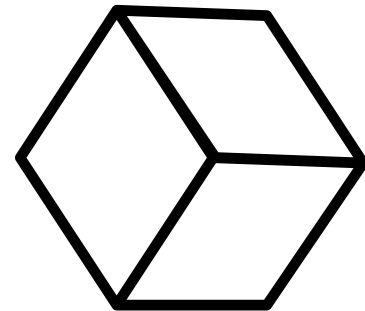




OTRAS REALIDADES

UNA GUÍA DE RUTAS
LÚDICAS DESDE LA
MIRADA PREVENTIVA

Uruguaypreviene
Así nos cuidamos



Uruguay
Presidencia



**Junta Nacional
de Drogas**
Salud, Libertad y Solidaridad

Autoridades

| Dr. Rodrigo Ferrés
Prosecretario de la Presidencia de la República.
Presidente de la Junta Nacional de Drogas.

| Dr. Daniel Radío
Secretario General de la Junta Nacional de Drogas.

Autor

| Ariel Castelo

Equipo de coordinación y revisión

| Lic. Estefanía Vázquez, Área de Salud Integral/SND.

| Lic. Mariana Silva, Área de Salud Integral/SND.

INDICE GENERAL:

➤	PREFACIO	05
➤	Capítulo 1: MARCO CONCEPTUAL	06
➤	Capítulo 2: MAPA y BRÚJULA PARA LA PRÁCTICA	21
➤	Capítulo 3: CIERRE	73

Aclaración:

Considerando que la perspectiva de género, y en consecuencia la promoción constante de la igualdad de género, forman parte de los principios rectores de la Estrategia Nacional de Drogas de Uruguay, a lo largo de este documento se utiliza el género masculino y femenino para diferenciar los sustantivos. No obstante, en ocasiones del uso de citas bibliográficas o para facilitar la comprensión general de algunas ideas, se ha debido recurrir a sustantivos masculinos por ser los que frecuentemente se utilizan en el lenguaje cotidiano de gran parte de la población (ej. "jugadores"). Esto no tiene intención discriminatoria a ninguna singularidad o colectivo, sino que es a los efectos de mejorar la comprensión.

OTRAS REALIDADES



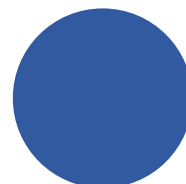
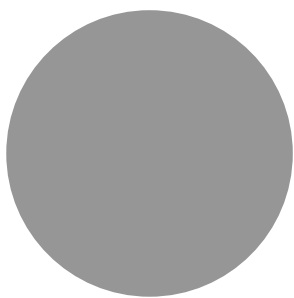
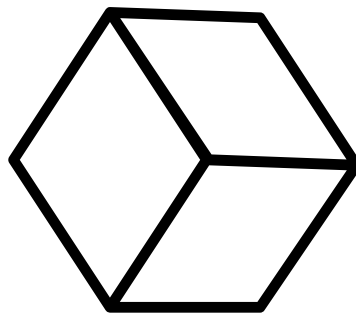
Otras realidades es una guía de rutas lúdicas desde la mirada preventiva, una herramienta diseñada para que equipos educativos, familias y referentes adultos, actores comunitarios, trabajadores y trabajadoras, empresas, sindicatos y toda persona o institución que se sienta implicada en la construcción de estrategias de prevención del uso problemático de drogas, pueda recurrir a ella como soporte.

Es una apoyatura, no un recetario; es un abanico de posibilidades, no una “raviolera”; es potenciadora de múltiples experiencias, no dogmática; es generadora de un sinfín de acciones, alienta a la búsqueda de caminos singulares y colectivos, invita a transitar, a animarse a dar el paso, a jugar y jugársela.

Agradecemos profundamente a su autor, Ariel Castelo, que compartió su experiencia en el campo lúdico para ponerla a disposición de nuevas miradas hacia la prevención.

Esperamos que pueda ser un aporte significativo para quienes muchas veces se sienten en soledad, o carentes de herramientas, o con miedo a trabajar algunos temas, o sin saber desde dónde hacerlo. Ojalá estas rutas lúdicas les ayuden a descubrir, otras realidades.



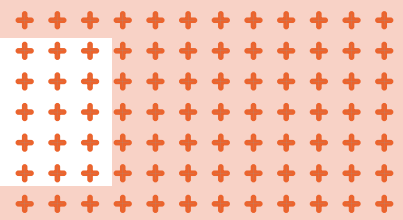


CAP. 01

MARCO
CONCEPTUAL



I- Del jugar y sus alcances



Jugar es un acto de libertad. Es una acción que involucra la totalidad de la persona. Alcanza a movilizar tanto la dimensión racional como la emocional, es decir, el pensar y el sentir.

De manera concomitante activa el hacer, porque como fue dicho es un acto, es una acción, es un verbo que pone en movimiento a quien lo realiza, a quien juega.

Una de las características del jugar auténtico es que no todos los efectos de ese movimiento son previsibles.

La propuesta puede tener una intención precisa y buscar resultados dirigidos a una temática especial o circunstancia a trabajar, sin embargo y afortunadamente, no siempre se restringe el impacto del acontecer lúdico a lo esperado, a lo buscado y a lo planificado.

Es en esta incertidumbre de resultados donde se ubican algunos de los efectos más intensos que posee este fenómeno humano, la activación y la motivación.

También se descubre con ella la potencialidad que ofrece el mecanismo lúdico, por ejemplo el de **abrir nuevas rutas de experimentación que estén ancladas en el aquí y ahora del destinatario**, ya sea éste individual o grupal. Incluso, esos caminos alternativos pueden ser de mayor riqueza y valor que los propósitos pensados por quien coordina.

Es decir si bien el juego ha sido utilizado desde siempre como un recurso didáctico en su significado más funcional, o sea, como medio para alcanzar y cumplir objetivos de carácter educativo, terapéutico, socio-emocional, comportamental, entre otros, hay una zona donde se producen efectos sobre la persona que juega, sin distinción de edad, que quedan fuera del horizonte específico de objetivos perseguidos por quien utiliza la técnica exclusivamente en su carácter instrumental.

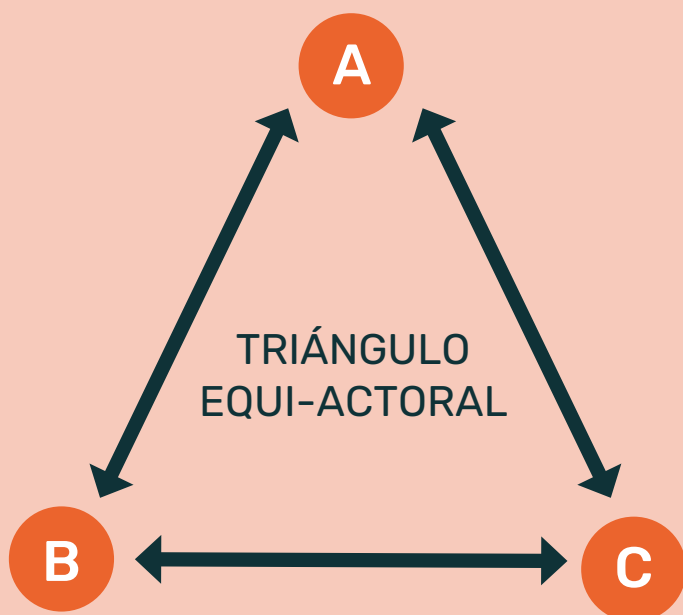
El juego a veces puede ser funcional pero siempre es esencial.

Si quien juega se involucra profunda e integralmente en la actividad lúdica, es muy probable que en ese tiempo-espacio de juego denominado Realidad Lúdica, se activen pensamientos, sensaciones, sentimientos y recuerdos, deseos, fantasías y nuevas percepciones de la realidad que pueden ser completamente inesperados y sorprendentes.

Esta característica del fenómeno lúdico, lo coloca en un lugar de cuidado, a la vez que de enorme potencial generador de impactos significativos sobre las personas que se ponen en juego y también sobre su contexto.

Amerita hacer la salvedad expresa de que en este material algunas variantes del juego conocidas con diversas nominaciones como por ejemplo, el juego libre o el juego sin reglas, quedan excluidas, por lo que se hace referencia siempre a actividades lúdicas y recreativas comúnmente llamadas juegos pautados.

Ellos responden al esquema básico llamado Triángulo equi-actoral, en referencia a la intervención de tres actores claves que comparten equitativamente el papel protagónico: 1 el juego, 2 quien lo propone y/o coordina, 3 el individuo o grupo destinatarios.



La acción de jugar o la actividad lúdica que se convertirá en la mediación clave entre los otros dos componentes.

Quién coordina la actividad, que en el sentido ludopedagógico es quien invita y provoca el movimiento desde un rol específico, que es reconocido y asumido también por el tercer actor en juego.

Destinatario, ya sea individual o grupal; es quien recibe la proposición, la invitación y la provocación a jugar. Son quienes la viven y la gozan.

Los tres elementos se conectan y entrelazan de diferentes maneras, dando como resultado múltiples resoluciones y todo ello sucede en la Realidad Lúdica que construye.

Es posible y probable que desde allí surjan efectos que parecen mágicos y que sin embargo, no son producto de hechizos ni de la magia, sino de la planificación, de una tecnología y de cierta metodología aplicadas, más una gran dosis de creación y construcción colectiva de todos los actores del fenómeno lúdico.

La Ludopedagogía es una tecnología cargada de ideología. No se utiliza el término tecnología en el sentido que se le da casi en exclusividad actualmente, el de la realidad virtual, la informática, la computación y los móviles celulares. Una tecnología se refiere genéricamente a un saber específico respecto de una técnica necesaria para hacer eficazmente alguna cosa. Existieron y sobreviven aún muchas tecnologías artesanales. Se reivindica este sentido para sostener que la Ludopedagogía es el saber que nos permite conocer y transformar la realidad, jugándola.

Es esta intencionalidad explícita en los juegos que se proponen, lo que constituye el marco ideológico de la tecnología ludopedagógica. Ella no es neutra sino todo lo contrario, está completamente posicionada en relación al movimiento que se propone provocar.

Lo que se juega, se mueve. El ser humano se vale de dispositivos para poder ver más allá de lo inmediato, ensanchar la mirada de la realidad y comprender su complejidad.

Los juegos ludopedagógicos son algunos de esos dispositivos que están pensados, organizados y preparados con una función específica, para lograr sus objetivos.

En clave de prevención, son parte de las “acciones inespecíficas” centradas en generar condiciones para promover cambios, que no necesariamente tienen relación directa con el uso problemático de drogas. Estas acciones incluyen el desarrollo de políticas, planes y programas de integración social, de prevención ambiental e intervenciones comunitarias (JND, 2023: 12).

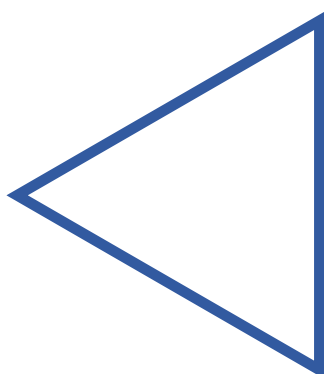




Con estas propuestas se espera contribuir a enriquecer las estrategias de prevención ofreciendo esta metodología centrada en el juego, para operar con sus “herramientas privilegiadas como lo son la integración social y la reconstrucción del tejido social” (íbidem: 11) facilitando un acercamiento amigable y respetuoso a la persona.

La conceptualización sobre prevención² en la que se enmarca este documento, habilita a pensar que los dispositivos lúdicos son especialmente idóneos para el fortalecimiento y el empoderamiento de las personas y de las comunidades en la dirección de conseguir un mayor bienestar y un mejor bien-vivir.

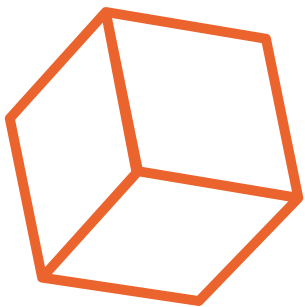
A través del juego se re-descubre y retiene el valor de la esencia que conecta a todas y todos como especie, como humanidad, más allá de los entornos y de las circunstancias particulares de vida.



