

ATMÓSFERAS CREATIVAS

Juega, piensa y crea

2ª edición

Julián Betancourt Morejón
Ma. de los Dolores Valadez Sierra



Manual Moderno®

ATMÓSFERAS CREATIVAS
JUEGA, PIENSA Y CREA

2a. Edición



EL LIBRO MUERE CUANDO LO FOTOCOPIA

AMIGO LECTOR:

La obra que usted tiene en sus manos posee un gran valor. En ella, su autor ha vertido conocimientos, experiencia y mucho trabajo. El editor ha procurado una presentación digna de su contenido y está poniendo todo su empeño y recursos para que sea ampliamente difundida, a través de su red de comercialización.

Al fotocopiar este libro, el autor y el editor dejan de percibir lo que corresponde a la inversión que ha realizado y se desalienta la creación de nuevas obras. Rechace cualquier ejemplar "pirata" o fotocopia ilegal de este libro, pues de lo contrario estará contribuyendo al lucro de quienes se aprovechan ilegítimamente del esfuerzo del autor y del editor.

La reproducción no autorizada de obras protegidas por el derecho de autor no sólo es un delito, sino que atenta contra la creatividad y la difusión de la cultura.

Para mayor información comuníquese con nosotros:



Editorial El Manual Moderno, S. A. de C. V.
Av. Sonora 206, Col. Hipódromo, 06100
México, D.F.

Editorial El Manual Moderno (Colombia), Ltda
Carrera 12-A No. 79-03/05
Bogotá, D.C.





ATMÓSFERAS CREATIVAS: JUEGA, PIENSA Y CREA

2a. Edición

MTRO. JULIÁN BETANCOURT MOREJÓN

Director del Centro de Estudios e Investigación de Creatividad Aplicada, A. C.
Catedrático del Departamento de Psicología Aplicada del Centro Universitario de Ciencias
de la Salud de la Universidad de Guadalajara.
Premio Iberoamericano de Creatividad e Innovación 2002
ceicreabv@terra.com.mx

MTRA. MARÍA DE LOS DOLORES VALADEZ SIERRA

Coordinadora del Laboratorio de Psicología y Educación Especial del Departamento de
Psicología Aplicada del Centro Universitario de Ciencias de la Salud
de la Universidad de Guadalajara
Delegada en México de la Federación Iberoamericana del World Council
for Gifted and Talented Children (Ficomundyt)
doloresvaladez@yahoo.com.mx

Editora responsable:

Psic. Ma. Magdalena Ramos Tejeda
Editorial El Manual Moderno



Manual Moderno®

Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.
Av. Sonora 206 - 201 Col. Hipódromo, C.P. 06100 México, D.F.

Editorial El Manual Moderno, (Colombia), Ltda
Carrera 12-A No. 79-03/05 Bogotá, DC

Nos interesa su opinión, comuníquese con nosotros:



Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.,
Av. Sonora núm. 206, Col. Hipódromo,
Deleg. Cuauhtémoc, 06100 México, D.F.



(52-55)52-65-11-62



(52-55)52-65-11-00



info@manualmoderno.com

Para mayor información en:

* Catálogo de producto

* Novedades

* Pruebas psicológicas en línea y más

www.manualmoderno.com

Atmósferas creativas: juega, piensa y crea, 2a. edición

D.R. © 2005 por Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.,

ISBN 970-729-183-4

978-607-448-156-3 Versión Electrónica

Miembro de la Cámara Nacional

de la Industria Editorial Mexicana, Reg. núm. 39

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema alguno de tarjetas perforadas o transmitida por otro medio —electrónico, mecánico, fotocopiador, registrador, etcétera— sin permiso previo por escrito de la Editorial.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission in writing from the Publisher.



Manual Moderno®

es marca registrada de
Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.

Betancourt Morejón, Julián.

Atmósferas creativas : juega, piensa y crea / Julián

Betancourt Morejón, María de los Dolores Valdez Sierra. --
2a ed. -- México : Editorial El Manual Moderno, 2005.

xxxvi, 388 p. : il. ; 23 cm.

Bibliografía : p. 385-388

ISBN 970-979-183-4

1. Juegos educativos. 2. Pensamiento creativo. - Problemas,
ejercicios, etc. I. Valdez, María de los Dolores. II. t.

371.3078 BET.a. 2005 Biblioteca Nacional de México

Estilo editorial:

Manuel Bernal Pérez

Diseño y formación de páginas:

Rocío Pérez Morales

Diseño de portada:

Estudio 26



DEDICATORIA

Para Ana Belén, Jordi Emiliano y Julián, nuestros hijos, ya que este libro lo escribimos pensando en ustedes y en el amor que sentimos por los dos pueblos que son sus raíces: Cuba y México. Espero que cuando lean esta obra y disfruten de sus juegos en su mundo imaginario de cometas y hombres elefantes lleven con ustedes una bandera cubana y un sombrero tapatío.

A nuestros padres por haber hecho de nosotros lo que somos.

Para todos aquellos que juegan con tener su morada en el Sol y no han perdido la capacidad de seguir siendo niños.



AGRADECIMIENTOS

A todos los niños que participaron en *Atmósferas creativas* y que son el corazón de esta obra.

A la licenciada Socorro Mejía por regalarnos su amistad y por creer en esta idea.

A la licenciada María Luisa Chitica Palomera, por su material y apoyo moral a este libro.

A Paula del Carmen Contreras López y Myriam Arista Ceja por el interés, tesón y esfuerzo demostrado a lo largo de esta obra, así como a Enrique Octavio, Adriana Soraya, María Luisa, Catalina y María Guadalupe, quienes durante meses realizaron una excelente recopilación y análisis de materiales a citar en este trabajo. Además, a Felipe Velez, Josué Cuevas, Rosa Gabriela González y Karina Ruiz por su compromiso con esta obra.

A las maestras Lucía Contreras y Juana Ayala por la lectura crítica de este trabajo desde un punto de vista pedagógico.

Por último, una reedición de un libro es realmente una labor de equipo. Hace falta mucho trabajo para transformar páginas escritas en un volumen impreso. Agradecemos a todo el equipo editorial de *El Manual Moderno* involucrado en la tarea, y de CEICREA, A. C. a Laura Figueroa, María de Jesús Fajardo, Consuelo Reynoso, Noemí Martínez y Omar Trujillo.



CONTENIDO

Dedicatoria	V
Agradecimientos	VII
Nota de presentación	XIX
Prólogo a la primera edición	XXI
Prefacio a la segunda edición	XXV
Prólogo a la segunda edición	XXVII
Introducción	XXXIII
Sección 1. Juega, piensa y crea	1
Sección 2 . Jugar creando y crear jugando	11
Finalidad de los juegos	13
Objetivos	13
Aplicación	14
Reglas	15
Madurez.....	21
Tamaño del grupo	21
Sentimientos de igualdad	21
Formas de iniciar el juego.....	21
Comunicación	23
Participación	24
Evaluación y autoevaluación	25
Liderazgo	25
Juicio del discrepante	26
Condiciones materiales	26

Contexto social	27
Características de los miembros	28
Roles	28
Facilitador-mediador del grupo	29
Entrenamiento previo	32
Conciencia social	34
Recursos materiales	34
Música	35
Sección 3. Atmósferas creativas y sus principios generales.....	37
1. enseñanza anticipatoria	38
2. Construcción de las habilidades a trabajar en dos planos	38
3. Habilidades trabajadas y su reflejo en la conciencia del alumno de manera mediatizada	39
4. Habilidades en, por y para un sistema de actividades y comunicación	39
5. Desarrollo de habilidades con un carácter histórico-social que nos acercan a un pensamiento excelente	40
6. Unión entre los conceptos científicos y cotidianos que tiene el alumno acerca de la habilidad a trabajar	40
7. Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de Atmósferas creativas	40
8. Valoración del producto de la actividad lúdica, así como del proceso	41
9. Aprendizaje de cómo reciclar los errores	41
10. Concepción holística del pensamiento excelente	41
11. Desarrollo de un pensamiento excelente relacionado con el progreso de su lado ético	42
12. Metacognición como indicador de máximo desarrollo en las habilidades a trabajar	42
13. Pensamiento excelente implícitamente comprometido con una motivación intrínseca	42
14. Las habilidades del pensamiento excelente pueden ser enseñadas	43
Sugerencias	43
Lecciones y sesiones que las conforman	46
El rincón de los juegos	51

