidad, de carácter formativo, que eleven el espíritu humano individual y social.

Hay una gran cantidad de técnicas que se pueden utilizar para fomentar estos valores y actitudes que se han clasificado de varias maneras. Entre ellas tenemos:

Las técnicas culturales (trabajan actividades de expresión como la música, teatro); espectáculos artísticos creados por el grupo o donde se invita a participar a otras personas y desarrollo de manualidades.

Las técnicas sociales tales como reuniones y fiestas; bailes y juegos de salón.

Técnicas al aire libre: paseos, excursiones, caminatas, campamentos, fogatas.

Juegos y deportes: juegos dirigidos y deportes en general.

Tareas comunales: jornadas de limpieza, pintura, arreglo de calles, acciones de reciclaje, acciones de cultivo, etc...

Como vemos, casi cualquier situación puede generar un aprendizaje si se maneja adecuadamente.

Incluimos a continuación la descripción de algunas de las técnicas ya probadas que educadores y educadoras hemos utilizado para trabajar los derechos de la niñez y la juventud. Muy posiblemente usted ya utilizó una o varias de estas técnicas o incluso fue usted quien nos las enseñó, pero pueden ser muy útiles para personas que apenas empiezan y darle nuevas ideas a quienes tienen más experiencia.

Aconsejamos que defina claramente los objetivos educativos de la técnica a utilizar tomando en cuenta el número de participantes, edad, materiales y recursos con los que cuenta y las características del grupo con el que trabaja. Proponemos algunas ideas para que usted las modifique y recree a partir de la situación en la que se vayan a aplicar.

Para facilitar su uso las hemos dividido en siete clases:

Actividades de **rompe hielo**

Juegos para facilitar la **formación de parejas**

Juegos para facilitar la **formación de grupos**

Recreando juegos

Juegos para promover la **integración y la organización**

Juegos para promover la **creatividad y la imaginación**

Juegos para estimular las **relaciones emotivas** entre el grupo

Juegos al **aire libre**

¿Y arrancamos!...

1. Actividades de rompe hielo

Al iniciar una actividad educativa o formativa es necesario crear un ambiente de confianza propiciando el conocimiento y contacto personal entre quienes forman el grupo, sean niñas, niños, jóvenes o adultos.

20 segundos

Esta técnica facilita el contacto personal. Para realizarla no se necesita ningún material, solamente las personas. El propósito es que las y los participantes entren en confianza y que expresen el respeto hacia ellas y ellos mismos.

El juego consiste en mencionar diferentes partes del cuerpo que tocaremos durante

20 segundos. Por ejemplo: "En 20 segundos tocarse los hombros. En 20 segundos tocarse la cabeza". Se continúa con las diferentes partes del cuerpo que el facilitador o facilitadora ordene.

Puede concluirse con: "20 segundos para estrecharse las manos", "20 segundos para darse un abrazo". Tomemos en cuenta que es mejor comenzar por aquellas partes del cuerpo que resulten menos amenazantes para el contacto.

Presentación de parejas

Se pretende conocer más a fondo a la persona compartiendo sus experiencias.

Tampoco requiere de material para llevarlo a cabo.

Se forman parejas las cuales tendrán el tiempo necesario para conocerse haciéndose las preguntas que deseen.

Después de organizarse, pueden presentarse ante las otras personas o hablar sobre lo que les gusta hacer; si están en la escuela o en el colegio si trabajan, cuál es su deporte favorito, etc...

También puede realizarse con algunas preguntas que se refieran a sus vivencia en este tipo de actividades, el lugar del que proviene, lo que hace para vivir, su familia, etc.... Depende del tema que nos interese tratar.

Inmediatamente después una de las personas presentará a la otra y viceversa para que el resto del grupo les conozca.

Gente con gente

No se necesita de ningún material.

La consigna inicial es "tener pareja", por lo que cada quien buscará la suya. Posteriormente, el facilitador o facilitadora dará algunas órdenes: "nariz con nariz", "oreja con oreja" y así sucesivamente. En algún momento la facilitadora o facilitador dirá "gente con gente" y las y los participantes cambiarán de pareja.

Su objetivo es promover el contacto humano entre las y los participantes y el respeto hacia sí mismos.

Es mucho mejor si se realiza acompañado de música que ayude a ambientar.

El juego de la botella

Utilizaremos una botella o cualquier otro objeto que se desee.