²Accionar colectivo, deliberado, planificado, procesual, participativo y anclado en lo cultural, a través del cual las personas y comunidades buscan potenciar aquellos factores y dimensiones que favorecen el cuidado de la salud integral, a la vez que disminuir los factores de vulnerabilidad hacia el uso problemático de drogas (JND, 2023: 22)

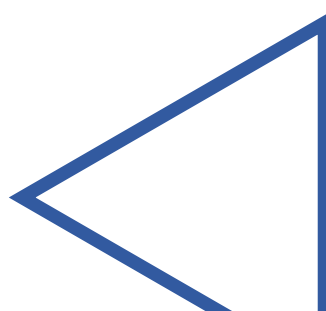


La utilización consciente y medida del recurso lúdico se convierte en una posibilidad para hallar nuevos senderos y rutas de conexión, de empatía, de comprensión y tolerancia para lo que se nos presenta muchas veces, en sus apariencias externas, como diferente, contrario y hasta adversario. Con el juego se pueden descubrir otras formulaciones que hablan de las similitudes, de las sintonías y de las concordancias.

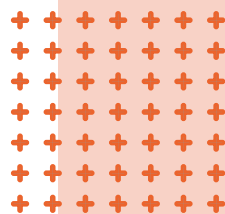


Para que la proposición lúdica cumpla con estas intenciones debe ser realizada desde una perspectiva ética, desde un marco de valores y de derechos humanos, así como también con una prospectiva política, es decir, con el propósito de transformar la realidad y mejorar las condiciones de vida de todas y todos.

Es con este enfoque conceptual que se propone el juego ludopedagógico para contribuir al abordaje y el desarrollo de las habilidades socioemocionales como factores protectores del uso problemático de drogas.



II – Intersección entre el juego y las habilidades socioemocionales



Se ha explicitado en el primer apartado, el marco conceptual respecto del juego.

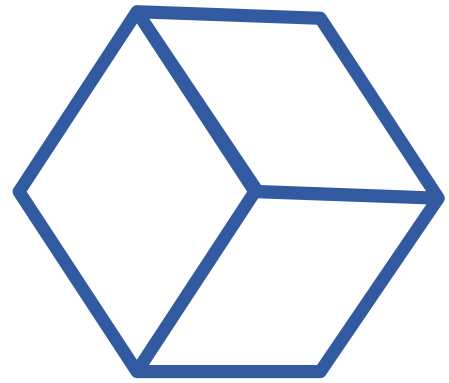
Aquí se encuadra brevemente la noción de habilidades socioemocionales (o habilidades para la vida), es decir, “aquellas que promueven mejores relaciones consigo mismo, con las demás personas y con el entorno”. (EDEX, 2012).

Las habilidades para la vida son herramientas que se pueden desarrollar y entrenar para que contribuyan positivamente con el bienestar individual y colectivo; el Juego Ludopedagógico es un vehículo extremadamente idóneo para alcanzar dichos resultados.

“Una herramienta es simplemente un instrumento, algo que puede ser útil o no, pero que en sí misma no genera bienestar o malestar. El asunto está en el uso” (EDEX, 2012)

Durante el acontecer lúdico se despliega por parte de las y los jugadores, una serie variada y a veces inesperada de recursos personales y de habilidades, algunas de cierta especificidad, otras inespecíficas y transversales a muchas actividades y disciplinas que trascienden la proposición concreta y delimitada por las reglas del juego.

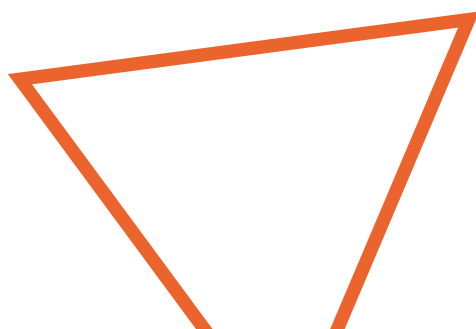
Cuanto más y de mejor manera puedan ensayar situaciones, incluso de complejidad intensa, más se irán fortaleciendo los recursos y herramientas de respuesta, de toma de decisiones asertivas, de tomar iniciativas y de fortalecer la capacidad creativa para las resoluciones eficaces, autónomas y críticas.

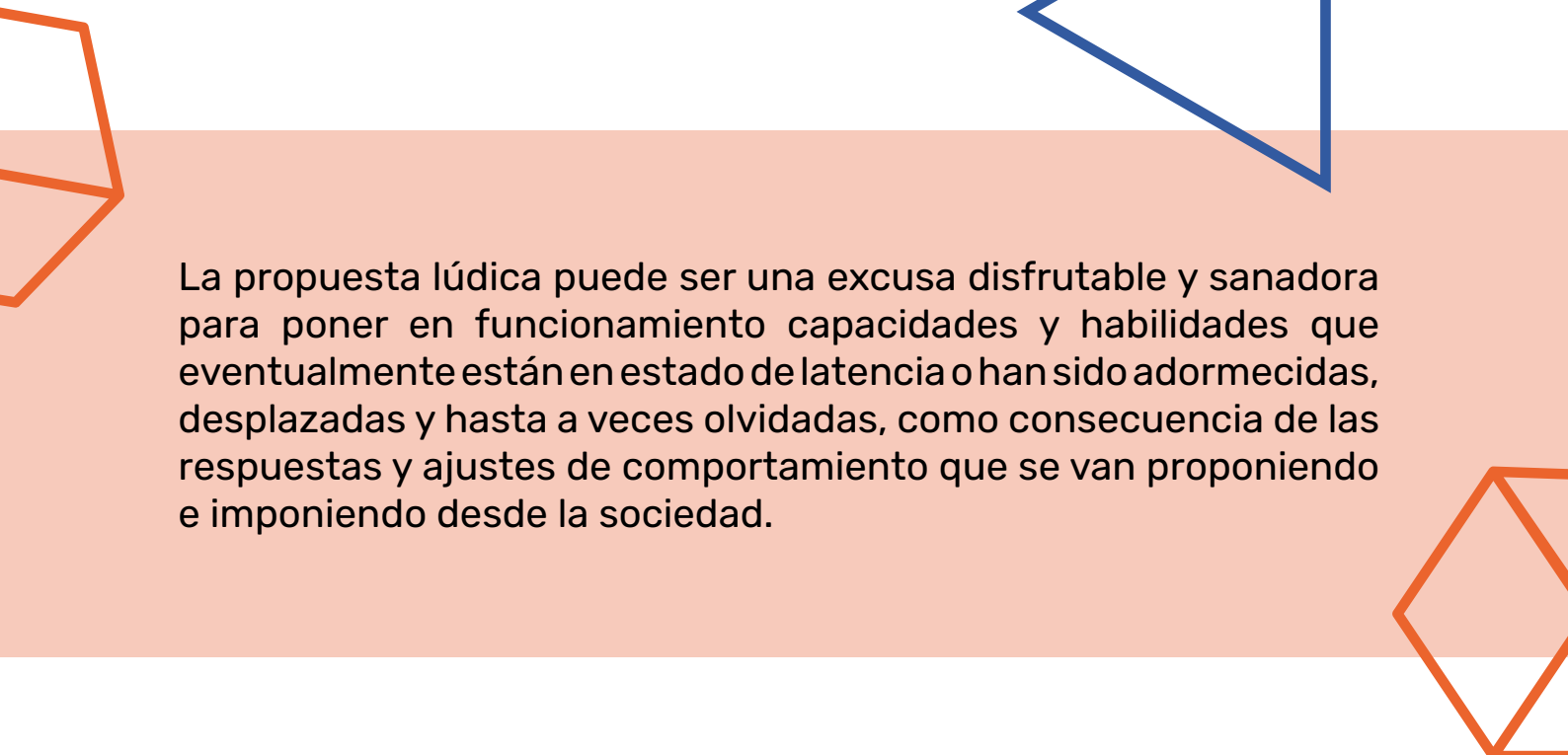


Lo que resulta verdaderamente importante no son los juegos sino lo que le sucede a las personas que juegan. En la Realidad Lúdica, se producen innumerables conexiones neuronales e infinitas relaciones de causa-efecto en nuestro cerebro que nos afectan integralmente. Todas ellas son inicialmente provocadas por el juego. Sin embargo es en el encadenamiento sucesivo y complejo de acciones y resoluciones de las diferentes situaciones que aparecen en el transcurso del juego, que se produce la vivencia conmovedora y transformativa.

En el devenir de la actividad lúdica además de recorrer la senda trazada por las reglas y condiciones de la propuesta, quienes juegan, atraviesan un espacio-tiempo que abarca desde su interioridad más profunda y espiritual, hasta los vínculos más superficiales y circunstanciales.

Este proceso que se da sin solución de continuidad y en alternancia de tantas emociones, sensaciones y pensamientos diversos, debería cumplir de manera primordial, con la condición de ser una vivencia placentera, provocando de esta manera el deseo de repetirla, ya que ha contribuido al bienestar del jugante.





La propuesta lúdica puede ser una excusa disfrutable y sanadora para poner en funcionamiento capacidades y habilidades que eventualmente están en estado de latencia o han sido adormecidas, desplazadas y hasta a veces olvidadas, como consecuencia de las respuestas y ajustes de comportamiento que se van proponiendo e imponiendo desde la sociedad.

A través de una metodología que incluya el juego, es posible ofrecer las condiciones –objetivas y subjetivas– para activar y promover el despliegue de habilidades socioemocionales que permitan un mejor desempeño en diversidad de situaciones cotidianas, ya sea en clave de conflictividad y/o problemática, como en clave de crecimiento y desarrollo armónico del potencial creativo y constructivo de cada individuo.

En la actividad lúdica se hace necesario actuar y responder a las provocaciones que se plantean. Esas respuestas son el efecto de entrar en el juego y no de prescripciones ni de órdenes impuestas. La llave está en el deseo, la motivación, las ganas de descubrir o de alcanzar el desafío, ya sea por curiosidad, interés o por pura pasión. Todo ello lo provoca, por un lado, la propuesta del juego y, por el otro, la forma en la que se lo propone, o sea, la didáctica lúdica y la actitud lúdica de quien lo lleve adelante (ambas dimensiones serán abordadas en el próximo apartado).

Las actividades propuestas pueden ser direccionadas a promover actitudes y comportamientos que desarrollen y permitan entrenar lúdicamente -esto es, en clave de placer, alegría y disfrute- las habilidades para la vida.

En tal sentido, son consideradas acciones de prevención del uso problemático de sustancias al potenciar:

Las habilidades y competencias sociales que influyen en la toma de decisiones como:

- la capacidad de poner límites a la oferta de drogas
- la presión social que promueve el consumo
- el desarrollo de acciones dirigidas a cuidar la salud singular y colectiva
- la comunicación social como factor protector fundamental; instalar el tema en todos los ámbitos por los que las personas circulan

Las estrategias de modificación ambiental:

“Si bien en este grupo se encuentran programas que no necesariamente tienen un contenido relacionado con las drogas, su efectividad es alta ya que no procuran impactar directamente en las conductas individuales sino modificar los entornos para generar un ambiente más amigable, inclusivo, protector” (JND, 2023: 13).



III – Consideraciones didácticas y metodológicas generales



La facilitación, metodológica y didácticamente hablando, es una pieza clave para aproximarse a los propósitos perseguidos, ya sea en el sentido pedagógico, educativo, preventivo o cualquiera que corresponda a la circunstancia.

Para contribuir con esta función de **proponente y acompañante a la vez**, se comparten algunas dimensiones relevantes que alcanzan a todas las actividades:

Un buen coordinador es aquel que puede coordinar sin dejar de jugar y que puede jugar sin dejar de coordinar

La facilitación implica una actitud de involucramiento auténtico desde un lugar cercano, amigable y, a la vez, claro y diferente, considerando la distancia del rol en ejercicio y la asimetría de poder, para establecer los límites generales de la actividad.

La actitud lúdica y los abordajes

La predisposición positiva y disponibilidad a ser arte y parte en el juego se manifiesta, consciente o inconscientemente, a la hora de pararse frente a un grupo para coordinar una actividad lúdica. También se percibe desde el lado de quien recibe la propuesta, a veces en forma de motivación y provocación desafiante que contamina positivamente la propuesta; otras veces puede percibirse en forma de imposición, tarea o deber, lo que es muy probable que genere resistencia, rechazo o al menos desgano hacia lo planteado.

La actitud lúdica se construye y se entrena desde las fortalezas

La actitud lúdica de quien coordina contribuye a crear la atmósfera y la disposición a jugar y participar activamente de las propuestas en los destinatarios. Ella es el resultado de la búsqueda y de la experimentación práctica, de ensayar, probar y equivocarse muchas veces para poder identificar los ajustes necesarios a realizar en la modalidad de actuar ese rol. Hay que encontrar el modo o estilo personal, que resulte cómodo y disfrutable, para que ello pueda colaborar de manera naturalizada a la instalación del clima deseable para la actividad.