Sección 4. El rincón de los juegos 57**A**

1. Abrazos	59
2. A casa	60
3. Abre y crea	61
4. Ábrete sésamo	62
5. Absurdos	62
6. Acciones	65
7. Acercamientos	66
8. Acertemos	66
9. Acontecimientos y estilos	67
10. Acordeón	69
11. Acros poema	70
12. Acrósticos personales	71
13. Acude al profeta	72
14. Adivina quién es	74
15. Amigos	76
16. Antiacros	77
17. Autolavado	78

B

18. Baile de la escoba	79
19. Bailemos y presentémonos	80
20. Balón mensajero	80
21. Basta	81
22. Baúl de la fantasía	82
23. Bestia, pájaro o pez	82
24. Binomio	83
25. Bolsa con colores	84
26. Bolsa de emociones	85
27. Bolsa de sorpresas	85
28. Bolsillos vacíos	86
29. Bomba en los pies	87
30. Bruja hechizadora	87
31. Buenos días señor de los sueños	88
32. Busca y encierra	89
33. Buscando parejas	90

C

34. Cabezas escondidas	93
35. Cacería	94
36. Cada cosa en su sitio	94
37. Cadena	95

38. Cadena de interrogantes	95
39. Cadena de palabras	97
40. Caja de música	98
41. Calificativos	100
42. Caligrama	101
43. Calles, avenidas, ladrones y policías	102
44. Cambiando historias	102
45. Cambio de código	103
46. Cambio de lenguajes	104
47. Camellos y camaradas	105
48. Caramyva	106
49. Carreras en costal	107
50. Carretera	107
51. Círculos planetarios	109
52. ¿Cómo, cómo?	110
53. Cuentograma	111
D	
54. Dados y agua	113
55. De cinco en cinco	114
56. De frente y de espaldas	114
57. Definiciones creativas	115
58. Defenycree	116
59. Deletreemos	117
60. Derecho y agachado	118
61. Descífralo	119
62. Desconcierto	120
63. Descúbreme	121
64. Descubriendo al líder	122
65. Descubriendo el refrán	123
66. Descubrir al ausente	123
67. Desollar la culebra	124
68. Desvanecimiento	125
69. Dibujos y palabras	126
70. Disparate	129
71. Doce palabras	130
72. Dormilón	131
E	
73. El azar de lo insólito	133
74. El barco	135
75. El buque hundiéndose	136
76. El cartero	137
77. El cartón	137

78. El ciego embotellado	138
79. El desfile	139
80. El disco bailador	139
81. El dominó	140
82. El electrizado	141
83. El escultor y las esculturas	141
84. El gato enamorado	142
85. Enunciados	143

F

86. Fábrica	145
87. Fabrica tu pirámide	146
88. Fábula	146
89. Fantapiés	148
90. Fantasía	149
91. Faros y barcos	150
92. Fax	150
93. Fiesta	152
94. Fiesta de preparación	153
95. Figuras	154
96. Formar oraciones	154
97. Formar parejas	155
98. Fósforo y pelota	156

G

99. Galería de animales fantásticos	159
100. Garabato	160
101. Gatos y ratones	160
102. Geografía	161
103. Gestos y signos	162
104. Globos	163
105. Gorofín	165
106. Grabemos en plastilina	165
107. Grafía	166
108. Gusano	167

H

109. Ha caído una mancha	169
110. ¿Ha visto usted a mi oveja?	170
111. Hagamos	171
112. Hagamos lo contrario	172
113. Hakuna matata	172
114. Herramientas	173
115. Historia circular	175
116. Historia con sustantivos y adjetivos	176

117. Historia y bastón	177
118. Historias ilustradas	177
119. Historias vividas	178
120. Historias y pies	180
121. Historidrama	180
122. Historietas	181
123. Homófonas y homónimos	182
124. Hotel	183
I	
125. Identidad	187
126. Identificación	188
127. Identificación sensorial	189
128. Identifícate corporalmente	190
129. Imágenes	191
130. Imágenes de palabras	192
131. Imaginación	193
132. Imanes	194
133. Insectos, reptiles o cuadrúpedos	194
134. Intentémoslo	195
135. Invención y escenificación	196
136. Inventa cuentos a partir de refranes	197
137. Inventa una lengua extranjera	199
138. Inventario de la vida	199
139. Inventemos y adivinemos	201
140. Inventemos y transformemos	202
141. Inventor loco	203
142. Inversa	203
J	
143. Japonés	205
144. Jardín de flores	206
145. Jerarquía de trabajos	206
146. Jinetes	207
147. Jirafas y elefantes	208
148. Juego de lectura	209
149. Juego de mímica	210
150. Juego de pronunciación	210
151. Juegos corporales	211
152. Juguemos a los contrarios	213
153. Juguemos al 21	214
154. Juguemos al calendario	215
155. Juguemos al húmero, fémur, esternón	216
156. Juguetes creativos	216

L

157. La botella	219
158. La cuerda	220
159. La doncella y el pirata	221
160. La escena	221
161. La letra fatal	222
162. La maleta	223
163. La puerta creativa	224
164. La respuesta	224
165. La siguiente palabra	225
166. La visita	226
167. Las ciudades	226

M

168. Mano en mano	229
169. Mar adentro-mar afuera	230
170. Maravillados	230
171. Marcianos y terrícolas	231
172. Mariposas	232
173. Máscaras	234
174. Mascycare	235
175. Matemáticas en otro idioma	236
176. Me he ido a África	236
177. Mensajes	237
178. ¿Me quiere usted?	238
179. Mis candidatos	239

N

180. Nanas	241
181. Napoleón	243
182. Naranja en los pies	243
183. Naranja y limón	244
184. Nasrudín	245
185. Naturaleza	247
186. ¡No es verdad!	249
187. No escaparás	250
188. No quiero estar solo	251
189. Nombre	251
190. Nombres	252
191. Notas periodísticas	253
192. Noticias y títulos	254
193. Nudo	255
194. Números	256
195. Números y letras	257



196. Obstáculos y más obstáculos	259
197. Olas de mar	259
198. Ondeando banderas	260
199. Oraciones	261
200. Oraciones en grupo	262
201. Orden alfabético	264
202. Orejones	264



203. Palabras	267
204. Palabras creativas	268
205. Palabras e historias	269
206. Palabras e imágenes	270
207. Palabras en movimiento	270
208. Palabras en vertical	271
209. Palabras nuevas	272
210. Palabras palíndromas	273
211. Palabras perdidas	274
212. Palabras y dibujos	275
213. Palabras y pensamientos	278
214. Pañuelo	279
215. Paracaídas	279
216. Parches	281
217. Parejas de palabras	282
218. Parentesco	283
219. Pares y cuartetos	283
220. Pásalo y ríete	284
221. Pasando la frontera	285
222. Película	286
223. Personas y colores	287
224. Poder	288
225. Popotes y edificios	289
226. Puerta del cielo	290



227. ¿Qué dice el telegrama?	291
228. ¿Qué haría si ...?	292
229. ¿Qué hay antes, en medio y al final?	293
230. ¿Qué pasaría si...?	296
231. ¡Qué paso tan chévere!	298
232. ¿Qué personaje me falta?	298
233. ¿Qué problemas se nos pueden plantear?	301
234. ¿Qué quiero ser?	302

235. ¿Qué resultará?	303
236. Quehaceres domésticos	304
237. ¿Quién da más?	305
238. ¿Quién dice la mentira mayor?	305
239. ¿Quién eres tú?	306