El grupo se coloca en círculo y las y los participantes se pasan la botella o el objeto que se desee; cada persona le hará una caricia o lo que quiera. Se puede hacer al calor de las palmas o con música.

Cuando el círculo se haya completado y todas las personas hayan tocado la botella, lo que se le haya hecho a la botella o al objeto, se le hará a la persona que está a la par (a la derecha o a la izquierda).

2. Juegos para facilitar la formación de parejas:

La numeración

Si son treinta participantes, por ejemplo, invíteles a que se numeren del 1 al 15, que es la mitad. Luego, pida que busquen a la persona que tiene el mismo número, la cual será su pareja. "Los unos con los unos, los dos con los dos etc..."

Los animales

Entregue a cada participante un papelito o tarjeta con el nombre o figura de un animal, teniendo el cuidado de hacer dos papeles de cada uno.

Luego, envíe a las personas a buscar su pareja sin hablarle, sino imitando el sonido propio del animal que le corresponde: piando, maullando, ladrando, etc...

Los círculos amigos

Las y los participantes colocados en círculo se numeran de 1 a 2. Al terminar de numerarse, los número 1 dan un paso hacia adelante formando otro círculo en el centro. Al ritmo de la música, tambor, pandereta o lo que tenga a mano, el círculo del centro debe dar vuelta hacia la derecha mientras que el de afuera dará vuelta a la izquierda. Al terminar la música o el sonido, deben parar y tomar la mano de la persona que tengan en frente, la cual será su pareja.

El baile de las tarjetas

Se entrega a las y los participantes una tarjeta donde escriban su nombre. Luego, se colocan en círculo y al ritmo de la música, se empiezan a pasar las tarjetas hacia la derecha. Al parar la música, deben buscar a la persona cuyo nombre está escrito en la tarjeta que tienen en sus manos.

Quemazón y reventazón

Cada persona busca una pareja y se presenta. Luego, se sientan tomadas de ambas manos. Cuando la persona que dirige el juego dice: "quemazón", las parejas deben de cambiar de lugar sin soltarse de las manos. Cuando la persona que dirige dice:

"reventazón", la pareja se suelta y cada uno busca otra pareja con quien se sienta y plática. El juego continúa hasta que cada persona haya platicado con 5 o 6 parejas diferentes.

3. Juegos para facilitar la formación de grupos:

Tarjetas de animales

En tarjetas del tamaño de un gafete vamos a dibujar animales de acuerdo al número de participantes por grupo. Haciendo el sonido y el movimiento de los animales que les tocó,

las y los participantes podrán agruparse.

Tarjetas de colores

Para este juego necesitamos tarjetas o hilos de diferentes colores dependiendo del número de grupos y participantes por grupo. Repartimos las tarjetas o los hilos y los participantes se agrupan por color.

Algunas otras formas para agruparse:

Por la inicial de su nombre. Todas las personas cuyo nombre empieza con J serán un grupo. Así estarán agrupados aquellos participantes cuyo nombre sea: Jorge, Julia, Julián, etc.

Por la fecha de nacimiento. Pueden hacer grupo las y los participantes que nacieron de enero a abril, los que nacieron de mayo a agosto y así sucesivamente.

Uno, dos, tres y bum. Los participantes se enumeran uno, dos, tres y bum; los uno serán el grupo 1, los dos serán el grupo 2, los tres serán el grupo 3 y los bum serán el cuarto grupo.

Rompecabezas

Preparamos 4 o 5 rompecabezas de acuerdo con el número de participantes por grupo que queramos hacer. Todos los rompecabezas deberán ser diferentes. De preferencia, cada uno deberá tener un color específico que lo diferencie de los demás.

Se reparten las piezas y las y los participantes deberán encontrarse para lograr armar su rompecabezas.

Rompecabezas (versión II)

Se puede escribir en tiras de papel algunos pensamientos sobre la niñez. Se divide en partes de acuerdo con el número de participantes por grupo. Las y los participantes buscarán completar el pensamiento. Si hubiese tiempo suficiente, se podría dar un espacio para que discutieran la frase y lo compartieran con el grupo, como una actividad de inicio del tema.

4. Re-creando juegos

"NO hay nada nuevo bajo el sol". Hay infinidad de juegos ya creados, los cuales podemos utilizar tanto para promover los derechos de la niñez como para valorar lo que nuestra cultura ya tiene. Pensemos por ejemplo, en el caso de las rondas o de algunos otros cantos propios de la región en la que trabajamos.