“Copiar es un derecho” (Castelo, 2017) y también un camino de aprendizaje para encontrar una modalidad que dé comodidad y permita desplegar el saber de cada uno/a, en sintonía con el modo lúdico y con la pasión por la tarea profesional.

Algo que funciona muy bien en otra persona puede servir de inspiración para capitalizar el saber hacer propio, las capacidades y habilidades y darles una forma personalizada.

Jugamos con todo lo que somos y todo lo que parecemos

Cuerpo, sensaciones y percepciones, emociones, intuición, razón y pensamiento, todo se activa simultáneamente cuando se entra al juego. Opera eficazmente en esta práctica la multidimensionalidad del conocimiento (Morin, 1994: pág 20).

En general, no se le presta atención a los mensajes que se emiten a través del movimiento, la gestualidad, las intensidades de la voz, los tonos que se le dan a algunas palabras y expresiones, así como el rechazo y la indiferencia.

En suma, la sugerencia es la de intentar mirarse en el rol y apropiarse conscientemente de todos los recursos personales disponibles.

La repentización y la respuesta asertiva

Otras dos capacidades necesarias a desarrollar y entrenar para quien desee utilizar el juego como uno de los recursos metodológicos en su tarea son: en primer lugar, la habilidad para visualizar e interpretar las posibles y necesarias modificaciones en la planificación prevista, y en segundo término, la de valorar con rapidez y eficacia su importancia, para tomar la decisión de redireccionar y recobrar el planteo original o la de seguir la pista que ofrece el acontecer generado en la acción, entendiendo que responde a una necesidad y/o interés mayor y más auténtico por el que atraviesa el grupo destinatario en ese momento.

El juego permite dudar de todo. La reflexión pos-juego

Luego de realizada una actividad lúdica o juego, no es rigurosamente necesario instalar un momento de conversación guiada desde la coordinación para entender sobre qué fue y para qué fue realizada la actividad. Esto permite confiar en el fenómeno mismo del juego, que lejos de ser una acción superficial e inocua, contiene en su propia naturaleza y esencia el poder de transformación y de provocar preguntas, de hacer dudar y de interpelar respecto de lo acontecido.

Convertir la reflexión y el análisis del juego en una práctica sistemática o, peor aún, automática, puede resultar un efecto contraproducente y vaciar de contenido una vivencia personal de alta intensidad, en el intento forzado de canalizar las conclusiones en la dirección prefijada por quien la propuso.

Hay otras oportunidades en que la reflexión, tanto individual como colectiva puede formar parte de la actividad lúdica propiamente dicha, sin necesidad de desactivar el clima para ponerse a pensar y verbalizar. Es posible aprovechar otros lenguajes y formas de comunicación no verbal, en las que perdura la atmósfera de permisividad especial que otorga el juego, para enriquecer en profundidad y en valor el intercambio de las vivencias recorridas.

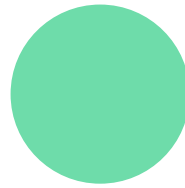


El último de la fila

Como último aspecto, pero de relevancia central, se destaca la necesidad de atravesar primero, y en primera persona, el juego. No es posible dimensionar la experiencia lúdica sin haberla atravesado, como no es posible explicar de qué se trata el amor, sin haberse enamorado jamás (Max Neef, 1992). Mucho menos explicarlo y enseñarlo.

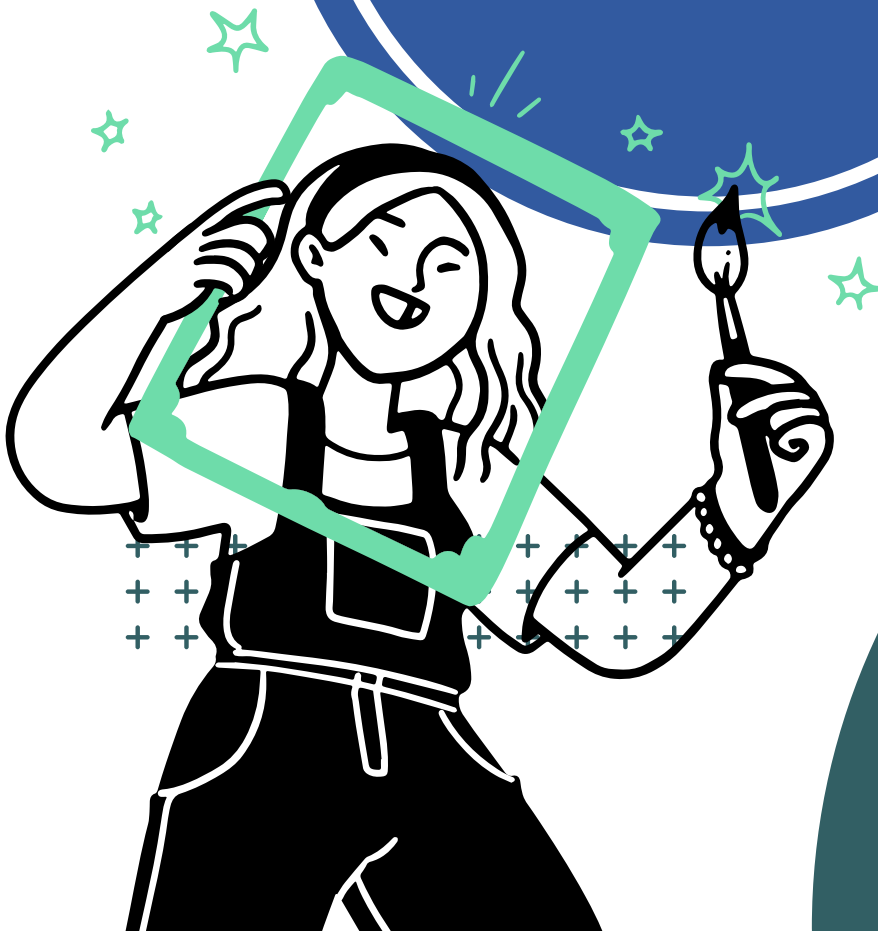
Con el juego sucede exactamente lo mismo. Por lo que la sugerencia primera es la de **vivir la experiencia del juego** para comprender la profundidad y la inmensidad del fenómeno.





CAP. 02

MAPA Y BRÚJULA PARA LA PRÁCTICA



IV – Consideraciones sobre las actividades prácticas sugeridas

A continuación se comparten algunas proposiciones experimentadas y convalidadas en la práctica profesional. Son actividades que tienen el propósito de ayudar a desarrollar capacidades que fortalezcan a la persona para la toma de decisiones en libertad y autonomía de conciencia. Asimismo se pretende ampliar el horizonte de sus posibilidades de interacción como consecuencia de la experimentación de acciones lúdicas que le ofrezcan novedades, noticias interesantes sobre sí y sobre sus relaciones en el contexto de su cotidianidad.

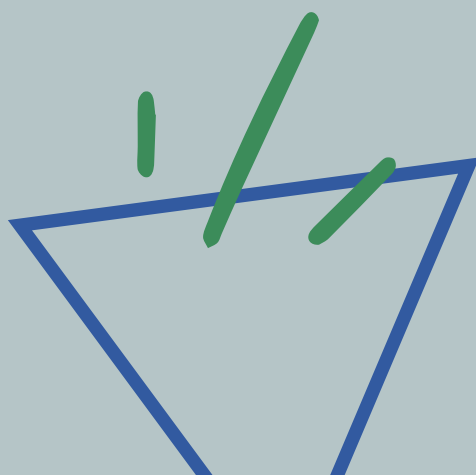
La lista de actividades sugeridas está ordenada según claves temáticas pero no es un orden de prescripción a seguir sino solamente una guía secuencial.

Persigue la aplicación de los criterios que a continuación se enumeran y detallan brevemente, a cuenta de profundizar en sus implicancias, alcances y posibilidades, a la hora de la práctica ludopedagógica:

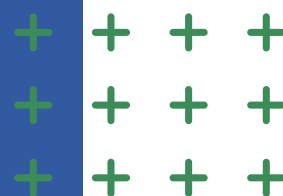
- **progresividad:** ir de lo más simple a lo más complejo, de lo suave a lo intenso, de lo superficial a lo profundo.
- **sistematicidad:** sostener con regularidad y probar la reiteración de las acciones lúdicas.
- **variabilidad:** buscar el cambio constante de propuestas y de las características de las actividades.
- **alternancia e interrupciones:** considerar el tránsito por momentos de práctica, de teorización y de pausas para la recarga energética.



- **contraste:** manejar el beneficio de estimulación y motivación que se provoca al regular las diferencias en alguna de las variables que conforman las propuestas: espacio, ritmo, materiales, etc.
- **flexibilidad:** atender a no imponer con rigidez lo planificado; ejercitar la escucha al grupo que juega.
- **duración:** atender a la extensión en tiempo de cada juego y propuesta lúdica de acuerdo al tipo y características de la situación.
- **tiempo y ritmo:** atender al modo del acontecer interno (no solo a su velocidad sino a la cualidad) de cada actividad que varía según el grupo y el modo en que éste la juega.



V - Presentación de los juegos y actividades lúdicas



Antes de pasar a la enumeración y descripción de los juegos, se señalan algunos aspectos para tener en cuenta por parte de quien coordine la actividad y que pueden colaborar positivamente en su desenlace pedagógico:

- La propuesta de cada juego inicia antes de su comienzo, con esto se quiere resaltar la importancia de prepararse en actitud y predisposición emocional para proponer una actividad, así como preparar con tiempo suficiente el espacio físico en su funcionalidad y en su estética, para facilitar un buen relacionamiento grupal y el alcance de los propósitos perseguidos.
- La utilización de recursos como la música u otros materiales didácticos mediadores de las propuestas, son elementos que permiten reconfigurar el espacio conocido y habitual para generar curiosidad y desestructurar la previsibilidad de lo que sucederá.
- Las propuestas aquí presentadas cumplen con la intencionalidad de no requerir el uso de materiales y/o equipos sofisticados ni económicamente costosos, sino de ofrecer actividades accesibles en la práctica para todas las condiciones de trabajo.
- En cuanto a la cantidad de participantes, las variaciones responden a que algunas propuestas están más dirigidas hacia grupos de clase, de familia o de comunidad pero siempre es posible adaptar el funcionamiento del juego a las condiciones disponibles, de espacio, tiempo, materiales y también de la cantidad de participantes, poniendo a funcionar la creatividad y la capacidad de adecuación. En general se considera entre un mínimo de 4/5 hasta un máximo de 50 jugadores.
- A la hora de entregar el material didáctico que se va a utilizar en las

actividades, se propone buscar formas creativas de hacerlo que aporten algo novedoso y atractivo al momento del encuentro y también resulten eficaces en cuanto al tiempo que insuma el reparto del mismo.

- La coordinación debe afinar su percepción para elegir la mejor oportunidad, ya sea para continuar o para detener y/o cambiar una propuesta y el proceso desencadenado por ella. En todas las propuestas se intenta promover un constante movimiento y cambio de subgrupos y/o parejas como parte de la dinámica de los juegos, para incentivar el vínculo con nuevas personas y no quedar relacionándose entre quienes ya se conocen. Es importante que estos cambios se produzcan como efecto de los juegos y no como una orden o reglamentación impuesta por la autoridad.
- A todos los juegos les ayuda una pequeña introducción que predisponga. Puede ser sobre la temática que desarrolla el juego, sobre su nombre, sobre las propias consignas que se irán planteando, propiciando la curiosidad y el sabor del misterio. Es un modo de “preparar” el cuerpo, la mente y el ánimo para lo que se propondrá.

Las actividades lúdicas están agrupadas en claves que hacen referencia a los soportes y campos pedagógicos centrales, aunque no exclusivos, en los que se desarrollan las propuestas seleccionadas y siguiendo un esquema común de cinco pasos para presentarlas.

Esquema de presentación de los juegos:

A - Nombre: es un modo de identificarlos que puede adecuarse y variar con amplia libertad según las necesidades e intereses de los grupos y personas, así como del estilo y característica personal de quien los propone.

B - Generalidades: aspectos en los que se considera adecuado poner especial atención de acuerdo a las características de la actividad presentada.



C - Objetivos principales: alude a los objetivos específicos más relevantes hacia los que se dirige el juego y a las Habilidades para la vida (OMS-1993) que alcanza privilegiadamente, aunque no son exclusivos y pueden admitir otras finalidades. Se reitera en todos ellos, la diversión y el disfrute, como una condición singular y significativa a considerar y que no debería estar ausente.

D - Coordinadas de tiempo, espacio, número de participantes y materiales: para ajustar las necesidades mínimas específicas a cada actividad lúdica.