R

240. Recuerdos	309
241. Reloj	309
242. Remover obstáculos	310
243. Reparto justo	311
244. Robot	312
245. Rollo gigante	315

S

246. Salto con la pelota	317
247. Saludos	318
248. Saturno	318
249. Se arrienda un cuarto	319
250. Se mueve	320
251. Secretos	320
252. Selva	322
253. Semáforo	323
254. Semáforos	324
255. ¿Semejantes?	325
256. Señales con listón	326
257. Señalización futurista	326
258. Serpentina	327
259. Serpiente cascabel	328
260. Serpiente de palabras	328
261. Si imagináramos	329
262. Sí o no	330
263. Si ocurrió o no	334
264. Sobrenombre	339
265. Sombras y luz	341
266. Sonidos y movimientos	342
267. Supongamos	342

T

268. Tableros lógicos	345
269. Tamales	347
270. Tarjetas circulantes	347
271. Tarjetas y letras	348
272. Teatro de palabras	349
273. Tela	349

274. Telaraña	350
275. Telegramas	351
276. Tipos de letras	351
277. Títulos	352
278. Títulos para paradojas	353
279. Toro acorralado	355
280. Tradumúltiples	356
281. Trazos en cadena	357
282. Tres finales	359
U	
283. Un cuento muy loco	361
284. Un hombre de principios	362
285. Un juguete	362
286. Un montón de analogías	363
287. Un problema, dos problemas, tres problemas... ..	364
288. Una isla	368
289. Una voz	368
290. Unos colores analógicos	369
V	
291. Vegetales	371
292. Venta de cosas absurdas	372
293. Venta de león	372
294. Verbos	373
295. Viento, cuerdas y percusión	374
296. Virtudes y cualidades	374
297. Visita a Colombia	375
Y	
298. ¡Ya!	377
299. Yo fui a La Habana	377
300. ¿Y qué razones tienes?	378
Z	
301. Zacolor	379
302. Zapateado	380
303. Zapatos	380
304. Zoológico de la fantasía	381
Referencias	385



NOTA DE PRESENTACIÓN

Me honra ser invitado a escribir una breve presentación del libro *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea*. Además me entusiasma mucho, ya que se trata de una obra dinámica, imaginativa, abierta, estimulante y esperanzadora para todos aquellos que creemos que jugando crecemos y crecemos jugando. Un trabajo que nos enseña a valorar uno de los recursos esenciales que tiene la raza humana para el desarrollo y superación personal, para la creación de la cultura y para la conquista de la felicidad: el juego como factor de desarrollo humano. Triste y paradójicamente, la tradición educativa de los países de Latinoamérica, en los últimos años, ha subvalorado el juego, lo ha relegado a la categoría mediocre de mera distracción y pasatiempo, olvidándose de cómo esta actividad lúdica es una herramienta para el desarrollo de los procesos psicológicos superiores del hombre desde la más temprana infancia.

Los autores por otro lado, basados no en especulaciones sino en una multitud de experiencias e investigaciones muy concretas y bien analizadas de trabajo con niños, restituyen al juego su dignidad indiscutible para el crecimiento humano.

A través de las páginas de este libro, que es un regalo a la fantasía e imaginación lúdica, el lector se encuentra con el juego en sus múltiples riquezas: motor de desarrollo de la expresión corporal y psicomotricidad, fuente de placer, principio de socialización e integración grupal, de reto al logro, amor al riesgo e incertidumbre, de aventura para el desarrollo de estrategias de pensamiento y procesos metacognoscitivos, de vuelos libres para soñar despierto.

Lo último que quisiera expresar es que esta obra será saludada por los psicólogos, psiquiatras, psicoterapeutas, comunicólogos, animadores culturales, educadores y , sobre todo,

por padres de familia y maestros, como preciado consejero y guía. Por todo lo anteriormente expresado, es imprescindible desearle el mayor de los éxitos posibles a este libro.

DR. MAURO RODRÍGUEZ ESTRADA
Fundador de la Sociedad
Mexicana de Creatividad (AMECREA)



PRÓLOGO A LA PRIMERA EDICIÓN

"El hombre sólo es hombre de verdad cuando juega."
Friedrich Schiler

Prologar un libro es ofrecer un testimonio —una garantía para el lector— desde la perspectiva de un experto de que la obra merece la pena ser leída. Idealmente, el prólogo debe convencer al lector de que existe un amplio contexto en el que el libro se desarrolla, mientras que al mismo tiempo le persuade de su profundidad. En todo esto, el presente libro no decepcionará al lector: amerita dedicarle tiempo a su lectura, que contiene una gran profundidad.

Los autores, Betancourt y Valadez, han escrito un libro que resume una buena parte de su vida profesional, como psicólogos y docentes, dedicada a estudiar el mundo del ser excepcional y más concretamente el campo de los superdotados y la creatividad. Ambos han recorrido diversos ámbitos de trabajo desde la intervención psicoeducativa a superdotados hasta la aplicación del psicoballet a deficientes mentales, desde la docencia hasta la investigación, pasando por la aplicación de técnicas y estrategias a sujetos con necesidades educativas especiales, en los dos extremos de la curva de la inteligencia (deficientes mentales y superdotados). Algunos de estos temas los han tratado en varias de sus anteriores obras (entre ellas, *La creatividad y sus implicaciones*, 1993, *Pensar y crear*, 1995, *Psicología y Creatividad: apuntes y reflexiones*, 1996).

Este prólogo ayuda a comprender mejor a los autores de esta obra. Conocí a estos dos jóvenes y entusiastas psicólogos en Guadalajara (Jalisco), en un reciente viaje que realicé a México y Centroamérica para ofrecer cursos de verano en diferentes universidades. Inme-

diatamente los tres compartimos una sensación de que existe una forma de llegar a ser creativo utilizando como estrategia de crecimiento del potencial humano el juego. Alcanzar el proceso creativo requiere practicar juegos, ejercicios o experimentos humanos como los que aquí se señalan y que asemejan, por su elaboración, a aquellos que se utilizan en la terapia Gestalt para hacer surgir la figura del fondo, para que los participantes en un grupo de encuentro expresen emocionalmente sus sensaciones e inquietudes. Aquí el tema del juego es abordado tanto desde un punto de vista teórico—exponiendo, los autores, diversas ideas sobre el mismo— como práctico (describiendo en el texto más de mil juegos) en sus 10 tomos; es meritorio el que en esta obra, ambas dimensiones estén bien equilibradas. Los juegos que aquí se exponen pueden llevarse a la práctica en el aula, con niños, adolescentes, jóvenes y adultos que se encuentren en diferentes estadios evolutivos; permiten desarrollar capacidades de liderazgo, inteligencia, motivación, psicomotricidad, imaginación, entre otras.

Aprovecho estas páginas, que me brindan los autores, para ofrecer una breve síntesis del juego.

En nuestra civilización, la actitud lúdica, antes considerada una actividad inútil o un simple pasatiempo, está aceptándose cada día más como una conducta, no sólo natural sino fundamental, que conduce al desarrollo holístico del niño. Desde 1959, el derecho al juego está recogido en el principio 7º de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU. Este derecho se considera tan fundamental para el niño, como el derecho a la salud, a la seguridad o a la educación.

El juego permite crecer, integrarse, desarrollarse; la persona juega para descubrirse a sí misma y ser reconocida por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y dominar el mundo que le rodea. Los educadores no podemos olvidar que el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, ya que éste inicia, de forma placentera, el contacto con la realidad e introduce al niño en el mundo de las relaciones sociales. Conviene recordar que el niño antes de iniciar la enseñanza obligatoria ha jugado unas 17 500 horas.