No se deje alcanzar, porque si lo alcanzan es usted jagua shuca!

Nos imaginamos que se acordará usted de este juego en donde cada participante se ponía o le ponían un nombre de agua gaseosa. Una persona, que jugaba el rol de comprador, pedía a la persona encargada de la tienda un agua. Si alguno de las y los participantes tenían el nombre del agua que el comprador pedía, debía salir corriendo y el comprador debía alcanzarlo y atraparlo.

Si la persona lograba regresar a la tienda era jagua limpia!, pero si el comprador le agarraba ¡Uhhh! ¡era agua shuca!

A este simple y divertido juego de nombrar, correr y gritar jagua limpia o agua shuca! podríamos cambiarle o incluirle elementos para trabajar algún tema importante, como por ejemplo: el desarrollo de la identidad.

Podría ser, por ejemplo, que las personas no lleven nombre de agua gaseosa, sino que tomen el nombre de un departamento de Guatemala. Claro que es mucho mejor que tome el nombre del departamento o del pueblo de donde viene.

Después de jugar se les puede proponer que piensen en el lugar más bonito de su departamento para que lo pinten, cuenten alguna de sus historias o leyendas, sus comidas, etc... Podríamos empezar a hablar de otros lugares bonitos en Guatemala, para poder entrar al tema "ser guatemalteco o ser guatemalteca".

Ahora, a hacer nuestro avioncito de los derechos de la niñez

¿Ha jugado o ha visto jugar avioncito? ¿Ha visto qué fácil lo pintan niñas y niños en la banqueta con una piedra poma, con un pedacito de carbón o un pedacito de ladrillo? ¿Ha visto qué organizados y respetuosos son en los turnos? Fácilmente consiguen las más curiosas prendas para poder jugarlo.

Vamos a proponerle a las niñas y niños jugar avioncito, pero con una diferencia: en lugar de tener un número, los cuadros tendrán escritos o dibujados los derechos de la niñez.

La idea es que en lugar de decir: "vas por el número 3", niñas y niños puedan decir "vas por el derecho de la niñez a expresarse libremente", por ejemplo.

Agárrese, que nos toca jugar arrancacebollas.

Vamos a hacerle algunos cambios a este popular juego. Usted recordará que las personas participantes se agarran en cola de un poste, un árbol, etc. Luego viene otro a jalar tratando de separarlos.

Para nuestro arrancacebollas vamos a necesitar 3 elementos. El primero va a seguir siendo el grupo mayoritario que se agarra al poste, cada uno de ellos o ellas será un derecho de la niñez.

El segundo elemento será un grupo que no estará agarrado al poste y su papel será el de defender a los que sí lo están de un tercer grupo que será el violador de los derechos de la niñez. Este último tratará de "arrancar" los derechos y con esto impedir el ejercicio de los mismos.

¡A jugar tierra!

Una actividad recreativa espontánea y muy agradable para niñas y niños es el juego con tierra. ¡Les fascina, les encanta! Con seguridad que usted tiene experiencia porque lo hizo cuando era chiquito o chiquita. Como educador, educadora o como padre o madre de Familia sabrá que esto es cierto.

El jugar tierra es además una de las actividades más creativas en la niñez. Pero ¿cómo vamos a utilizar esta actividad psicomotriz? Pues, convirtiéndola también en actividad reflexiva.

Podemos entonces proponer a niñas y niños construyamos:

- "El mundo que todos soñamos"
- "La ciudad de los niños y las niñas"
- "Los derechos de la niñez", etc.

Usted conoce al grupo con el que está "jugando", usted sabe entonces qué les gustaría construir o también podría dejarlo a su criterio, después de una reflexión grupal.

Lo importante en esta actividad es no coartar la creatividad; insistir en el respeto mutuo y, durante o después de la actividad, crear un espacio de reflexión.

Derechotero tero la.

¿Cuál de todos quería usted? Matatero tero la

Yo quería al educado,; /Matatero tero fa

Y ¿qué oficio le pondría? Matatero teto la

Que se aprendiera el derecho Matatero tero la"

Así es. Vamos a jugar "derechotero tero la", pero con algunas variantes.