E - Desarrollo: es donde se describen los pasos fundamentales a seguir para que acontezca la acción de jugar sugerida, sin ser los únicos y con la posibilidad permanente de ser enriquecidos desde la creatividad y personalidad de quien los proponga.

En algunos juegos se distinguen niveles de complejidad creciente llamándolos Planta baja (que es el nivel de base), nivel 1, nivel 2, etc, haciendo referencia simbólica a un ascenso progresivo en su intensidad, dificultad o profundidad. Estos diferentes niveles pueden aplicarse en una misma sesión o en encuentros diferentes, donde se retoman juegos anteriormente propuestos pero que dan un paso más en su exigencia y alcance.

VI - Repertorio

ÍNDICE DE JUEGOS:

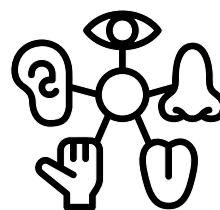
• EN CLAVE VERBAL

1. El carné de salud
2. Números para ordenar
3. Intimidades públicas



• EN CLAVE CORPORAL

4. Colores en el aire
5. Academia de manejo
6. Pasos y pisadas
7. Estatuas ciegas



• EN CLAVE MUSICAL

8. La batalla de canciones, condimentada!
9. El punto caliente



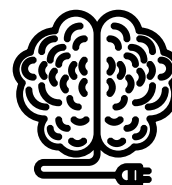
• EN CLAVE EMOCIONAL

10. La mochila de viaje
11. El horóscopo
12. Huellas



• EN CLAVE RACIONAL

13. Bitácora de viaje
14. La Rosa de los vientos





EN CLAVE VERBAL / 1. El carné de salud

Generalidades:

El juego plantea el desafío de desentrañar los significados de las preguntas pero por sobre todo la posibilidad de resolver las respuestas con total libertad creativa y utilizando la simbología y recursos de lenguaje más apropiados para cada quien.

En otro sentido apela a una de las condiciones más eficaces para promover la participación activa: compartir información sobre la propia personalidad y características individuales.

El marco de contexto -que es el de un carné de salud- y las preguntas pueden modificarse completamente y tomar otra dirección, pero se aconseja mantener la dinámica en el sentido sugerente y con cierta ambigüedad para sostener el efecto sorpresa.

Objetivos principales:

- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- PENSAMIENTO CREATIVO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- Diversión/disfrutar
- Presentarse y re-presentarse; conocer y re-conocerse con características no usualmente compartidas
- Integración e inclusividad
- Empoderarse con alguna fortaleza



Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales
- Tiempo - entre 45 y 60 minutos (la propuesta completa)
- Número de participantes - libre
- Materiales - hojas de papel y marcadores. Música (opcional)

Desarrollo:

Se anuncia que tenemos la necesidad de conocer el estado de salud física, mental, emocional, económica de cada quien, por lo que proponemos la realización de un carné de salud en el que se responderá una serie de preguntas referidas al tema.

No se aclara que son preguntas con un doble sentido sino que eso será el efecto sorpresa del juego. Se le entrega a cada persona una hoja de papel y algo con que escribir; es preferible marcadores finos para que resulte más sencillo poder escribir sin apoyo.

Se van realizando de a una las preguntas, dando espacio a la duda y luego se aclara el sentido simbólico que se busca y también que la resolución es completamente libre.

La propuesta se realiza de pie y en movimiento para ir encontrándose con personas diferentes.

Se recomienda disponer de música para utilizarla como forma de cronómetro para medir los tiempos y a la vez contribuir a crear la atmósfera de juego.

Ejemplo de preguntas para un Carné de salud:

- Sobre datos morfológicos:
 - Cuál es la altura... de tus sueños?
 - Cuál es el peso... de tus culpas o errores?
- Sobre funciones básicas:
 - ¿Cuánta capacidad pulmonar y resistencia tenés... frente a la carrera de tu vida?
 - ¿Cuánta capacidad ocular tenés... para ver lo que está invisible?
- Sobre tus fortalezas:
 - ¿Qué cosa sabés hacer maravillosamente bien?

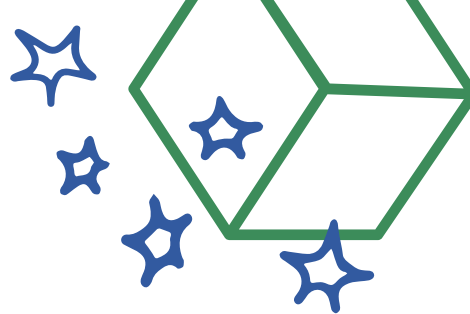
Planta baja:

La dinámica del juego es que se propone la primera pregunta y se da un tiempo para responder por escrito (2 minutos) Finalizado este plazo se propone caminar libremente en el espacio para entereverarse. Cuando se da la señal se encuentran en parejas. En caso de ser un número impar de participantes puede integrarse quien coordina o formar un trío.

Se da un tiempo para intercambiar las respuestas de forma verbal (no se intercambian los carnés) solamente se intercambia la información. Se hacen comentarios libremente sobre ambas respuestas pero siempre de a dos.

Se busca conocer la mayor cantidad posible de respuestas hasta que se termina el tiempo de compartir y se pasa a la siguiente pregunta.

Se pide que los intercambios sean siempre con personas diferentes y con cada nueva pregunta se realiza el intercambio solamente sobre esa nueva información.



Nivel 1:

Si el grupo se conoce mucho se puede iniciar el juego con la foto en el carné.

En realidad será un dibujo que cada quien hará de sí mismo (un autorretrato que refleje alguna característica muy personal y que permita el reconocimiento físico).

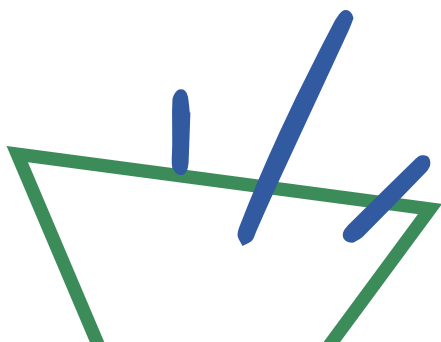
También se puede elegir un sobrenombre o seudónimo para jugar, que se escribe debajo del dibujo.

Puede ser este el primero de los intercambios en parejas para mostrar el retrato y contar por qué se eligió el seudónimo.

Otra variante es la de encontrar un modo para que se intercambien los carnés, simultáneamente, entre todas las personas y por lo tanto se entreveran las hojas -que deben estar dobladas para que no se vea el contenido- y luego probar a descubrir de quién se trata según el dibujo que se visualiza.

Nivel 2:

Cambiar el modo de compartir la información o las respuestas y en lugar de hacerlo en parejas, por ejemplo para la última pregunta proponer un círculo y que cada quien que desee, pueda contar a viva voz y a todo el grupo, cuál es su respuesta a la pregunta sobre qué es lo que sabe hacer muy bien.





EN CLAVE VERBAL / 2. Números para ordenar

Generalidades:

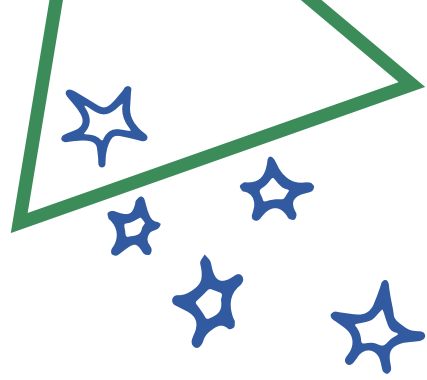
El juego se resuelve en el momento de compartir la información siempre con un diálogo entre dos personas, que se interesan tanto por contar su respuesta a las preguntas realizadas por la coordinación como por conocer la respuesta de su interlocutor.

Objetivos principales:

- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- PENSAMIENTO CRÍTICO
- RELACIONES INTERPERSONALES
- AUTOCONOCIMIENTO
- EMPATÍA
- Diversión/disfrutar
- Presentarse con información no tradicional
- Facilitar la integración e inclusión

Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales.
- Tiempo - entre 10 y 30 minutos que se definen por la cantidad de preguntas a realizar
- Número de participantes - libre
- Materiales - pequeño trozo de papel y marcador/lapicera. Una silla por persona, ubicadas en círculo.



Desarrollo:

Se comienza la actividad afuera del salón/área que se utilizará como espacio de juego, de modo que se pueda proponer el ingreso de a una persona por vez. En la entrada se entrega a cada participante el papel y el marcador y se invita a sentarse en el círculo de sillas.

Planta baja:

En caso de ser un grupo mayor a 10 jugadores (se incluye quien coordina) se puede comenzar con el siguiente desafío: una vez dentro y sentados aleatoriamente, se propone que intenten recomponer entre todos, cuál fue el orden de entrada (considerando que quien coordina ya estaba dentro y tendrá el número 1 en dicho ordenamiento). El juego se resuelve en el momento de compartir la información siempre con un diálogo entre dos personas, que se interesan tanto por contar su respuesta a las preguntas realizadas por la coordinación como por conocer la respuesta de su interlocutor.

Cuando llegan a un acuerdo total, cada quien escribe en su papel, de manera bien visible y grande, el número que le corresponde.

Se elige un lugar en el círculo, que será la silla número 1. Cada quien busca el asiento que le corresponde según el número escrito, siguiendo el círculo en sentido antihorario.

Se verifica el acuerdo mostrando el papel con el número correspondiente.

Observación: para grupos muy pequeños en cantidad, por ejemplo de familia, puede suceder que no sea un verdadero desafío esta primera proposición, ya que se recordará fácilmente el orden de ingreso.

Nivel 1:

Se propone un nuevo criterio de ordenamiento, por ejemplo por orden alfabético de los nombres. El nombre que comienza con una letra que se ubica antes en el abecedario se queda con el número más bajo.

Se ponen de pie y se da un tiempo para que en el terreno de juego delimitado por el círculo de sillas, se vayan encontrando siempre de a dos personas para intercambiar la información (en este caso presentándose con el nombre propio) y decidir a quién le corresponde el número más alto y a quien el más bajo, comparando sus nombres. En caso de corresponder, se intercambian los papeles numerados. A continuación siguen encontrándose de a dos y ordenando sus números de acuerdo al orden alfabético de sus nombres.

En el tiempo de juego se intenta conocer la mayor cantidad de nombres posibles.

Una vez finalizado aquel y dada una señal clara de "stop", cada participante busca el lugar que se corresponde con el número que tiene en la mano en ese momento y se sienta en el círculo.

Para verificar el resultado se comienza desde la persona que quedó con el número 1 y cada quien dice en voz alta su nombre. Puede suceder que el ordenamiento no sea el correcto pero no se modifica, pues el tiempo de juego e intercambios ya finalizó y al mismo tiempo se da a entender que no es lo más importante estar en el orden exacto sino el haberse presentado y conocido con las y los otros participantes.

Propuestas de otros criterios de ordenamiento:

- por orden de edad (quien es más joven se queda con el número más bajo), por orden de altura, de peso, de años en el barrio, de horas de "pantalla", de hacer "cosas prohibidas"...

Se pueden proponer muchas cosas diferentes, pero deben ser siempre comparables, una con otra, para poder resolver el número con que se queda cada jugador según el criterio acordado.

Nivel 2:

En caso que se encuentren dos jugadores que coinciden en la respuesta, deben decidir quién se queda con el número más bajo y quién con el más alto, definiendo con un criterio que sea relacionado a la temática. Por ejemplo si coinciden con la primer letra del nombre se continúa con la próxima letra o si tienen el mismo nombre se resuelve con los apellidos; si tienen la misma edad en años se define por mes o día de nacimiento; si tienen la misma cantidad de “cosas prohibidas” tendrán que resolver poniéndose de acuerdo en un criterio por el que ambas personas valoran más, cierto tipo de prohibición, a la que corresponderá el número más alto. Esta decisión se toma en acuerdo entre ambos jugadores.

Nivel 3:

En cada verificación del resultado del ordenamiento, se puede conversar y compartir, cómo fue resuelta la situación cuando hubo coincidencias y por qué razones se eligió esa forma.

Nivel 4:

A modo de reflexión se puede preguntar al finalizar, cómo estuvo el juego y pueden aparecer respuestas referidas al resultado o sea a la medición de lo bien o mal que quedaron ordenados en los lugares en cada vuelta del juego o bien pueden surgir comentarios sobre el proceso, es decir sobre otros efectos de haber jugado, en los que no es relevante el resultado en términos de evaluación objetiva sino que se vuelven importantes los impactos en el orden subjetivo, de la calidad en los vínculos o la confianza grupal y/o familiar.