Una de las teorías de mayor resonancia en el campo lúdico es la cognoscitiva de Jean Piaget quien en 1962 explicó la relación que existe entre el juego y las distintas formas de comprender el mundo que el niño tiene; la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre las propias ideas. El desarrollo del juego infantil, según Piaget, sigue tres estadios:

1. **Juego funcional.** En los dos primeros años de vida (periodo sensorio-motor) el niño obtiene el placer funcional con acciones repetidas, por ejemplo, arrastrar un juguete.
2. **Juego simbólico.** De 2 a 6 años (periodo pre-operacional) el niño finge (por ejemplo, ser médico), imita, simula, dice mentirillas y utiliza la fantasía. La diferencia entre el juego funcional y el juego simbólico es que el segundo permite desarrollar la imaginación.
3. **Juegos con normas o reglas establecidas.** Se inicia alrededor de los 6 o 7 años (operaciones concretas). La teoría piagetiana del desarrollo moral se basa en la observación de niños practicando juegos que tienen normas establecidas; en los años pre-escolares predomina la fantasía en el juego; la asimilación sobre la acomodación. El niño, cuando juega, asimila el mundo a su propio ego, en lugar de cambiar sus ideas para hacer frente a las exigencias de la realidad. El juego es el opuesto a la imitación

—donde la acomodación predomina sobre la asimilación— en la que el niño se adapta a las exigencias de la realidad.

Como medio educativo y teniendo en cuenta las etapas del desarrollo, éstas serían algunas de las metas que persigue el juego en el aula:

1a etapa: Infantil (0 a 6 años). Relaciones interpersonales: aprendizaje de las normas que rigen la vida en grupo, con sus aspectos de cooperación y de competición, comportamientos, hábitos y actitudes (juego de roles).

2a etapa: Primaria (6 a 12 años). Autonomía de acción hacia el medio: observación de la realidad, pensamiento reflexivo y crítico, desarrollo de destrezas y habilidades. En el ámbito de la socialización, favorecer el desarrollo de la participación, el respeto a los derechos de los demás, la tolerancia y el sentido crítico.

3a etapa: Secundaria (12 a 16 años). En la adquisición y consolidación del pensamiento abstracto: construcción de hipótesis y estrategias para la solución de problemas; introducción sistemática del método y del pensamiento crítico. En el desarrollo de las capacidades, favorecer dimensiones de la personalidad relacionadas con la inteligencia, la resolución de problemas, la participación, la solidaridad y el espíritu crítico.

En el Documento del Ministerio de Educación y Ciencia, MEC Español (Diseño Curricular Base, 1989), se plantea que el juego es: “...una forma de aprendizaje natural en el alumno, y no sólo de conocimientos motores y de otro tipo, sino que también es un medio de aprendizaje social, cognoscitivo y experiencial. Es un modo peculiar de enfrentarse a las diferentes situaciones y que no le supone un conflicto, sino una diversión”.

Además de que el juego: “...es la forma más natural de aprender y en una enseñanza que se propone el desarrollo de la imaginación y la creatividad, el profesor no sólo debe tolerar la actitud del niño ante el juego sino potenciarla y estimularla”.

La dificultad de los juegos evoluciona con el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social. Su naturaleza y significado involucra la personalidad global y la forma que tenemos de entender el mundo que nos rodea. Según Johnson, jugar es una necesidad vital, no es únicamente una actividad que produce placer, sino que es un medio de aprendizaje, de expresión y comunicación con los demás.

Puesto que el juego incluye el uso de imágenes y representaciones y las representaciones son necesarias para pensar y razonar, puede deducirse que el juego es un vehículo para acelerar el desarrollo de las capacidades cognoscitivas. Vigotsky considera el juego como una forma particular de actuación espontánea, que refleja hasta qué punto el proceso de construcción del conocimiento y de la organización de la mente, tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto. Para Vigotsky el origen del juego es el sentido social de la acción —que comienza siendo orientada desde el exterior en un sentido concreto—, lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos.

Todos los juegos son de esta forma simbólicos y tienen reglas porque la mayoría de las actividades lúdicas tienen una dirección y un modo interno de operar en la misma; el modo constituye la regla y el sentido refleja lo que la sociedad va indicando al niño, respecto de su acción espontánea.

Todo lo anteriormente expuesto permite el desarrollo en diferentes niveles:

Intelectual: Mientras el niño juega, explora y descubre la realidad, inventa situaciones a las que tiene que dar una solución, memoriza reglas, desarrolla la atención.

Físico: El movimiento favorece el conocimiento del propio esquema corporal, el desarrollo muscular, la coordinación y el equilibrio; desarrolla los sentidos, las destrezas manuales y la agilidad corporal.

Social: Mediante el juego, el niño comienza a acercarse a los demás. Los juegos de reglas promueven la cooperación con los otros, el respeto y la unión para conseguir un bien común. Los juegos dramáticos permiten al niño representar roles de adultos, además de asumir las pautas y hábitos del comportamiento social.

Afectivo: El juego proporciona la posibilidad de liberar tensiones, estrés, exteriorizar deseos y temores reprimidos.

Moral: Las normas o reglas y el contacto con los demás desarrollan sentimientos éticos como la sinceridad, la justicia, el compañerismo, etc.

El niño necesita jugar para conocerse a sí mismo y a otros para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, solucionar conflictos, liberarse de los miedos y angustias, ensayar y fijar nuevos hábitos adquiridos.

Muchos de los juegos que en el presente libro nos presentan Betancourt y Valadez están estructurados siguiendo la modalidad de fantasías dirigidas. La teoría de estas fantasías sugiere que el acceso a los niveles pictóricos y simbólicos del cerebro es posible por medio de situaciones imaginativas; imágenes mentales construidas por la mente.

La psicología rusa otorga una gran importancia a la formación de imágenes mentales producto de la imaginación; Kabanova considera las fantasías como un componente básico de la inteligencia creativa. Según Krippner, a los atletas y cosmonautas soviéticos se les enseña técnicas autogénicas y de autohipnosis para ayudarlos a enfrentar el estrés durante sus misiones en el espacio.

Para Kempler, las fantasías son incomprendidas en un mundo en que se enfatiza en la tecnología, en los ordenadores, en la habilidad de codificar, analizar y reportar la realidad. Se afirma que los experimentos pensados y realizados por Albert Einstein no eran otra cosa que fantasías dirigidas; estas fantasías le permitían visualizar lo que ocurriría si se montase a la cola de un rayo de luz; partiendo de estos experimentos Einstein descubrió la conocida teoría de la relatividad.

Después de estas reflexiones sobre el juego sólo me resta desearle las mejores dichas a este libro que estoy seguro que con el tiempo va a ser clásico en el campo del estudio de la creatividad a través de la actividad lúdica.

DR. CELEDONIO CASTANEDO
Profesor de psicología
Universidad Complutense de Madrid



PREFACIO A LA SEGUNDA EDICIÓN

Es para mí un placer hacer el Prefacio a un libro sobre el juego y la creatividad en su segunda edición. En la actualidad existe una concepción de la creatividad que pone en primer plano la naturaleza de aumento progresivo de la respuesta creativa, en contraposición con la concepción tradicional de la creatividad, según la cual son procesos de pensamiento extraordinario los que originan grandes impulsos creativos o grandes saltos de la capacidad de comprensión.

Si bien la concepción actual carga el énfasis en la dependencia de los actos creativos respecto de la experiencia previa y en la gradual solución de una respuesta creativa en la experiencia pasada.

Con base en lo anterior, en el enfoque de la formación para la creatividad se han impuesto dos ideas fundamentales entre los psicólogos cognitivos:

- a) es preciso aprender gran cantidad de conocimientos del campo y
- b) adquirir algunos procedimientos generales para la resolución de problemas que puede aplicarse al conocimiento básico.

Por tanto, este libro “Atmósferas creativas: juega, piensa y crea” se convierte en una herramienta fundamental si queremos “enseñar creatividad”.

Mediante el juego el niño va adquiriendo estrategias que son fundamentales para resolver problemas nuevos. Estas habilidades cognitivas en la resolución de problemas resultan decisivas para obtener éxito.