En lugar de pedir hijos o hijas para ponerles los oficios más chistosos o ridículos, vamos a nombrar a uno de los grupos como defensores de los derechos de la niñez. Por lo tanto, el otro será el grupo infractor de los derechos de la niñez. Este último deberá pedir hijos o hijas al otro grupo de la siguiente forma:

«Yo quería uno de sus hijos derechotero tero la,
¿A cual de todos quería usted? derechotero tero la
Yo quería a Juan Alberto derechotero tero la
Y que oficio le pondría derechotero tero la
Lo pondría a robar derechotero tero la
Ese oficio no me agrada derechotero tero la
Lo pondría a trabajar derechotero tero la
El aún es muy pequeño derechotero tero la
Lo pondría a estudiar derechotero tero la
Ese oficio si me agrada derechotero tero la

Para desarrollar convenientemente este juego, se necesita conocer bastante bien los derechos de la niñez y podría ser una buena forma para evaluar cuánto conocen sobre el tema o una buena forma para invitarles a conocerlos.

Usted puede pensar la manera de prepararlos para que este juego se convierta en una discusión cantada de los derechos y las violaciones a los derechos de la niñez.

Defensores e Infractores

Existen muchos juegos en los que las personas participantes se dividen en dos grupos, como por ejemplo: policías y ladrones.

Podríamos aprovechar esta acción para que se conviertan en defensores e infractores de los derechos de la niñez.

Se pueden señalar algunos lugares para los defensores de los derechos, los cuales simbolizarían puntos seguros donde los infractores no podrían atacarles. Podríamos nombrar a éstos lugares como la Procuraduría de los Derechos Humanos o una organización "x" que el propio grupo determine y que luche por los derechos.

Memoria

Existen también una serie de juegos cuya mecánica podemos utilizar para jugar con los derechos de la niñez.

Tal es el caso del juego "memoria", que está formado por una serie de parejas idénticas de tarjetitas. Cada tarjetita tiene un duplicado. Se colocan todas las tarjetas volteadas sobre una mesa y las personas que participan tienen que encontrar parejas levantando dos tarjetas cada vez que les toque jugar. Si encuentran una pareja ganan un punto. Caso contrario, deben nuevamente dejar volteadas las dos tarjetas que seleccionaron.

En lugar de comprar este juego en un supermercado o tienda, vamos a fabricar uno, pero con los derechos y responsabilidades de la niñez.

En su mecánica, el juego sigue siendo el mismo. Lo que cambia es el objetivo que pretendemos, pues además de fomentar la memoria y la diversión, promovemos el aprendizaje de los derechos y responsabilidades de la niñez.

Armaconciencias

Nuestro objetivo es poder cambiar el simple rompecabezas por el "armaconciencias de los derechos de la niñez", que además de facilitarnos la enseñanza, brinda oportunidad a niños y niñas para crear y recrear sus propios juegos.

Muchas instituciones sacan afiches sobre derechos y responsabilidades de la niñez. Una forma muy sencilla de utilizarlos es recortarlos y convertirlos en rompecabezas.

Es interesante que algunas instituciones le han dado una nueva visión al juego. Tal es el caso de una institución quetzalteca que ha impulsado y organizado durante dos años consecutivos el concurso nacional del juguete por la paz. Además de promover la creatividad, la encamina hacia un propósito educativo: el logro de la paz.

5. Juegos para promover la integración y la organización

A continuación presentamos algunos juegos que hemos utilizado en nuestro trabajo para facilitar un espacio de reflexión y no sólo por tener algo que hacer.

La ausencia

Para crear juegos sobre la integración o la organización podemos eliminar uno de aquellos elementos que nosotros creemos que es importante para llevar a cabo una buena integración u organización.

Por ejemplo, podríamos asumir que la buena comunicación es uno de los elementos importantísimos de la organización. Entonces, vamos a idear un juego durante el cual "eliminemos" o limitemos ese elemento con el objetivo que los y las participantes sientan la falta que hace en la práctica. Después de la vivencia, es conveniente generar un espacio de reflexión e intercambio sobre lo que sintieron y sobre lo que pasó.

El triángulo

Sugerimos que quienes participan se integren en tres grupos. Puede ser por afinidad, por lugar de procedencia o al azar; colocándose en el espacio disponible formando un triángulo.

Por fuera, se pasa un lazo amarrado que une los tres grupos. Aparte, tome tres objetos, los que sean de su parecer. Acérquese a uno de los grupos y viéndoles directamente plantee: "esta es su meta" y coloque el objeto frente a este grupo.