EN CLAVE VERBAL / 3. Intimidades públicas

Generalidades:

Es una actividad muy simple y a la misma vez puede convertirse en una vivencia intensa y movilizadora.

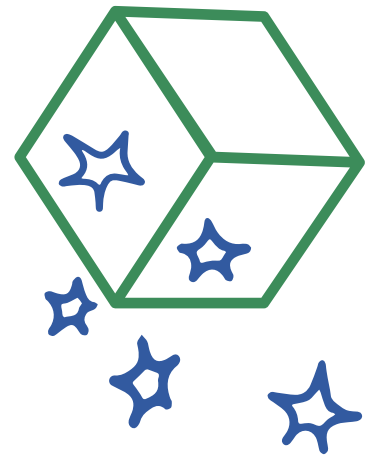
Ofrece la oportunidad de instalar un clima de acercamiento afectivo y de confidencialidad en muy poco tiempo, incluso con personas que no tengan conocimiento previo entre sí. Es particularmente apto para un grupo de personas jóvenes y/o adultas.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- RELACIONES INTERPERSONALES
- EMPATÍA
- MANEJO DE EMOCIONES
- Diversión/disfrutar
- Propiciar una instancia de presentación diferente
- Facilitar la integración e inclusión
- Conocimiento y tolerancia
- Atrevimiento
- Exposición

Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales
- Tiempo - sin requerimientos especiales
- Número de participantes - libre
- Materiales - ninguno



Desarrollo:

Se propone la idea de hacer un experimento social con la intención de conocerse algo más entre personas que coinciden en algún espacio o tarea. La idea de experimentación se propone como un desafío.

Se pide que se junten en parejas (si es número impar puede incluirse quien coordina o se establece que habrá un trío) con la condición que se encuentren entre dos personas que se conozcan poco o nada.

Se comparte el nombre de la actividad, que sugiere una aparente contradicción pero que sin embargo es la invitación a contarle a la pareja alguna cosa que consideren no evidente o no muy fácil de reconocer sobre su personalidad, los gustos y/o experiencias de vida.

Se marca un tiempo breve que deberá ser repartido equitativamente para pasar por ambos roles, el de hablante y el de escucha.

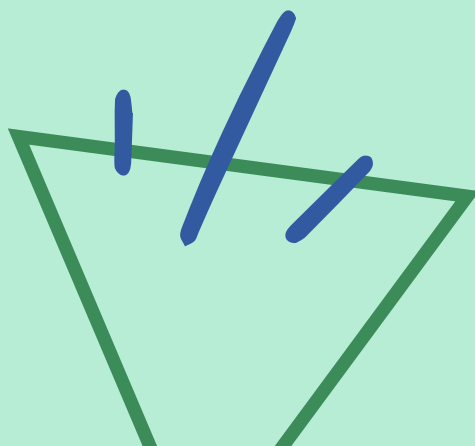


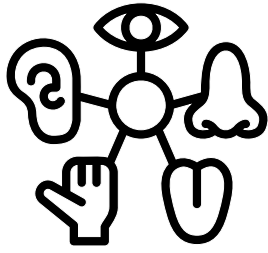
Quien escucha atentamente elegirá (por cualquier razón que le motive) una/dos cosas para luego contarlas a todo el grupo, encarnando en su voz a la persona que se lo contó.

Por su parte quien cuenta sobre sí mismo, puede pedir explícitamente que alguna de las cosas compartidas no sea elegida para ser hecha pública con el resto del grupo, por lo que quedará en el plano de la confidencialidad de la pareja.

Finalizado el tiempo de la intimidad inicia el tiempo de lo público. Se encuentra todo el grupo, voluntariamente inicia una pareja, asumiendo cada uno en primera persona, el cuento o dato personal que le fue compartido, para trasladarlo al grupo.

Observaciones: es necesario reforzar la idea que cada persona decide con total libertad el alcance de su confianza, conociendo de antemano la regla de que la otra persona luego compartirá algo de lo dicho a todo el grupo, así como también que puede solicitar expresamente que alguna cosa no sea compartida públicamente.





EN CLAVE CORPORAL / 4. Colores en el aire

Generalidades:

Es una propuesta que se compone de varios momentos diferentes pero en la que están todos ellos intermediados por el mismo material, en este caso la cinta de papel crepé y una buena y ajustada selección musical, con el volumen necesario para que pueda escucharse por sobre el juego ruidoso de un grupo numeroso de personas.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- PENSAMIENTO CREATIVO
- RELACIONES INTERPERSONALES
- MANEJO DE EMOCIONES
- MANEJO DEL ESTRÉS
- Diversión/disfrutar
- Facilitar la integración e inclusión
- Movimiento y desinhibición corporal
- Contacto físico
- Identidad grupal

Coordenadas:

- Espacio - amplio y cerrado para generar una atmósfera de comodidad y de cierta intimidad.
- Tiempo - entre 30 y 45 minutos (la propuesta completa).
- Número de participantes - 8/9



- Materiales – papel crepé de colores diferentes – tantos como grupos se quiera organizar– y cortados en cintas de aproximadamente 4 cms. de ancho (de modo que haya una para cada participante y sean distribuidas tantas como para que quede un número equitativo de integrantes en cada grupo de color).

Música que contribuya a la creación de un clima de fiesta y alegría.

Es necesario que se cuente con el volumen suficiente como para escuchar la música a pesar del jolgorio y ruido producido en el juego.

Desarrollo:

Se busca el modo creativo de entregar el material: una cinta de crepé a cada participante. Por ejemplo, pueden estar colgadas en una cuerda que atraviesa el salón o en distintos puntos del mismo.

La música servirá de señal auditiva; cada vez que se detiene se debe detener también el movimiento y el sonido para poder cambiar de consigna durante esa pausa de silencio.

Se propone, a modo de ejemplo, algunas consignas.

Planta baja:

Jugar con la imaginación para pensar en una persona con la que nos gustaría bailar en este preciso momento y que está representada por la cinta de crepé.

Inicia la música y el baile libre.

Se detiene la música y se propone cambiar de “parejas de baile” o sea, cambiar de cinta con otra persona, teniendo en cuenta que siempre se debe cambiar a un color diferente.

Nivel 1:

A partir del próximo cambio, además se debe realizar una acción con la persona con la que se cambia de cinta; esa acción será indicada por quien coordina en el momento que se detiene la música y se repite con otras personas, siempre cambiando de cinta, mientras no se reinicia la música.

Algunas posibles acciones son: susurrarse al oído el nombre de cada una/o; gritarlo a distancia; hacer un suave masaje estando de pie, espalda contra espalda; hacerle cosquillas a la persona con la que cambio de cinta; el último intercambio será para dejarse recíprocamente de regalo la cinta, colocándola en el cuerpo de la otra persona, a modo de prenda de vestir o accesorio para dejarla con un vistoso diseño de moda. El desfile: una vez preparadas las dos personas que forman cada pareja, se toman del brazo y salen a pasear para lucir sus modelos y a la misma vez poder observar y disfrutar de mirar a los demás.

Nivel 2:

Con una señal que será el cambio de música hacia algo muy alegre y bailable, se despiden de su pareja vestuarista y bailando se juntan en subgrupos por los colores de las cintas que tienen colocadas sobre su cuerpo.

Se propone un momento de baile grupal libre.

Se detiene la música y se propone que cada subgrupo encuentre un sonido especial para el color que lo identifica, lo ensayan y prueban.

Se presentan a modo de ensayo, con la dirección de la orquesta por parte de la coordinación, que va señalando a cada subgrupo para que produzca y muestre su sonido, que debe sostener hasta que se indica otro subgrupo.



Nivel 3:

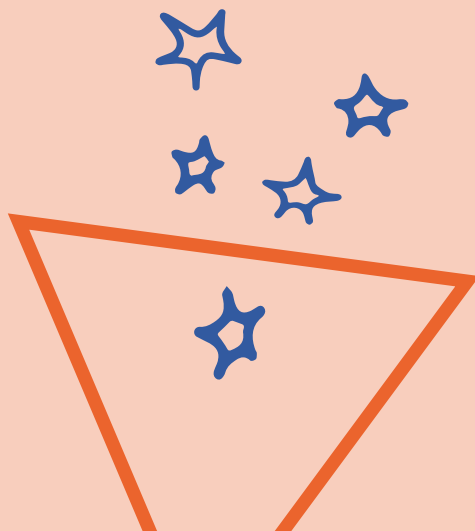
Se puede jugar señalando más de un subgrupo a la vez; también con el aumento y disminución del volumen, bajando y subiendo las manos que están señalando a los subgrupos.

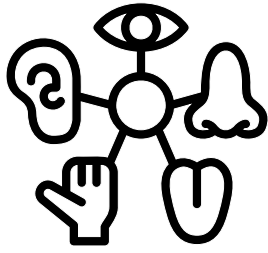
Nivel 4:

Se propone otra música movida para que se disuelvan los subgrupos de colores y se baila de manera individual libremente, mezclando todos los colores.

Se detiene la música y se pide que se detengan en el lugar que están, que cierren los ojos y que escuchen la siguiente propuesta.

A la señal que dará la coordinación, sin abrir los ojos, se comienza a producir el sonido que le pertenece a cada persona según el subgrupo de color y a la misma vez escuchar los sonidos de los demás, para poder juntarse con sus compañeras/os de subgrupo, moviéndose muy lentamente en el espacio con los ojos cerrados pero con los oídos muy abiertos, hasta reencontrarse con todos los integrantes, recién en ese momento pueden abrir los ojos y dejar de sonar, para que aquellos que todavía no se reencontraron logren escucharse.





EN CLAVE CORPORAL / 5. Academia de manejo

Generalidades:

El juego plantea el desafío de tener la responsabilidad del cuidado del otro y la confianza de dejarse guiar.

Los límites de uno y otro estarán en permanente equilibrio inestable, dependiendo del compromiso e involucramiento de cada participante.

Se deberá considerar los riesgos y medir con atención el nivel de exigencia que se considere adecuado para cada situación y grupo de juego.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- EMPATÍA
- MANEJO DE EMOCIONES
- MANEJO DEL ESTRÉS
- Diversión/disfrutar
- Movimiento y corporalidad
- Vínculos y conexiones personales
- Sensibilidad corporal y Comunicación no verbal
- Atención, concentración, percepción periférica
- Responsabilidad, cuidado y confianza con el otro

Coordenadas:

- Espacio - amplio, sin obstáculos, ideal al aire libre
- Tiempo - entre 30 y 45 minutos (la propuesta completa).
- Se puede realizar por partes breves.
- Número de participantes - libre
- Materiales - ninguno

Desarrollo:

Se propone un “curso para aprender a manejar” y obtener la “libreta de conducir”. Se inicia en parejas de jugadores, estando uno delante del otro, mirando ambos en el mismo sentido.

Quién está adelante será el automóvil y quién está detrás será el conductor que practica y aprende.

Quien conduce apoya ambas manos en los hombros de quien juega como auto, simulando el volante.

Se acuerda un código de señales que serán las mismas para todos. Al ser realizadas por los conductores serán comprendidas e interpretadas por los autos de forma continua y repetitiva hasta que el conductor la cambia por otra.

Los autos son inteligentes pero no autónomos, dependen de quien conduce para funcionar.

Señales acordadas:

- marcha hacia adelante / apretar los dos hombros simultáneamente
- doblar a la derecha / apretar solo hombro derecho
- doblar a la izquierda / apretar solo hombro izquierdo
- frenar / tocar la cabeza

Las señales deben ser realizadas una única vez y de forma muy clara para que el auto comprenda y pueda reaccionar cumpliéndolas correctamente.

Observaciones:

No se maneja como una "bicicleta" o "moto" en la que se acompaña el movimiento del vehículo con el volante, sino que hay un estímulo provocado por el conductor (la señal) y una respuesta que da el auto (la acción).

La regla general del juego es atender muy bien el "tránsito" para evitar los accidentes y cuidar de todos los autos y conductores.

Reiterar de forma permanente que intenten no hablar sino jugar a comunicarse a través del contacto corporal, sin palabras y solamente con las señales acordadas.

Planta baja:

Se inicia de manera muy lenta, para practicar y se cambia de roles. Se cambia varias veces de pareja y se vuelve a probar.

Nivel 1:

Conducción semi-automática. Las manos no están todo el tiempo en contacto con los hombros sino que solamente dan la señal y se separan, lo que implica que quien conduce debe acompañar el movimiento del auto y estar lo suficientemente cerca en todo momento como para poder cambiar la señal o frenar si es necesario.

Nivel 2:

Cuando el auto percibe que tiene un conductor extremadamente bueno, puede tomar la iniciativa y probar de aumentar la velocidad, lo que obliga al conductor a estar aún más atento y cuidadoso acompañando todo el tiempo a la velocidad que va el auto.