Es importante no olvidar que uno de los objetivos de la educación es el desarrollo de la capacidad para pensar. Las definiciones y explicaciones sin más no son suficientes. Es más práctico entender las ideas enfrentándose a problemas. La vida de la imaginación y el juego es una manera de abordar la vida que se vuelve más eficaz conforme más se practica.

Es por eso que consideramos que este libro resulta muy conveniente a la vez que práctico y sencillo en la educación de los niños.

Deseo a los autores, Julián Betancourt y María de los Dolores Valadez, con quienes me une una buena amistad, éxito en esta segunda edición como ya lo tuvo en la primera.

YOLANDA BENITO

Doctora en Psicología

Presidenta de la Federación Iberoamericana del
World Council for Gifted and Talented Children



PRÓLOGO A LA SEGUNDA EDICIÓN

Celebro la reedición de este libro de gran utilidad para docentes de todos los niveles, promotores culturales comunitarios, psicoterapeutas y padres. Agradezco a los autores la oportunidad y el honor de prologarlo, añadiendo algunas reflexiones acerca de los grupos de juegos creativos.

Numerosos autores han proporcionado explicaciones acerca del proceso creador y los efectos de la libre expresión artística, desde diversas escuelas pedagógicas y psicológicas. Si bien la mayoría de ellas son válidas, en general resultan parciales, en tanto se enmarcan en referentes teóricos e ideológicos que enfocan sólo algunos aspectos de la complejísima realidad que es el ser humano. El psicoanálisis ofrece referentes conceptuales muy importantes, pero no suficientes; complementarlo con otros enfoques puede enriquecer nuestra comprensión. El propósito del presente trabajo es intentar una integración coherente de las diferentes miradas sobre estos procesos.

Cuando diseñamos un dispositivo grupal —para niños, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos— cuyo eje son el juego, la espontaneidad y la libre expresión artística, casi siempre obtenemos resultados maravillosos. La gente se humaniza, se descubre, suelta las máscaras, incrementa su eficiencia, su productividad y capacidad de aprendizaje, va encontrando alternativas para resolver sus conflictos, modifica su relación con la realidad interna y externa y, por tanto, pasa de una pseudoadaptación pasiva a una adaptación activa y transformadora, sale del inmediatez banal hacia la posibilidad de elaborar proyectos... y todo esto mientras se divierte. ¿Por qué? ¿Qué mecanismos psicológicos se movilizan y modifican? ¿Cuáles

son los resortes internos que propician el bienestar resultante? Arriesguemos algunas reflexiones.

La creatividad es uno de los aspectos básicos que diferencian la psique humana de la animal. El animal no crea nada, por eso sólo hay historia social humana. Únicamente el ser humano crea una nueva realidad, la realidad social, acumula experiencia en forma colectiva, imagina, descubre, inventa, transforma el mundo y se transforma a sí mismo. Cuando se limita a seguir a otros y repite, está alienado de una de sus capacidades más importantes, se frustra, se estereotipa, se autobloquea y se hace más vulnerable a la enfermedad mental. Al recuperar sus posibilidades creadoras recupera también su esencia.

No se crea o se disfruta el arte gracias a la neurosis sino a pesar de ella. Poderosos e invisibles condicionamientos sociales estimulan, bloquean o marginan las facultades expresivas y creadoras desde la familia, los medios masivos y las diversas instituciones educativas, laborales, religiosas... En el momento histórico actual, desde los centros de poder de la globalización neoliberal se está provocando un verdadero genocidio físico, económico, ecológico, cultural y de las cualidades humanas más esenciales, para lograr poblaciones dóciles, acríticas, fácilmente manipulables.

“Los deseos se anudan al poder”, señala Ana María Fernández, al confundir la calidad de vida con la cantidad de cosas, para propiciar una carrera desenfrenada hacia el espejismo consumista, que exagera el individualismo, la rivalidad descarnada, el egoísmo, el inmediatismo, la corrupción, el oportunismo y convierte a los cuerpos en territorio de la más insólita lucha publicitaria, desde una filosofía posmoderna que anuncia el fin de la historia, la muerte de las utopías y el sin sentido de los valores. Las minorías, los diferentes y enormes sectores de la población, considerados “desechables”, quedan marginados. La sensibilidad y el pensamiento se banalizan y anestesian desde los entretenimientos alienantes ofrecidos por programas televisivos, videojuegos, discotecas y otros aturdimientos, que llegan a convertirse en adicciones y minimizan las consecuencias de la violencia y las drogas. La comunicación personal va quedando sustituida por la pseudotelecomunicación de las pantallas. Todo esto y más, en una «guerra de baja intensidad» en la cual todos estamos inmersos y de la cual muchos no tienen conciencia.

Por supuesto, esta siniestra imagen de la realidad mundial provoca pánico cuando la miramos, pero tenerla presente es indispensable para comprender una vertiente importante de la etiología psicopatológica actual, así como para buscar alternativas adecuadas para revertirla y tratarla. Una de ellas es el arte como “aspirina contra la locura”, tal cual lo dijera Pichon Rivière.

En los grupos de juegos creativos se estimula la exploración de las capacidades expresivas y creadoras, así como de los bloqueos, autolimitaciones y temores. Los fantasmas del grupo interno fluyen, se espacializan, tienen voz y presencia, no sólo desde la angustia y el dolor sino también desde el disfrute del juego, no únicamente en la soledad sino en el marco de contención y estimulación del grupo.

Los contenidos reprimidos en el inconsciente —deseos, fantasías, temores— afloran y se elaboran mediante la sublimación, la reparación y un amplio interjuego de transferencias con el terapeuta, los compañeros de grupo y la obra artística. La visión monocular de la

historia personal se quiebra, dando paso a un calidoscopio de múltiples interpretaciones posibles que hace añicos los estereotipos, los prejuicios y los círculos repetitivos donde el sujeto se encontraba atrapado. Aumenta el *insight*, se integran poco a poco aspectos disociados como cuerpo-mente, pensar-sentir-hacer-decir y otros, con lo cual el Yo se consolida y se hace más coherente. Las inhibiciones, el temor al ridículo, las barreras para mostrarse y encontrarse se desbloquean y van desapareciendo gradualmente.

El Superyó represivo y temible es cuestionado y se modifica, constituyéndose sólo en una guía para la adaptación activa a la realidad, eje ético indispensable para una convivencia fundada en los grandes valores éticos anhelados por la humanidad, que en el grupo de juegos creativos se respiran en cada instante. Así, las ansiedades paranoides se reducen, el principio del placer y el principio de realidad pueden reconciliarse, la adustez se troca en sonrisa, la prohibición en permiso, la máscara en rostros auténticos, el engaño en sinceridad, el egoísmo en solidaridad, la rigidez en flexibilidad.

Se redescubren y amplían la sensibilidad, la afectividad, el goce estético, la fantasía y la imaginación. La percepción mejora porque se observa más. El entorno cotidiano adquiere una enorme riqueza de tonalidades y matices. Los valores estéticos pasan a ser una necesidad, se intenta embellecer cada lugar, cada momento y construir cada día como una pequeña obra de arte.

Se abren nuevos canales neuronales hacia el pensamiento divergente, lateral, simbólico, por imágenes, que facilita encontrar alternativas para resolver problemas, enfrentar conflictos y salir de callejones aparentemente sin salida. Las unidades de sentido del imaginario social se concientizan, se cuestionan y se resignifican. Las situaciones de la vida cotidiana se empiezan a percibir como oportunidades para la toma de decisiones, desde una autonomía creciente vinculada con una nueva conciencia de la interdependencia. Aumentan la curiosidad, la capacidad de aprendizaje, el deseo de explorar y cuestionarse. Lo nuevo y lo insólito dejan de ser amenazantes y adquieren la fascinación de la aventura. La incertidumbre, en vez de paralizar, estimula como un desafío.