Esto mismo haga con los otros dos grupos. Plánteeles: "cuando yo cuente hasta tres, ustedes van a alcanzar su meta".

Seguramente cada grupo querrá alcanzar el objeto que tiene enfrente. Pregunte:

"¿quién alcanzó su meta?" Seguramente quienes alcanzaron el objeto que tenían enfrente dirán que lo lograron.

Pregunte a quienes no alcanzaron el objeto ¿cómo se sienten? Reflexione con ellos y ellas si en realidad alcanzaron su meta o si la forma en que lo lograron fue la correcta.

Sugiera ejemplos concretos del lugar donde viven. Reflexione con ellos sobre la integración y la necesidad de trabajar en conjunto.

Hagamos aviones

Repartimos a cada grupo una cantidad de hojas y damos un tiempo de 5 minutos para que elaboren aviones, barcos o cualquier otra figura que decidamos hacer. La idea es ver qué grupo hace más aviones.

Reflexione con los y las participantes acerca de la forma en que desarrollaron la actividad. Pregunte, por ejemplo, si se hablaron entre ellos, si colaboraron unos con otros, etc.

Plantee el reto de elaborar el avión más grande, el avión más bonito o el avión más extraño; pudiendo elegir entre una de las posibilidades. ¿Cuál será la única condición? Ganará el grupo que haga el trabajo mejor organizado.

Previamente podemos discutir sobre las características de "eso" que llamamos organización, para que lo que hablemos sirva como parámetro para la reflexión después de elaborar los aviones o barcos.

La telaraña o la malla eléctrica

Colocamos de pared a pared -con pita-, una armazón simulando una telaraña o una malla eléctrica. (Esto es muy fácil de hacer con árboles). Todas las personas deberán colocarse de un lado de la malla eléctrica. El reto consiste en que todo el grupo pase de un lado a otro de la malla sin tocarla. De lo contrario, todas las personas que ya pasaron al otro lado quedarán electrocutadas, deberán regresarse y volver a empezar.

Después de esta actividad podemos trabajar en grupos la siguiente guía:

- ¿Qué es para mi la organización?
- ¿Qué diferencia hay entre unión y organización?
- Lo que nosotros hicimos ¿fue organización?
- ¿Cómo podemos mejorar el trabajo que hicimos?

Después de trabajar esta guía con las variantes que usted crea necesarias, propóngales repetir el ejercicio y comparar las vivencias.

La pintura en colectivo

Los materiales que necesitamos para trabajar esta dinámica son: algo que pinte; algo con qué pintar y algo en qué pintar.

Divididos en grupos repartimos el material. Los grupos deberán elaborar una pintura colectiva. Los y las participantes deben turnarse uno a uno para pintar, con la condición de que no pueden hablar entre sí.

Sugerimos las siguientes preguntas para facilitar la discusión posterior:

¿Cómo se sintieron al realizar la pintura?

¿Tiene o no tiene importancia la comunicación para la realización de nuestro trabajo?

¿Qué problemas crea la falta de comunicación?

¿Existe buena o mala comunicación en nuestro grupo?

6. Juegos para promover la creatividad y la imaginación

Poemas

El grupo en su totalidad elige un tema general tal como "la niñez". Posteriormente, cada quien escribe qué significa para él o ella, iniciando siempre con el tema general. Por ejemplo:

La niñez es:

Saltaren la cama

La niñez es:

Saltar en los charcos

La niñez es:

Corretear mariposas.

Podemos hacer lo mismo con el tema de la felicidad.

Felicidad es...

Podemos hacerlo individualmente primero y después compartirlo en grupo para hacer uno sólo, eligiendo la mejor oración.

A continuación presentamos cuatro pasos para hacer una poesía:

Elección del tema o idea principal. Ejemplo Gato

Elegir tres acciones que describan la idea principal:

Ronroneando

Corriendo

Retozando

Un lugar o tiempo relacionado con el tema: en un árbol

Una frase que resuma lo que es o hace: una criatura inquieta.

Armamos entonces nuestra poesía empezando desde la frase que la resume:

Una criatura inquieta

En un árbol

Ronroneando, corriendo, retozando

El gato.

Poemas acerca de mi

Esta dinámica promueve el desarrollo de la autoestima.

Para empezar, usamos dos frases guías:

Yo solía...

Pero ahora yo...