Se cambia de roles y de parejas para seguir probando.

Nivel 3:

Se propone agrandar el vehículo, para sacar la “libreta profesional”. Se juntan dos parejas y forman subgrupos de cuatro participantes. En columna o “trencito”, o sea, uno detrás del otro.

Se recupera el sistema de manejo manual, es decir todo el tiempo estarán tomados por los hombros.

Conduce quién está detrás, por lo que la señal tardará más tiempo en llegar hasta el frente del vehículo, con lo cual hay que probar y aprender cómo funciona, cuánto demora esa “cadena de transmisión” en procesar la información y reaccionar, cumpliendo a tiempo con la indicación para que no se produzca ningún inconveniente.

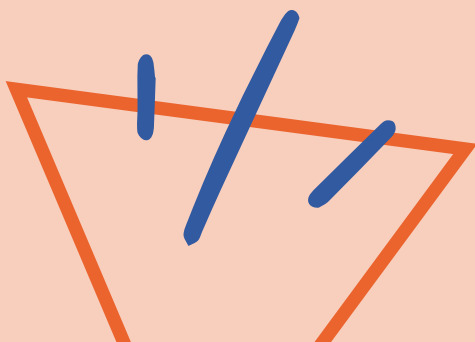
Se estaciona/frena el vehículo y para cambiar la conducción, se propone que quien estaba delante pasa al fondo a conducir y todos se corren un lugar.

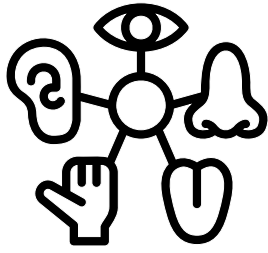
Se propone tres veces el cambio de modo que todos los jugadores pasen por los diferentes roles y lugares en el vehículo.

Nivel 4:

Se da un tiempo de cinco minutos para que luego de haber probado los participantes en todos los puestos, cada vehículo decida cuál de todas esas combinaciones funcionó mejor y se organiza para hacer el último examen.

Quien coordina sugiere algunas dificultades para verificar el buen funcionamiento en el tránsito: detener la marcha en determinado lugar, aumentar o disminuir la velocidad, ir al costado de otro vehículo, etc.





EN CLAVE CORPORAL / 6. Pasos y pisadas

Generalidades:

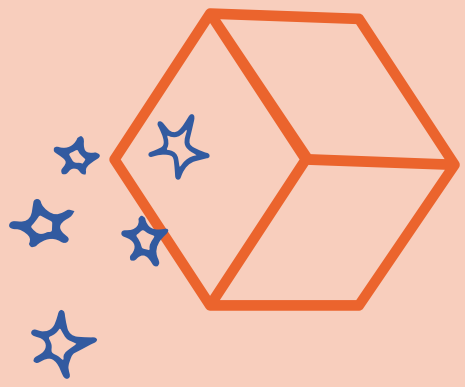
Al ser un juego que pone en el centro el contacto físico, debemos hacer énfasis en el cuidado, el respeto y la delicadeza del mismo.

Objetivos principales:

- PENSAMIENTO CREATIVO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- RELACIONES INTERPERSONALES
- Diversión/disfrutar
- Afinar la sensibilidad corporal focalizada en la espalda
- Contacto físico y Comunicación no verbal
- Responsabilidad y cuidado del otro

Coordenadas:

- Espacio - Sin requerimientos especiales
- Tiempo - 10/15 minutos
- Número de participantes - libre
- Materiales - ninguno



Desarrollo:

Se colocan en parejas y acuerdan los roles iniciales que luego se cambian. Se sientan (en sillas o en el piso) ambos mirando en el mismo sentido, uno detrás del otro

Para preparar el juego quien está sentado detrás debe alisar y aflojar suavemente la superficie de la espalda de la persona que tiene delante y proponer una señal clara que será para indicar el inicio del mensaje.

Planta baja:

La comunicación será el intento de representar con las manos sobre la espalda, la forma de caminar de un animal que se haya imaginado quien lo realiza y que quien lo recibe intentará adivinar cuál animal es.

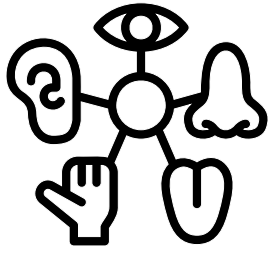
Se puede pedir que repita el movimiento dos o tres veces antes de probar a reconocerlo e identificarlo.

Luego de tres/cuatro animales diferentes se cambia de roles.

Nivel 1:

Se cambia de parejas y se propone que cada quien intente reproducir solamente aquellos animales que pudo reconocer cuando se los propusieron, mejorando el simulacro de los pasos y pisadas según su experiencia de percepción para facilitar el reconocimiento por parte de su nuevo compañero de juego.





EN CLAVE CORPORAL / 7. Estatuas ciegas

Generalidades:

Es un juego en el que hay un contacto físico importante y se juega con ojos cerrados, por lo que se requiere un vínculo de confianza entre quienes juegan y un ambiente tranquilo, cuidado y protegido para poder generar el clima necesario.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- PENSAMIENTO CREATIVO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- RELACIONES INTERPERSONALES
- MANEJO DE EMOCIONES
- MANEJO DEL ESTRÉS
- Diversión/disfrutar
- Sensibilidad y percepción táctil
- Contacto corporal cuidado
- Confianza
- Conexión y sincronía

Coordenadas

- Espacio - sin requerimientos especiales
- Tiempo - 10/15 minutos (se puede repetir cambiando parejas).

- Número de participantes - libre
- Materiales - Vendas para tapar los ojos (no es imprescindible contar con ellas pero puede ayudar a mantenerse sin mirar).

Desarrollo:

Se organizan en parejas y se ponen de acuerdo sobre quién será la estatua-modelo y quien será el escultor. Luego se cambiarán los roles. El escultor se separa un par de pasos de su modelo y cierra sus ojos (si se tienen vendas se coloca una sobre los ojos).

Planta baja:

La estatua-modelo adopta una postura corporal que pueda sostener durante unos minutos y que no sea muy complicada.

Se queda quieta en el lugar. Le avisa a su escultor para que se acerque lentamente y siempre sin mirar.

El escultor intentará mediante el tacto, reconocer la postura del modelo y copiarlo con su propio cuerpo como si fuese la estatua.

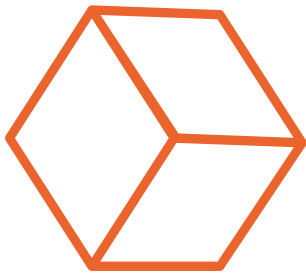
Cuando crea haber finalizado la obra, abre los ojos y se verifica entre ambos la calidad de la copia.

Se cambia de roles.

Nivel 1:

Se procede de la misma forma pero se eligen posturas más complejas y con detalles más sutiles que serán parte importante de las obras y del desafío de reproducirlas.





Nivel 2:

Se colocan en tríos. Una persona es la estatua-modelo, otra es la escultora y la tercera persona será la “arcilla” para reproducir la obra, es decir que la copia ya no es con el propio cuerpo de quien esculpe sino sobre otro cuerpo donde la reproduce.

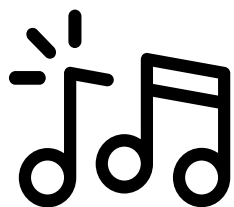
Se verifica la calidad de la copia y se rotan los roles.

Nivel 3:

Se juega en subgrupos de cuatro personas en los que por parejas serán, dos personas la escultura-modelo que cuenta con dos piezas (cada participante de la pareja) que se vinculan de algún modo organizando una escena. Quedan fijas y avisan para que las otras dos, se acerquen sin mirar pero pudiendo hablarse entre ellas e iniciar el reconocimiento para intentar reproducir la escena.

Se verifica cuánto se parece la obra plásticamente y también cuánto se logró entender el sentido de la escena. Se cambian los roles.





EN CLAVE MUSICAL / 8. La batalla de canciones, condimentada!

Generalidades:

Utilizar un juego conocido -en este caso para las generaciones mayores de 30 años aproximadamente-, le da a una parte del auditorio, un punto de partida con cierta seguridad o comodidad que puede funcionar a favor de un ambiente propicio.

Es una propuesta especialmente ajustada para un encuentro de distintos sectores de la comunidad, es decir, en una situación en la que convivan edades diversas como por ejemplo familias. Igualmente puede ser adaptado a grupos de las mismas edades que pertenecen a distintas tribus con culturas musicales diferentes o proponer directamente el juego a partir de sugerencias de géneros musicales diversos.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- EMPATÍA
- MANEJO DEL ESTRÉS
- Diversión/disfrutar
- Conocer e intercambiar identidades grupales
- Facilitar la interacción, la integración y la inclusión

Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales.
- Tiempo - entre 45 y 60 minutos (la propuesta completa).
- Número de participantes - 10/12 (para formar cómo mínimo tres subgrupos de 3 o 4 personas).
- Puede ser un número mayor de subgrupos.
- Materiales - hojas de papel y marcadores (uno de cada por subgrupo).

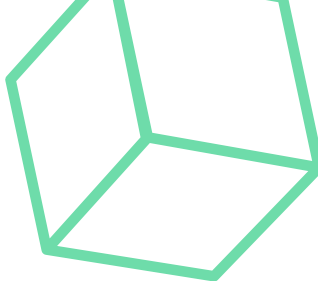
Desarrollo:

Se organizan los subgrupos partiendo inicialmente de una identificación personal según el gusto musical.

Una vez definidos se les solicita que escriban en un tiempo máximo de 5 minutos, la lista de canciones que puedan cantar colectivamente -no necesariamente toda completa pero al menos sí una parte de la misma-

Se resuelve cuál subgrupo comienza a cantar una de las canciones que seleccionó y se indica el momento para cambiar de subgrupo.





Observación: se sugiere siempre y para todos los juegos realizar una primera ronda de prueba, lo que permitirá reconocer o no la necesidad de re-explicar.

De manera general y para todas las propuestas el criterio es que no siempre es necesario repetir una explicación o abrir el espacio para preguntar y por lo tanto tener que responder, lo que puede transformarse en un intercambio excesivamente largo e ineficiente. Muchas veces la mejor forma de comprender la dinámica del juego es probando y jugando para luego corregir.

Planta baja:

Se puede elegir un tema musical “común” a todos los subgrupos, ya sea porque está dentro de todas las listas, de la mayoría o porque se acuerda entre todos los subgrupos; la coordinación propone una señal clara para indicar el momento de cantar “al unísono” de todos los subgrupos, ese tema musical elegido, como una especie de “estribillo” que cada tanto se intercala en la dinámica y retoma un momento colectivo.

Nivel 1:

Se juega siguiendo un orden predeterminado -en sentido antihorario por ejemplo- de modo que cuando quien coordina hace la señal de cambio ya se conoce cuál será el subgrupo que continúa la ronda cantando.

Esta variante se puede tomar como una prueba y preparación para llegar al juego en su forma tradicional que es la siguiente variante.

Nivel 2:

Quien coordina indica de manera imprevista cuál subgrupo debe continuar el canto, con una señal clara, por ejemplo señala y anuncia el comienzo diciendo Ya! para que el subgrupo señalado inicie a cantar al unísono de todos los integrantes uno de los temas de su lista.

Pasados unos minutos de la actuación se señala a otro grupo que debe inmediatamente iniciar a cantar uno de los temas de su listado. Así sucede la secuencia por los diferentes subgrupos.

El subgrupo que no reacciona de inmediato, en forma colectiva y sin repetir ninguna canción que ya haya sido propuesta, queda fuera del desafío y se suma al contralor de la no repetición y del canto grupal.

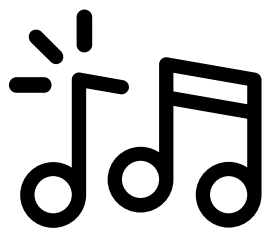


Nivel 3:

Se propone como condimento o variante creativa del juego una modificación de los subgrupos. Como consecuencia de no haber respondido a tiempo o en forma, en lugar de quedar el subgrupo fuera del juego se unifica con el subgrupo que cantó inmediatamente antes, sumando las listas de canciones respectivas. Se puede proponer unos minutos de reajuste cada vez que sucede una unificación de subgrupos para que se resuelva el modo de sumar ambos listados y responder al desafío cuando les toque el turno.

Al terminar el juego habrá un único grupo que será la sumatoria de todos los subgrupos y se finaliza recuperando el estribillo común.