Se aprenden nuevas formas de comunicación con los otros y con el mundo interno. Ponerse en los zapatos del otro, meterse en sus fantasías y permitirle entrar en las propias, escucharlo y mirarlo con respeto, entender la alteridad y enriquecerse con ella, compartir capacidades y limitaciones, sueños y frustraciones, soltarse todos juntos a crear algo que no por mínimo o efímero deja de ser importante para nosotros, pasar del “yo” al “nosotros”, son experiencias vivenciadas en el taller que luego se transfieren a la vida personal, en todos los ámbitos, y la tiñen con nuevos matices donde el encuentro, la comprensión y la confianza pasan a ser nodos esenciales. En el juego creador colectivo se exploran y perfeccionan múltiples lenguajes: plástico, gestual, corporal, gráfico, musical, oral, escrito, simbólico, con sus diversas posibilidades expresivas. Se plasman fantasías personales y grupales, así como arquetipos provenientes del más distante —y a veces insospechado— trasfondo cultural. Se siente la “magia del grupo” constituida por un alto grado de sinergia, intuición interpersonal, ECRO (Esquema Conceptual Referencial Operativo) colectivo y empatía.

Al jugar con fantasmas y fantasías en compañía de toros, el lugar social que se tenía a ocupar tiende a flexibilizarse, al igual que la forma de asumir los roles. Lo trágico suele

presentar otros ángulos, a veces simpáticos, ridículos, cómicos o absurdos. Es posible burlarse de situaciones angustiantes. El sentido del humor aparece o se incrementa a partir del distanciamiento respecto de aquello en lo que se andaba pegoteado. Tal vez por eso “lo siniestro se convierte en maravilloso”, como dice Pichon Rivière.

A lo largo de todo este proceso las personas se conocen mejor —a ellas mismas y a los otros—, encuentran sus fortalezas y debilidades, recuperan la confianza, la seguridad, la autoestima; se «narcisizan», amplían su libertad interior y sus posibilidades de disfrute. En la fascinación del juego creador van formando la motivación procesal, el gozo de hacer algo con y para los otros, así como ciertas cualidades personales como la audacia, la perseverancia, la tolerancia a la frustración, el deleite de dar lo mejor de sí mismos en cada obra que emprendan. Casi sin darse cuenta han entrado en un camino que los ayuda a aprovechar las experiencias pasadas y presentes para construir un futuro mejor, aunque sea dentro del marco de su vida personal. Dejan de ser manipulables, se desalienan.

El coordinador de los grupos de juegos creativos, además de tener una sólida formación psicológica, sensibilidad y conocimientos y habilidades relativos a las distintas manifestaciones artísticas, necesita tener en cuenta algunos requisitos para movilizar y contener con eficiencia estos procesos intrapsíquicos e interpsíquicos sumamente complejos y delicados:

- Crear un clima de comprensión, cooperación, tolerancia, respeto, alegría y seguridad, para propiciar la espontaneidad y la autenticidad.
- Saber que ningún juego es inocente y proponer los más adecuados según la etapa de desarrollo de cada grupo, las características de la edad y de los integrantes.
- Dar consignas claras, en el momento y el lenguaje apropiados.
- “Maternar” el juego creativo, cuidar el ritmo, el *timing*, entrar o salir del juego según las necesidades del grupo.
- Balancear la movilización y la contención.
- Decodificar los emergentes para leer los contenidos latentes.
- Ofrecer las devoluciones, interpretaciones y señalamientos que ayuden al grupo a elaborar y crecer.

La obra de Julián Betancourt y María de los Dolores Valadez ofrece al lector un rico panorama del juego creador y un amplísimo repertorio de técnicas que facilitan su aplicación en grupos educativos, terapéuticos o comunitarios. Desde el decenio de 1970-79 aplicaba yo este enfoque en talleres y cursos de posgrado, pero la primera edición de este libro me permitió enriquecer el repertorio de juegos y añadir el primer capítulo en algunas antologías para directivos y docentes.

La aplicación de este enfoque hace que los cursos ganen en dinamismo y eficiencia, contribuye a que los participantes aprendan a construir en forma grupal conocimientos significativos y enriquece la labor del coordinador con mil matices. Se hacen evidentes el disfrute, la sorpresa, la profundidad de las reflexiones que vinculan lo vivenciado con la teoría correspondiente, la ruptura de barreras, estereotipos y prejuicios, la disminución de ansiedades ante la incertidumbre y la apertura hacia nuevas dimensiones del trabajo docente o terapéutico.

Por todo ello, felicito a los autores —entusiastas agentes de cambio social hacia un futuro mejor— y desafío a los lectores a utilizar este libro como herramienta idónea para incrementar su eficiencia profesional y su calidad humana.

DRA. ALICIA FRIDA MINUJIN ZMUD
Dra. Honoris Causa de la Universidad de la Habana



INTRODUCCIÓN

La obra que tienen en sus manos —en esta segunda edición— es la continuidad de un trabajo que busca propiciar una atmósfera creativa en los salones de clase que favorezca la pasión por la excelencia del pensar y conocimiento del mundo real. Esta propuesta se basa en un aula inteligente y creativa que se caracteriza, en primer lugar, por considerar que el desarrollo de las habilidades de pensamiento debe ir acompañado del progreso de las capacidades sociales y afectivas del alumno, es decir, de la personalidad considerada de manera integral. De nada valdría, por ejemplo, enseñar a los alumnos a ser flexibles ante los cambios que ocurren cada día, si luego no tienen una actitud favorable a este tipo de pensamiento ni están dispuestos a emplearlo en los diferentes contextos histórico-sociales en que viven.

En segundo término, la escuela que alimenta nuestro programa enfatiza la construcción social del conocimiento, se parte de la idea de que la educación no sólo es un acto de apropiación personal del conocimiento, sino también de edificación colectiva del mismo, para adaptarse mejor a la sociedad. El tercer elemento a resaltar es que el pensamiento creativo e inteligente —también llamado «pensamiento excelente» en el libro— debe descansar en sólidos valores éticos. Es por esta razón que en esta segunda edición hemos incluido juegos en donde se experimentan y comparten valores como ayuda y solidaridad, respeto hacia los demás, tolerancia ante las diferencias, valentía para mantener una idea o decisión, honradez, sinceridad e integridad en el sentido de aferrarse a los principios y conclusiones. En cuarto lugar, se considera al educador —al que hemos llamado facilitador-mediador— con profundos conocimientos acerca del grupo y su dinámica, así como también de mediación en la construcción del saber del estudiante. Además de poseer una profunda vocación por la tarea que realiza: educar y que posea una actitud siempre abierta para asimilar experiencias innovadoras y asumir los riesgos de implementarla en su salón de clases.

También este libro es un instrumento técnico para quienes piensan que la creatividad, el juego y el desarrollo del talentos son ingredientes indispensables para la educación del futuro. Todas las actividades que se proponen en esta segunda edición invitan a crear un clima de trabajo divertido, imaginativo, reflexivo y cooperativo en el salón de clases. Dar un carácter lúdico al trabajo, con una serie de herramientas de trabajo que propone este libro, posibilitan construir un espacio en donde la clase no se agota en el docente ni en un libro, sino que se expande ante el protagonismo pensante y activo del alumno. El estudiante irá desarrollando una actitud ante la vida caracterizada por ser curioso e indagador, así como por pensar ampliamente y asumir riesgos. También esta actitud se caracteriza por cuidar su pensamiento en el sentido de ser cuidadoso en su razonar, darse tiempo para esto y acostumbrarse a planear, así como tomar en cuenta que el pensar genera esfuerzo —y que estamos poco acostumbrados a esto.