Esto nos permite reconocer el pasado y darnos cuenta de lo que hemos obtenido. Los niños y niñas podrían escribir por ejemplo:

"Yo solía... atrapar mariposas y matarlas

Pero ahora yo... las persigo para verlas"

Yo solía... pegarles a mis hermanos

Pero ahora yo... los quiero y los cuido"

La siguiente frase con la que vamos a promover que niñas y niños escriban poesía será:

Cuando crezca...
viajaré por el mundo
Cuando crezca...
alcanzaré los dulces

La formula del cuento:

Primero, escribimos una oración para iniciar el cuento. Se puede escoger la de una historia favorita.

Luego, escogemos nuestro personaje favorito y redactamos una descripción sobre cómo luce y actúa.

Enseguida, hacemos una descripción acerca del escenario del cuento.

Posteriormente, escribimos un episodio en el que existe un problema para el personaje favorito. Algo fuera de lo común le sucede a nuestro personaje y eso es la causa del problema que debe resolver.

Detallemos cuál es el problema? Cómo el personaje favorito trata de resolverlo pero no lo logra? Cómo se siente el personaje favorito debido a este problema?

Ahora, mencionemos si el personaje favorito recibe ayuda o resuelve el problema por sí mismo. Ya que el problema está resuelto, digamos cómo se siente el personaje favorito. Qué hará para evitar este tipo de problemas en el futuro?

Finalmente, releamos el cuento que hemos escrito y escojamos un título.

Decidamos qué parte del cuento es apropiada para una buena ilustración.

El binomio fantástico

Una forma muy bonita para promover que niñas y niños escriban cuentos, que les parezca una actividad divertida y que además estimule el desarrollo de su creatividad es el binomio fantástico.

Por ejemplo: "Iba un perro llamado poporopo con su grabadora al hombro escuchando una canción del grupo "Los caminos".

Van pues saltando, bailando, para un lado, para el otro. De repente, en una esquina encontró poporopo a chocho, un inmenso gato negro y de un solo tonazo se la arrebató.

— Sinvergüenza, mentiroso, aún no me pagas la grabadora.

—No importa, dijo poporopo, total ni me gusta la grabadora.

Dio la vuelta y cantando alegremente se fue saltando y bailando de un lado para otro.

Cuentos viejos

Una técnica que la experiencia nos ha indicado que agrada mucho a los niños y niñas son los cuentos viejos. Se trata de seleccionar cuentos conocidos, tales como "la caperucita"; agregarle o cambiarle algún elemento interesante, incluso chistoso y rehacer el cuento.

Ejemplos: "La caperucita y la patineta voladora". "Los tres cochinitos, el lobo y el pozo de los deseos"

Otra opción consiste en cambiar los papeles de los personajes que protagonizan el cuento: "El pobre lobito y la feroz caperucita". Esto última ayuda a desmitificar estereotipos que pueden ser muy dañinos para el pleno desarrollo de niñas y niños.

A dibujar una canción

Esta técnica desarrolla habilidades intelectuales para identificar y relacionar; habilidades socio-emocionales para participar, comunicarse, cooperar y divertirse así como habilidades motrices para coordinar movimientos y seguir ritmos.

Necesitaremos hojas de papel, lápiz o lapicero.

Se forman grupos de 5 participantes ubicados en diferentes lugares del salón o del patio. Los niños y niñas de cada grupo nombran un coordinador o coordinadora a quien se le reparten varias hojas.

La coordinadora o coordinador de cada grupo escribe en una hoja el título de una canción conocida por ellos y coloca la hoja en la espalda de cualquier compañera o compañero para que las demás personas la puedan mirar. Luego, comienza a dibujar pistas de la canción, sin hablar. Los y las integrantes de su grupo intentan adivinar el título de la canción. Cuando alguien adivina, el grupo entero se levanta, se da la mano y canta la canción.

7. Juegos para estimular las relaciones emotivas entre el grupo

Dependiendo del tipo de relación que se da entre el grupo y de la situación en la que se encuentren, es conveniente motivar las relaciones emotivas entre sus integrantes.

Partes de la niña o del niño

Se dibuja un rompecabezas grande de un niño y una niña, Posteriormente, se le da una parte a cada persona, quien expresará por qué es importante esa parte en el cuerpo de la niña, qué función cumple. Por ejemplo:

Cabeza: Reflexión crítica.

Ojo: Observación.