EN CLAVE MUSICAL / 9. Punto caliente

Generalidades:

Es un buen caldeamiento que facilita la participación individual, porque se trata de una decisión personal y que apela al gusto y/o conocimiento de cada quien sin necesidad de acuerdos grupales.

Implica un nivel de exposición alto y en soledad, con una actividad como cantar que en general es bastante resistida por muchas personas. Por lo tanto también podría ser una propuesta para después que se logró cierto clima de confianza y distensión en el grupo y que facilite el atreverse.

Es fundamental el rol de iniciativa y exposición que asuma la persona que coordina, ocupando el centro cada vez que se requiera para “rescatar” del punto caliente a algún participante.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- PENSAMIENTO CREATIVO
- AUTOCONOCIMIENTO
- EMPATÍA
- MANEJO DE EMOCIONES
- MANEJO DEL ESTRÉS

- Diversión/disfrutar
- Vencer resistencia y animarse en la exposición
- Conectar, ayudar, respaldar como colectivo a la individualidad
- Reaccionar y rescatar al otro solidariamente

Coordenadas:

- Espacio – sin requerimientos especiales. Se sugiere que se realice de pie, para facilitar el movimiento rápido y fluido en la dinámica, ya que estar sentados siempre enlentece y frena la participación desde la comodidad y protección en el espacio personal.
- Tiempo – sin requerimientos especiales
- Materiales – ninguno

Desarrollo:

Se forma un círculo entre todas las personas participantes, incluida quien coordina, que será la que además de proponer el juego lo iniciará.

Planta baja:

Se dirige al “punto caliente” en centro del círculo e inicia a cantar una canción que conozca y le guste (eventualmente se puede proponer un género o estilo específico musical como variación).

Puede suceder que el grupo la conozca y la cante en coro apoyando a quien está en el centro.

Pasado un mínimo tiempo alguien del círculo tiene que rescatar a la persona ocupando su lugar y proponiendo otro tema, antes de que “se queme” por estar demasiado tiempo en el “punto caliente”.

La idea es la de animar a que se cambie rápidamente de una a otra persona que pasa por el centro.





Si sucede que más de una persona intenta ocupar el centro, se queda quién llega antes.

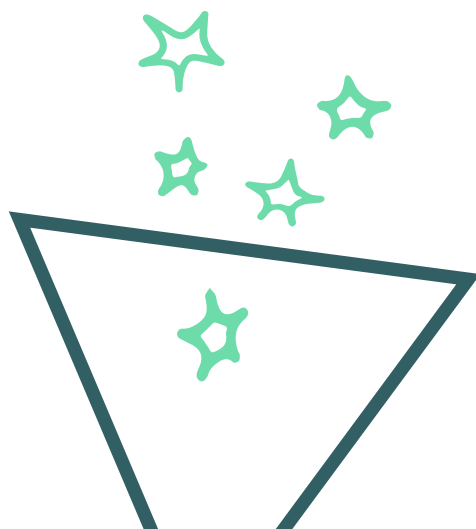
Así continúa hasta el momento que para cerrar la propuesta, quien coordina vuelve a ocupar el punto caliente, avisando con anterioridad para que nadie intente rescatarle, y propone un tema que permita recuperar la grupalidad en el canto.

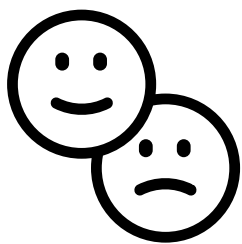
Nivel 1:

La persona que pasa al centro tararea o silba una canción, sin dar pistas con la letra para que el grupo cuando la identifique la inicie a cantar en coro.

Nivel 2:

La persona que adivina la canción con el tarareo es la que pasa al punto caliente y tiene que cambiar de canción, de tal modo va rotando quien se queda en el centro.





EN CLAVE EMOCIONAL / 10. La mochila de viaje

Generalidades:

Es un juego que moviliza la fantasía de viajar en grupo y que al mismo tiempo puede permitir conectar con la percepción de las necesidades sentidas como fundamentales de cada individuo, ya sean estas muy concretas o más idealizadas y abstractas.

Se puede jugar puramente con los pensamientos y las palabras, o darle también alguna forma de materialización, según sea jugado en la casa, en la clase o en la plaza, recurriendo a elementos materiales reales o simbólicos para representar las propuestas de cada participante.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- PENSAMIENTO CREATIVO
- PENSAMIENTO CRÍTICO
- AUTOCONOCIMIENTO
- MANEJO DE EMOCIONES
- Diversión/disfrutar
- Movilizar la fantasía y la imaginación
- Reconocer y compartir necesidades y deseos
- Facilitar la integración e inclusión
- Confianza
- Asertividad

Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales
- Tiempo - sin requerimientos especiales
- Número de participantes - libre
- Materiales - Una mochila para cada participante, o en su defecto una bolsa, caja o cualquier otro elemento que nos permita guardar cosas en su interior.

Desarrollo:

Para empezar, se propone poder imaginar juntos a qué lugar les gustaría ir de viaje en grupo, de familia, de clase o de las personas que lo integran circunstancialmente. Por qué se elige y cómo se imaginan la diversión en ese lugar?

Planta baja:

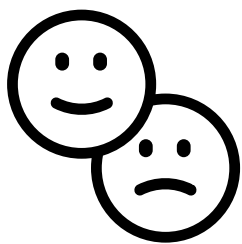
Luego se otorga un tiempo para que cada participante piense y seleccione las dos cosas que no dejaría de llevar al viaje.

Una vez que las haya elegido irá a buscarlas o podrá crear algo que las represente. Cuando lo resuelvan, se encuentra todo el grupo para mostrar y contar por qué las eligieron y cuáles son las razones que las hacen tan especiales.

Se dejan guardadas en la mochila o similar.

Nivel 1:

Al final del encuentro, preferiblemente luego de haber realizado otras actividades diferentes, se propone recuperar las cosas de cada uno dejadas en la mochila, pero el modo será que van pasando de a una persona a la vez y toman dos cosas que no pueden ser las propias. La propuesta es recordar a quién le pertenecen, entregarlas y compartir algo de lo que recuerden que fue dicho por esa persona.



EN CLAVE EMOCIONAL / 11. Horóscopo

Generalidades:

Esta propuesta requiere de una preparación anterior a su realización. Con esta fórmula se genera predisposición a la actitud lúdica para el momento del encuentro, generando la expectativa puesta sobre aspectos de cada uno/a.

Se solicita pensar y preparar para traer en el momento del juego, una cantidad de pedidos especiales que cada quien deberá resolver a su manera.

Es importante que todas las personas que participen cumplan con el pedido para que se haga posible la dinámica del juego.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- PENSAMIENTO CREATIVO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- RELACIONES INTERPERSONALES
- EMPATÍA
- MANEJO DE EMOCIONES
- Diversión/disfrutar
- Responsabilidad
- Adaptabilidad y tolerancia
- Sensibilidad cultural

Coordenadas:

- Espacio - sin requerimientos especiales
- Tiempo - entre 40/50 minutos (la propuesta completa). Se debe prever los pedidos con anterioridad y su cumplimiento para el día de la actividad.
- Número de participantes - libre
- Materiales - hojas de papel común y lapiceras/marcadores

Desarrollo:

En este ejemplo los pedidos están conectados a los sentidos básicos, pero se puede solicitar con otras lógicas de exploración:

- una prenda de vestir que sea muy cómoda y querida
- un sabor que te encante
- un aroma que te haga viajar
- una imagen loca
- una frase de canción que te guste mucho

Cada persona debe resolver si estos pedidos, los resuelve consiguiendo un objeto material concreto o lo representa de alguna forma. Por ejemplo, la prenda de vestir puede estar en una fotografía, si el sabor es el de un chocolate puede mostrar el envoltorio, dibujar el objeto que produce el sonido, etc.

Cada quien elige un lugar en el espacio donde va a ubicar sus “pedidos” de una manera especial, cuidando los detalles de la estética, de las distancias y cercanías entre los objetos, organizando una pequeña exposición/instalación con ellos.

Se entrega a cada uno una hoja de papel y algo para escribir, que quedarán junto a la instalación.



Observación:

como el desarrollo del juego es en parejas (eventualmente un trío si es un número impar de jugadores) las mismas pueden resolverse en el momento, al azar o de acuerdo con algún criterio educativo que se adecue al momento grupal. Desde el lugar elegido, se visualiza el lugar de la pareja correspondiente y cuando se da la señal, se intercambian los lugares.

Se hace la invitación a convertirse en Astrólogos para realizar un horóscopo a quien oficia de pareja.

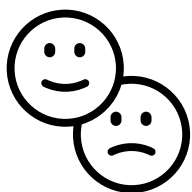
Se utiliza para ello el papel y el marcador que quedaron en el lugar. Se aclara que será un horóscopo inventado, utilizando la imaginación y sobre todo la intuición para interpretar los pedidos que trajo la otra persona e imaginar algunas características que podría tener esa persona.

Una vez ubicados en el espacio de la pareja, se inicia una observación e investigación de cada uno de los elementos que componen su exposición, para intentar descifrar los pedidos.

Luego se escribe el horóscopo, que finaliza con una premonición para el futuro inmediato y se deja junto a la exposición.

A la señal, cada persona vuelve a su lugar y lee el horóscopo que le dejaron.

Finalmente la pareja se junta para intercambiar opiniones sobre cómo fue la experiencia de escribir y de recibir lo escrito.



EN CLAVE EMOCIONAL / 12. Huellas

Generalidades:

Esta es una actividad en la que se propone un momento de reflexión y análisis individual, una manera de recuperar y valorar lo vivido en la sesión o encuentro que la haya precedido.

Objetivos principales:

- PENSAMIENTO CREATIVO
- PENSAMIENTO CRÍTICO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- AUTOCONOCIMIENTO
- EMPATÍA
- MANEJO DE EMOCIONES
- Diversión/disfrutar
- Memoria lúdica
- Promover la recuperación de vivencias
- Reconocerlas y nombrarlas
- Representar de forma gráfica y escrita el recorrido emocional
- Generar un espacio amigable para su intercambio en el grupo
- Acuerdos colectivos

Coordenadas:

- Espacio - libre de obstáculos como para poder sentarse al piso
- Tiempo - 20/30 minutos
- Número de participantes - 2/3 a 5 por subgrupo
- Materiales - Una hoja de papel grande (papelógrafo) para cada subgrupo, un marcador para cada participante.

Desarrollo:

Se ubican los participantes de cada subgrupo sentados alrededor del papel que está apoyado en el piso.

Se delimita un espacio circular en el centro de la hoja que deberá permanecer vacío.

Se solicita que cada integrante del subgrupo apoye una mano sobre la hoja -fuera del círculo central- y dibuje su contorno dejando la huella estampada en el papel y su nombre dentro de ella. Se propone que el subgrupo recupere cronológicamente el recorrido de las actividades realizadas (solo de la secuencia que se quiere sistematizar). Un integrante las escribe en algún espacio que haya quedado libre de la hoja.

Luego se pide que cada persona en silencio trate de recuperar en su memoria el "recorrido emocional", es decir lo que fue sintiendo a lo largo de esas actividades.

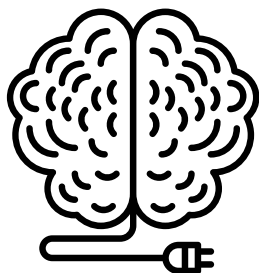
Cada quien escribirá palabras, siguiendo la cronología, alrededor de su propia huella, por el lado externo del dibujo, formando una especie de "guante" que estará construido de las palabras que refieren a su recorrido personal.

Se da un tiempo para compartir esos recorridos, para preguntas y comentarios.

Cuando se haya finalizado la ronda se propone que el subgrupo elija una sola de todas esas emociones/palabras que los refleje a todos o al menos alguna parte. Puede pasar que elijan alguna emoción/palabra que los abarque a todos pero que no haya sido escrita por ninguno.

Esa palabra/emoción se escribe en el espacio central que fue reservado.

Finalmente se presenta cada subgrupo compartiendo solamente la palabra/emoción elegida colectivamente, contando por qué razón la eligieron.



EN CLAVE RACIONAL / 13. Bitácora de viaje

Generalidades:

Esta es una propuesta individual, para un grupo que tenga las condiciones de desarrollar un proceso (breve o prolongado) y que cada participante la vaya realizando y completando a su ritmo, mientras transcurra el mismo. Se aconseja proponerla luego de comenzado el proceso, cuando ya se haya instalado una atmósfera particular que habilite a sentirse libre para resolver las propuestas de manera personalizada.