Siguiendo estas ideas, pensar en la riqueza de los juegos, técnicas y ejercicios que presentamos, es darle vida a nuestro salón de clases. Además, permite al maestro conocer mejor a sus alumnos y poner ese conocimiento al servicio de la tarea educativa. En la medida que el docente se involucre en las actividades que aquí se proponen, **hallará caminos nuevos hacia una auténtica relación con ellos.**

Se trata del primer libro de una trilogía,* que ofrece herramientas técnicas y prácticas para la formación de atmósferas creativas en el aula, a partir de muchas experiencias, inquietudes, preguntas y problemas presentados hace más de 10 años, cuando los autores comenzaron a trabajar con alumnos sobresalientes o talentosos. En el caso de Julián Betancourt, coordinando el proyecto «Capacidades y aptitudes sobresalientes» por la Secretaría de Educación Pública de Jalisco, y María de los Dolores Valadez, a través de la línea de investigación superdotación y educación especial del Laboratorio de psicología y educación especial de la Universidad de Guadalajara. El reto era buscar una propuesta que enriqueciera a estos niños y que les diera a quienes la aplicaran diferentes tipos de actividades a efectuar de acuerdo con las taxonomías vigentes en ese entonces.

Actualmente estos niños son considerados como aquellos capaces de destacar significativamente del grupo social y educativo al que pertenecen en uno o más de los siguientes campos del quehacer humano: científico tecnológico, humanístico-social, artístico y deportivo. Debido a que presentan necesidades específicas, requieren de un contexto facilitador que les permita desarrollar sus capacidades personales y satisfacer sus necesidades personales e intereses en su propio beneficio y el de la sociedad. En este sentido se le da peso tanto al individuo como al entorno. Así, los elementos personales que se toman en cuenta son las aptitudes intelectuales, creativas, socioafectivas, sensoriomotoras, de sensibilidad estética y talentos que se ponen de manifiesto dentro del contexto familiar, escolar y social.

* Conformada también por *Atmósferas creativas 2. Rompiendo candados mentales*, publicado por Editorial El Manual Moderno, S. A. de C. V., y a otro texto en revisión cuyo título es *¿Cómo propiciar una atmósfera de creatividad en el aula?*

Durante los últimos años este libro se ha puesto al servicio de estos alumnos y los resultados obtenidos han contribuido a su crecimiento personal e interpersonal. Al respecto de esta primera contribución de la propuesta la madre de uno de ellos decía:

Esta propuesta es un aliado infalible para lograr que nuestros niños trabajen todas las tareas a la vez, incluyendo la más importante: que laboren y conserven su felicidad al tiempo que logran avanzar en todo lo demás. Se puede decir que es como una maceta de tierra fértil y húmeda, muy bien ventilada y asoleada que está esperando a que cada uno de los participantes se introduzca en ella y aflore todo su potencial.

—Sofía Magdalena Delgado Treviño

Otros impactos que han tenido las “Atmósferas creativas” es el despertar el interés por las diferentes áreas del conocimiento, así como el desarrollo de la creatividad y la capacidad de razonar acompañados del fortalecimiento de los valores éticos.

De esta manera, surgió *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea* que, para sorpresa de los autores, trascendió a la población para la cual inicialmente fue pensada. Se han puesto en práctica las ideas de esta obra desde un salón de preescolar hasta uno universitario, desde la escuela hasta en la familia. Es por esta razón que se trata de una obra de todos aquellos que pensamos que detrás de la palabra “creatividad” se refugian muchas áreas del desarrollo y crecimiento humano; además de todos aquellos que han incorporado la creatividad en su práctica educativa como un estilo de trabajo y que, a su vez, se ha convertido para ellos en una actitud para una vida más sana y próspera. Asimismo, de quienes participaron en las experiencias de educación creativa desarrolladas por los autores durante estos años, pues no hubiera sido posible escribirla sin la experiencia y conocimientos en el trabajo psicopedagógico de maestros, trabajadores sociales psicólogos y profesionales que forman parte del Centro de estudios e investigaciones de creatividad aplicada (CEICREA).

Aquí resulta adecuado exponer la manera en que se ha estructurado esta obra. En la primera parte se comienza mencionando la naturaleza del juego. En este sentido se habla de las polaridades presentes en su esencia: trabajo y placer, lo reglamentado y lo espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo, entre otras. Además se defiende la idea de que el juego no debe ser desterrado para los recreos sino incorporado dentro del salón de clases. Dentro de un aula donde las paredes devuelvan las pelotas y, de ser posible, no contra los vidrios, sino como estímulos para pensar y ser mejor. Tomando así conciencia de que el juego es una de las actividades formadoras de la personalidad del estudiante más sana, sencilla y poco costosa; enfocándolo como una actividad social que favorece el desarrollo cognoscitivo y afectivo del alumno a través de los sistemas de actividades y comunicaciones en las que éste se halla inmerso en del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dicho sistema —que es la base de la conformación de las sesiones de trabajo que propone la obra a construir por el maestro, en la sección tercera— se caracteriza por centrarse en el alumno, en sus necesidades y posibilidades.

También es distintivo el respeto a la persona: escuchar a los alumnos, respetando sus preguntas, ideas y sugerencias. Se busca lograr un trabajo individualizado de acuerdo con los estilos, ritmos y características personales de cada uno. Otro elemento a resaltar es que ofrece la libertad de pensamiento y acción, da opciones y posibilidades reales de experimentar y discrepar, estimulando las buenas razones y que se asuma con responsabilidad las consecuencias de los actos. También da seguridad psicológica para el planteamiento de problemas de cualquier índole y evita los juicios evaluativos que pudieran dañar la autoestima de los escolares, con lo cual les enseña a intentar primero las cosas antes de juzgarlas.

Siguiendo esta línea de pensamiento, este sistema de actividades y comunicación subraya la necesidad de valorar el desarrollo de intereses y talentos en los diferentes dominios en los cuales se manifieste. Para lograr esto se propicia la confianza del estudiante en sus potencialidades propias y se le estimula a enriquecerlas y ponerlas de manifiesto.

Hemos empleado la palabra “equipo” en vez de “grupos” como aparece en la literatura sobre aprendizaje cooperativo, porque se considera en *Atmósferas creativas* también lo competitivo. Es decir, se parte de la idea de que lo cooperativo y competitivo son ingredientes básicos para propiciar un clima creativo e inteligente.

A continuación se mencionan una serie de recomendaciones para que el facilitador-mediador que trabaje con estos juegos los utilice de la manera más eficaz. Aquí se concibe al maestro como un curioso indagador y facilitador de los elementos que están presentes en la enseñanza y aprendizaje dentro de la actividad lúdica, en este sentido, el juego se analiza como un espacio para la construcción de los propios conocimientos y creaciones. Es por esta razón que la propuesta no estructura cada clase a realizar por el educador como otros libros sobre este tema, ya que desea que el lector se alimente de dicho sistema de actividades y comunicación simbólicamente llamado “*Atmósferas creativas*”, y busque las actividades a tomar en cuenta para cada una de sus sesiones de trabajo con los alumnos en la sección cuarta del texto. Esta última se denomina “El rincón de los juegos” y se encuentra estructurada de tal modo que ofrece información esencial para el mejor aprovechamiento —como ya se mencionó— por parte del lector en cuanto a nombre del juego, sus objetivos, materiales necesarios, tiempo, observaciones a partir de la aplicación de éstos o comentarios en torno los procesos que se propician. Al final de la obra, en un cuadro esquemático se agrupan los juegos por el área psicoeducativa que cubren de manera prioritaria. Aunque algunas de ellas están citadas con mayor frecuencia (como *Creatividad*), ello no implica que otras no sean cubiertas, pues en realidad mediante los juegos es factible abordar a la vez varias de ellas.

La finalidad es que este trabajo sea fuente de inspiración y herramienta de labor para educadores, así como para todos aquellos que están involucrados en el proceso educativo y consideran que propiciar un ambiente creativo en el salón de clases debe ser parte de una educación desarrolladora de talentos. Cada vez que se cierre la lectura de este libro y una *Atmósfera creativa* comience a formar parte del corazón de un aula, habrá motivos para pensar que valió la pena haber escrito esta obra.