Hombro: Movimiento

Oreja: Percepción (sonido, música)

Boca: Expresión verbal (canto)

Posteriormente, se arman todas las partes de la niña como un símbolo de complementariedad de todos los miembros. Ayuda a valorarnos.

Manos agitadas

El grupo se coloca en círculo. El facilitador o facilitadora indica que hay que agitar las manos. Inmediatamente menciona el nombre de una fruta, se aplaude. Pero cuando menciona el nombre de un objeto no se aplaude. Quien se confunde, sale del juego.

Alí Babá y los 40 ladrones

El facilitador o facilitadora pide el apoyo de un voluntario (a), quien deberá salir del salón de clases.

El grupo se coloca en círculo y la facilitadora o facilitador enseña al grupo la canción de "Alí Babá y los 40 ladrones". El grupo seleccionará una persona quien será la encargada de ir haciendo diferentes movimientos con el cuerpo los cuales deberán seguir las otras personas participantes sin que el voluntario o voluntaria se de cuenta de quién es. El rol del voluntario será identificar a aquella persona que es el o la líder de los movimientos.

El elefante

El grupo se coloca en círculo y comienza a cantar:

"1 elefante incómoda mucha gente ¡2 e/e/antes incomodan mucho más.

2 elefantes incomodan, incomodan mucha gente, gente! 3 elefantes incomodan mucho más.

3 elefantes incomodan, incomodan, incomodan mancha gente, gente ¡4 ele/antes incomodan mucho más.

Cada vez que agregamos otro elefante, también agregamos otra vez la palabra incomodan.

La mosca

El grupo se coloca en círculo para cantar esta canción en las que se utilizan las vocales:

"Hay una mosca parada en la pared y aplauso, aplauso

Hay una mosca parada en la pared y aplauso, aplauso

Hay una mosca, hay una mosca, hay una mosca parada en la pared, aplauso, aplauso.

Hey ene mesque perede en le pered, aplauso, aplauso

Hey ene mesque perede en le pered, aplauso, aplauso

Hey ene mesque, hey ene mesque, hey ene mesque, perede en le pered aplauso, aplauso

Hiy ini misqui piridi in li pirid, aplauso, aplauso
Hiy ini misqui piridi in li pirid, aplauso, aplauso
Hiy ini misqui piridi in li pirid, aplauso, aplauso
Hiy ini misqui, hiy ini misqui, hiy ini misqui piridi in li pirid, aplauso, aplauso

Y sigue así hasta terminar con las vocales.

8. Juegos al aire libre

Quitar la silla (Versión 1)

Colocamos en círculo una silla por participante. Una de las personas participantes se voltará para no ver al grupo y hará un sonido o cantará una canción, mientras que el grupo da vuelta alrededor del círculo de sillas.

El facilitador o facilitadora deberá quitar una silla mientras las y los participantes caminan alrededor de estas y cuando el o la participante deje de hacer el sonido o de cantar la canción tratarán de sentarse en una silla. La persona que quede parada sale del juego. El Facilitador o facilitadora quitará una silla por turno hasta que quede únicamente una silla y dos participantes. Quien logre sentarse es quien gana el juego.

Se puede realizar usando música.

Todos en la silla

Este es un juego similar al anterior, con la única e importante diferencia que irán saliendo sillas en lugar de participantes. El reto será que en una sola silla deberán sentarse todos los y las participantes.

Invítelos a que cooperen unos con otros, a que hagan las cosas con tranquilidad y sin lastimarse. Es importante que posteriormente compartan cómo se sintieron durante la primera y la segunda experiencia. Es importante resaltar la cooperación.

Los ciegos y el guía

Para esta dinámica necesitaremos pañuelos para tapar los ojos.

Las y los participantes deberán colocarse en fila y tomados de los hombros. Todos, excepto el último participante, deberán tener tapados los ojos. Previamente, se establece un recorrido con algunos obstáculos. Los participantes, sin soltarse, deberán hacer el recorrido siendo guiados por el último de la fila.

Es importante que después de terminado el juego puedan compartir como se sintieron durante la actividad. Podemos tratar temas como la confianza del grupo, la responsabilidad de cada una de las personas del grupo, etc.

Bolivejigas

Para jugar este juego necesitamos toallas o camisas y vejigas con agua.