Habrán momentos especiales para que todos los participantes realicen el registro de manera simultánea, otros momentos que serán de decisión personal y finalmente alguno para compartir e intercambiar contenidos.

La Bitácora se convertirá en el diario de viaje de cada participante que lo acompañe durante el transcurso del proceso.

Objetivos principales:

- PENSAMIENTO CREATIVO
- PENSAMIENTO CRÍTICO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- AUTOCONOCIMIENTO
- MANEJO DE EMOCIONES
- Diversión/disfrutar
- Autogestión
- Memoria lúdica y registro de vivencias
- Organización

Coordenadas:

- Espacio – sin requerimientos especiales
- Tiempo – es transversal a la duración del proceso que se quiera registrar
- Número de participantes – libre
- Materiales – hojas blancas comunes, tijeras, cinta adhesiva, grapadora, perforadora, hilos, lanas, cartón, nylon, cartulinas de colores, papel plomo, hojas de color negro...

Desarrollo:

Se propone en una sesión o encuentro un momento para construir la Bitácora de viaje de cada persona que participa del grupo.

Se pone todo el material a disposición.

Se explica el sentido de tener un diario de viaje y se propone a cada persona confeccionar el suyo de manera artesanal con las siguientes especificaciones:

- Una cantidad determinada de hojas en blanco (según la duración del proceso que queremos registrar)
- Tapa y contratapas que protejan las hojas
- Dentro, y de forma intercalada entre las hojas blancas, debe haber:
 - una hoja de papel plomo
 - una hoja que esté arrugada
 - una hoja que tenga un agujero
 - una hoja negra
 - una hoja de nylon
- La estética y decoración es libre, sirve para personalizarla y reconocerla como identificación con o sin nombre propio.
- Para terminar la construcción se propone escribir en la primera hoja blanca, la respuesta a la siguiente pregunta: “A qué puerto les gustaría llegar con este viaje?”

Observaciones:

Se le asigna un sentido a cada una de las hojas especiales y se propone su utilización en momentos específicos en los que interese hacer alguna pregunta particular sobre el proceso o señalar algún acontecimiento especial en el recorrido.

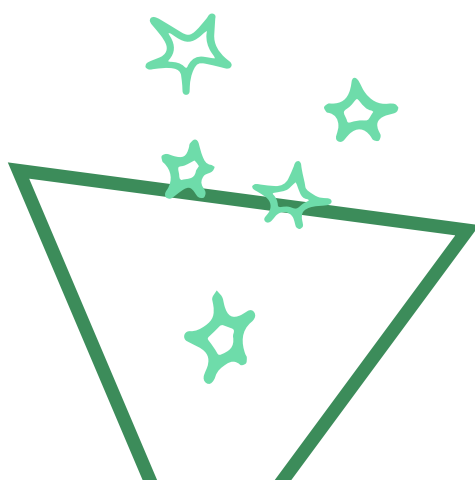
Esa propuesta de registro será la misma para todo el grupo.

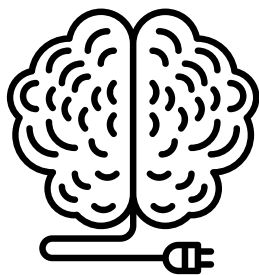
Se puede habilitar el espacio para que se compartan las respuestas como momentos de evaluación formativa durante el proceso.

A modo de ejemplo:

- ¿Cómo ves tu imagen en este momento?
- ¿Cuáles fueron las rugosidades en este camino?
- ¿Un descubrimiento del grupo mirando a través del hueco?
- ¿Algo que sigue en la oscuridad?
- ¿Cuáles son las cosas importantes que se ven hacia el futuro?

El resto del cuaderno de Bitácora será de libre uso personal para registrar aquellos momentos y cosas que le resulten de interés y de valor a cada participante durante el proceso.





EN CLAVE RACIONAL / 14. La Rosa de los vientos

Generalidades:

Se plantea como un ejemplo de lo que se denomina “E-valoración” para señalar un momento de evaluación y de valoración de lo realizado en algún proceso de cierta duración.

El formato genérico para instancias de reflexión y análisis en las que se utilizan dinámicas alternativas y lúdicas, se denomina de sistematización lúdica.

A ella se ha hecho referencia en el Capítulo 2 cuando en las Consideraciones didácticas y metodológicas generales se habla del momento de la reflexión pos-juego.

Esta propuesta no solamente ordena y regula el uso de la palabra, el tiempo destinado a cada intervención y el enfoque de evaluación, sino que además ayuda y promueve la escucha atenta y respetuosa de las opiniones de todas y todos.

Objetivos principales:

- TOMA DE DECISIONES
- PENSAMIENTO CRÍTICO
- COMUNICACIÓN EFECTIVA
- MANEJO DE EMOCIONES
- MANEJO DEL ESTRÉS
- Diversión/disfrutar

- Evaluar y valorar individualmente la experiencia vivida
- Entrenar la escucha atenta
- Construir teoría, teorizar, sistematizando el proceso personal y colectivo
- Ofrecer un escenario de libre participación al momento de expresar opiniones y sentimientos personales

Coordenadas:

- Espacio - debe poder alojar en un círculo a todas las personas participantes del juego, sentadas en el piso o en sillas y además, a los cuatro puntos cardinales de la Rosa de los vientos que estarán formando parte del círculo, en cruz y señalados cada uno por una silla vacía que tendrá un cartel con la identificación del tema sobre el cual invita a hablar ese punto cardinal.
- A modo de ejemplo: norte = la diversión, este = las emociones, oeste = los aprendizajes, sur = ? (otros temas de los que quieran hablar).
- Tiempo - está directamente relacionado a la cantidad de participantes, pero se propone acordar un tiempo máximo para hablar desde la silla elegida, por ejemplo de 3 minutos, que serán controlados por la coordinación.
- Materiales - 4 sillas (y una para cada participante en caso de que el círculo sea sentados).

Desarrollo:

Una vez ubicado todo el grupo en círculo (sentados al piso o en sillas) y las 4 sillas que señalan los puntos cardinales formando parte de él, pero sin ocuparse, y con los carteles identificatorios del tema a e-valorar, se explicitan las reglas del juego.

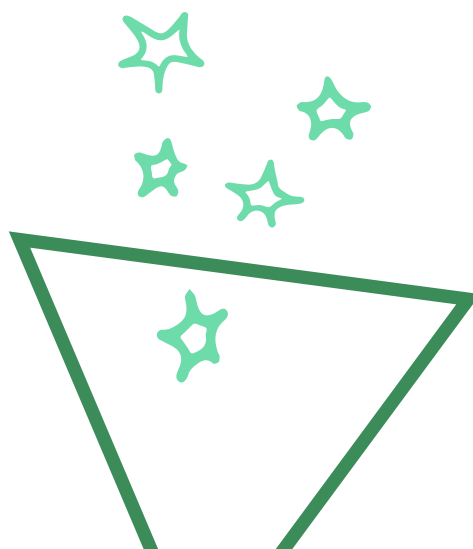
Quien quiere participar y compartir su opinión sobre alguno de los



temas planteados debe sentarse en esa silla cuando esté sin ocupar. Puede ser mientras otra persona está hablando desde otro de los puntos cardinales. El orden para dar la palabra será el de la ocupación respectiva de las sillas libres.

Es un formato de teatro abierto en el que se puede entrar y salir tantas veces como se quiera para decir algo pero siempre respetando la regla de que solamente se puede hablar cuando se está ocupando la silla y sobre el tema que indica la misma.

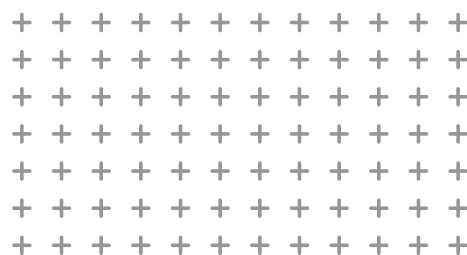
La señal para cerrar el tiempo disponible de compartir las opiniones personales (debe ser acordada de antemano) será cuando sea la persona que coordina quien ocupa una de las sillas vacías.



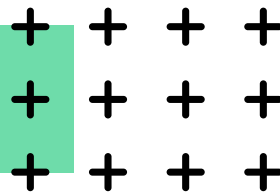


CAP. 03

CIERRE



VII- Notas finales

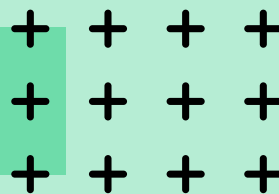


Un buen cierre es el que abre y nuestro mayor anhelo es el dejar abierto un camino de deseo y pasión por la vivencia personal del acto de jugar, por recuperar el placer de la fantasía y la imaginación en la dimensión lúdica de nuestras vidas. También, por la investigación y la búsqueda en la práctica profesional para conocer de manera profunda los alcances y las posibilidades que ofrece el juego para transformar tanto una como la otra.

Apostamos a que estas ideas-pistas ofrecerán a los lectores un amplio repertorio de actividades concretas a las que se suman todas las que se puedan derivar y reconfigurar a partir de ellas, apelando a la creatividad y el conocimiento de los destinatarios, de sus características y las de su entorno.

De tal manera tendrán a disposición una fuente inagotable de recursos personales y eventualmente grupales -considerando a los equipos de los que forman parte- que compondrán un nuevo universo de herramientas disponibles para llevar adelante su tarea profesional, social, comunitaria, familiar y, a través de ellas, colaborar eficazmente con las políticas de prevención del uso problemático de drogas, y más aún, con el desarrollo personal y social saludable y sustentable.

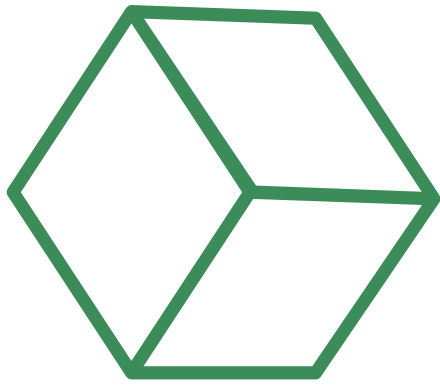
VIII- Sugerencia de lecturas



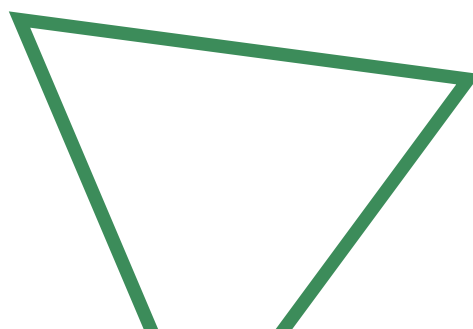
Las siguientes lecturas sugeridas tienen una relación directa en algunos casos, y no directa ni lineal en otros, con el planteo general de este documento respecto de la prevención, las habilidades para la vida e incluso el juego. Todas ellas han sido nutrientes fundamentales en la concepción de estos temas y han aportado, tanto información como inspiración relevante, al sustento teórico de la Ludopedagogía en el recorrido de su construcción histórica.

Esperamos que su conocimiento pueda ser de utilidad y valor para enriquecer este enfoque de trabajo y animar a ponerlo en práctica con la convicción de ser un aporte al bienestar común.

- Barrán, J. Pedro (1992). Historia de la Sensibilidad. Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay.
- Bonetti, Juan Pablo (2019). Los recursos del educador y la Formación. Juego, cuerpo, abordajes y climas. Impresora Michelis. Uruguay.
- Castelo, Ariel (2014) El juego de los espejos - Conferencia en Simposio Internacional "Epistemologías del sur" Universidad de Coimbra, Lisboa Portugal
- Castelo, Ariel (2017) Copiar es un derecho
- Edex (2013). Habilidades para la Vida. Manual para aprenderlas y enseñarlas. En: <https://habilidadesparalavida.net/edex.php>
- Freire, Paulo (1985). La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores 32ª edición. México.



- Junta Nacional de Drogas/Presidencia de la República (2023). Sistema Nacional Integral de Prevención. Plan Integral de Prevención 2021-2025.
- Le Breton, David (2007). El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos. Nueva Visión. Argentina.
- Max Neef, Manfred (1992) El acto creativo - Conferencia en Universidad de Bogotá Colombia
- Max Neef, Manfred (1993). Desarrollo a escala humana Ed. Nordan. Uruguay.
- Morin, Edgar (1994). El Método - Ediciones Cátedra. España.
- Scheines, Graciela (1998). Juegos inocentes, juegos terribles - EUDEBA. Argentina.
- Vidart, Daniel (1999)- El juego y la condición humana - Ediciones Banda Oriental. Uruguay.



Uruguaypreviene
Así nos cuidamos