Las y los participantes deberán formar grupos de cuatro y estos a su vez deberán ponerse

en parejas, colocándose una pareja frente a la otra. Cada pareja deberá tener una toalla y con esta deberán lanzar la vejiga con agua a la otra pareja, evitando botarla. Cada vez deberán irse alejando más.

Pirámides

Las y los participantes deberán formar grupos de 8 a 10 personas. Habrá dos posibilidades: el grupo que haga la pirámide más grande o el que haga la pirámide más bonita. Es importante insistir en la cooperación y la organización de los diferentes grupos.

Estatuas

Esta es una actividad similar a la anterior, con la única diferencia que los grupos en vez de hacer pirámides deberán representar con sus cuerpos temas como la niñez, la pobreza, etc. Si es posible podrían hacer una estatua con todos los y las participantes.

Pollos y gavilanes

Formamos dos grupos, colocados unos frente a los otros. Un grupo será los gavilanes y el otro grupo será los pollos. Cada grupo tendrá a pocos metros un espacio en el cual estará a salvo.

Cuando el facilitador o facilitadora mencione por ejemplo: "Pollos", estos deberán intentar agarrar a los gavilanes, los cuales tratarán de salvaguardarse llegando al lugar preestablecido como lugar seguro. Los gavilanes que sean agarrados pasarán inmediatamente a ser pollos. De igual forma si el facilitador o facilitadora llegara a mencionar la palabra gavilanes, serán estos los que tratarán de agarrar a los pollos.

Gana el grupo que después de un tiempo tenga más miembros.

Patito pashun o la rueda encodillada

¿Qué necesitamos para poder hacer este juego? Un grupo que tenga mucha confianza. Por eso decimos que este juego sirve para medir el grado de confianza que tiene un grupo.

Las y los participantes se colocan en círculo lo más juntos posible. Cada participante deberá sentarse en las piernas de la persona que tenga atrás.

Todos vamos a cantar

Aquí viene vio mamá pata y damos un paso iniciando con el pié derecho gritando ¡PASHUN!

Aquí viene papá pato y damos dos pasos gritando ¡PASHUN, PASHUN!

Por ti/timo cantamos Aquí vienen los patitos, damos tres pasos y gritamos PASHUN, PASHUN, PASHUN!

La mancha

Seguro que usted sabe jugar el juego más viejo del mundo: la tinta. Este es un juego de tinta con la única diferencia que aquellos que son tocados por el que la lleva se irán uniendo a este y sin soltarse tratarán de tocar a los otros participantes.

Si al juego le cambiamos nombre y sentido, por ejemplo le llamamos la gota contaminada, podría servirnos para reflexionar en torno al derecho de la niñez a vivir en un ambiente sano.

Ahí viene el tigre

Cuando el grupo está disperso a la hora de iniciar nuevamente con la actividad la persona que facilita da las indicaciones acerca del lugar al que no puede llegar el tigre. Luego, da la orden y dice: "Ahí viene el tigre" y todos corren hacia la pared o el lugar que se designa.

¿Qué le ha parecido?

¿Se divirtió? O ¿todavía se queda mucho en su mundo adulta?

Bueno, hemos llegado al final de este manualito. Hasta aquí llega nuestro aporte, ahora le toca a usted continuar y terminar el diseño de la actividad que sugerimos al inicio. No pierda la práctica y continúe escribiendo sus reflexiones sobre su trabajo.

Le aseguramos que es una buena Forma de recopilar su experiencia y aprender de ella.

Notas

1 Nélida Céspedes Rossel. Educadora Consultora IDR Por el derecho a aprender jugando. Documento de) Seminario Taller. Centro de Recursos Educativos. Instituto Interamericano de Derechos Humanos, ASIES. Guatemala, mayo de 1997.

2 op. cit.

3 op.cit.

4 Guillermo Brown *¿Qué tal si jugamos?... otra vez.* Editorial Humanitas, Buenos Aires, 992. Pág. 2.

5 Lee, (984, citado por Céspedes 1997.

Este cuaderno se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 1998 en
Guatemala de la Asunción, Guatemala.

El tiraje fue de 3000 ejemplares y la edición estuvo al cuidado de
CIPRODENI

Este material fue producido con el apoyo de Red Barnet de Dinamarca

Secretaria ejecutiva

Mariana De del Águila

Textos y revisión

Comisión de Educación de CIPRODENTI.

Mediación pedagógica

Cecilia Alfaro.

Diseño e impresión

Ediciones Amalia.

Guatemala de la Asunción, 1998