JULIÁN BETANCOURT
María de los Dolores Valadez



JUEGA, PIENSA Y CREA

En esta primera sección se ofrece toda una serie de reflexiones con respecto al juego y su importancia para el desarrollo de las potencialidades del hombre. Además se defiende la idea de que es un ingrediente indispensable para propiciar una Atmósfera creativa.

Lo primero que se desea mencionar es que el juego es, por lo regular, un comportamiento de carácter simbólico cuyo origen y desarrollo se da en, por y para una actividad social. En relación con esto, Elkonin planteaba (1984, p. 15):

El juego en el hombre es la recreación en la actividad, por la cual se extrae de ésta, su esencia social, propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas

Además de poseer reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica, evoluciona con la edad, reflejando en cada instante la manera en que el hombre comprende al mundo; por lo general, es intrínsecamente motivado, es decir, no condicionado por agentes externos para su realización. El juego está relacionado a un intercambio de ideas y experiencias en donde se desarrollan procesos psíquicos que en ocasiones se acompañan del progreso de las facultades psicomotrices; por último, en cierta medida es repetitivo, placentero y tiene como fin la propia acción lúdica*.

Sin embargo, no siempre es fácil diferenciar un juego de una actividad con ciertos componentes lúdicos, quizá la mejor solución para esto es partir de la idea de que no existe juego y no juego, sino que un sinfín de actividades contiene una cierta dosis de contenido lúdico.

* "Lúdica" se deriva del latín *ludus* y significa "juego".

Siguiendo con esta idea, el juego en el aula no siempre ha estado presente como algo necesario y en ocasiones se le ha relacionado con algo superficial que genera indisciplina y no trabajo escolar serio. Al respecto, Chateau (1987, p. 17) sostiene la tesis de que el juego se debe tomar muy en serio en la escuela y afirma:

En consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta. No los adquiere frente a cosas concretas y difíciles de manejar, sino frente a sustitutos originales. Opera como el futuro aviador que se ejercita primero con un home-trainer antes de arriesgarse a conducir realmente un avión. El juego es un rodeo por lo abstracto: cocinar con piedras es más sencillo que cocinar en la realidad, pero en esa manera de conducirse más sencilla se forma ya la futura cocinera.

Por otra parte, es importante que los sistemas educativos tengan en cuenta al juego como instrumento para el desarrollo de la imaginación de los niños y sus conocimientos, factor de socialización, fuente de desarrollo de procesos motivacionales sólidos, tales como la motivación intrínseca y de logro, así como vehículo para el desarrollo de estructuras abiertas, flexibles y cambiantes de pensamiento sustentadas en estrategias ejecutivas, de planeación y metacognoscitivas; estas últimas deben permitir al alumno que a través del juego se ponga a pensar sobre su pensamiento, es decir, que tenga conciencia de cómo o qué hace cuando piensa. De lo anterior se desprende que el juego, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es un recurso esencial de organización, desarrollo y crecimiento de la personalidad del niño en formación.

Para rescatar este valor del juego es importante que el educador (facilitador-mediador) analice cada juego que va a realizar y descubra las capacidades que se desarrollan cuando éste se practica.

Los juegos producen placer; tal vez esta es una de sus virtudes principales, ya que los participantes disfrutan al realizarlos. Además, el juego es una finalidad en sí mismo en la medida en la cual los jugadores no persiguen un objetivo específico sino que su principal finalidad la constituyen las acciones lúdicas a efectuar. También el juego implica una participación activa y demanda de los jugadores acción —sobre todo en cuanto al pensamiento— para dar solución a todos los desafíos que supone cada juego.

Los juegos tienen una gran carga imaginativa; a través de ellos un simple palo de escoba puede convertirse en una criatura misteriosa o un listón transformarse en una serpiente venenosa. Este potencial imaginativo de los juegos permite al niño pensar en numerosas alternativas para la solución de un problema y desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento.

Un elemento presente en los juegos que favorece la imaginación es la construcción de las reglas, las que en muchas ocasiones se organizan de manera azarosa; bien se sabe que el azar es el enemigo número uno de lo rudimentario, parafraseando a Wallon (1972), el azar mezcla los placeres funcionales que propicia el juego con un cierto sabor de aventura.

El juego favorece el desarrollo de determinadas actitudes del alumno, como el enfrentar obstáculos y correr riesgos, que en muchas ocasiones caracterizan a las personas creativas; esto lo propicia porque es sinónimo de aventura y audacia, no de repetición de gestos o de explicación minuciosa de reglas, sino de libertad para poner en evidencia las potencialidades y recursos. También porque en ocasiones está relacionado con situaciones a resolver donde existe mucha incertidumbre ante lo inesperado, para lo cual, una buena dosis de amor al riesgo y enfrentamiento a obstáculos pueden favorecer el triunfo.

Con respecto a la incertidumbre, es bueno preparar a los niños para que la toleren, ya que la vida siempre tiene un alto porcentaje de ésta y mientras más se le acerque a la escuela, se contribuye de una mejor manera a la educación de los alumnos. Además, porque el propio proceso creativo tiene una alta dosis de ésta ya que no es fruto de un día de labor, sino de mucho tiempo de trabajo en un proyecto. Por lo general, esta labor recorre un camino por lo desconocido, que viene acompañado de mucha ambigüedad, la cual es necesario saber controlar para poder lograr lo que se desea, ya que para crear se necesita realizar un salto al vacío.

Entonces, se trata de desarrollar una capacidad de flexibilidad para aceptar el conflicto entre lo conocido y lo desconocido del juego que se intenta realizar, tolerar sus incoherencias y contradicciones y no sentirse incómodo ante lo ambiguo, lo inexacto e inseguro. Para sobrellevar la incertidumbre no es sólo necesario desarrollar en los niños una actitud flexible ante ésta sino que, además, se requiere de un pensamiento dialéctico, el cual es más difícil de practicar que un pensamiento estereotipado y lineal en donde se tienen todas las certezas y, por ende, nada queda por crear e indagar (Betancourt *et al.*, 1994).

Por otra parte, el juego es una reserva inagotable para el desarrollo de los recursos de la personalidad, entre los que se destacan la autovaloración y el sentido personal. En este aspecto, se ha observado que el juego bien planeado permite encontrar y solucionar problemas, tomar decisiones acertadas, incrementar la autovaloración del alumno y desarrollar procesos volitivos para hacer frente a la vida. Además, por su propia naturaleza, el juego requiere que los jugadores empleen todas sus potencialidades intelectuales y afectivas para construir un conocimiento nuevo de la realidad con que se está jugando. Aquí es válido resaltar que durante el juego los procesos afectivos, volitivos y cognoscitivos no marchan por carreteras separadas, sino que son parte de la misma. Por ejemplo, cuando el niño está realizando un juego de matemáticas o de física, en el descubrimiento y su solución, están presentes y son decisivas determinadas estrategias de pensamiento; pero, a su vez, éstas no funcionan independientemente de los procesos afectivos y motivacionales que están comprometidos e implicados en esta actividad lúdica.

También los juegos son importantes para el desarrollo moral del alumno; a través de ellos el ser humano aprende desde pequeño a crear maneras de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo, éstas aparecen primero en un plano interpsicológico y después pasan a uno intrapsicológico.

Uno de los defensores de esta idea es Didonet (1996; p. 12) quien afirma:

Si hay una cosa que debemos enseñar a nuestros hijos desde pequeños es la fraternidad y la solidaridad. El niño desarrolla esos sentimientos por ejemplo, jugando

a darle un plato de comida a una persona que tiene hambre y un juguete a un niño pobre (...). La mayoría de los juguetes pueden ser dados sin traumas, ¿por qué mantenerlos en armarios o en un atril, como tótem que nadie adora?

Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción y transformación de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuentan con la aprobación general. Además, el juego suele ser una herramienta para aprender a evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores.

Todo lo anterior se logra si defendemos la idea de que todo juego contiene un marco normativo. Es decir, tanto el niño que crea simbólicamente con popotes la Torre Latinoamericana o el que debe resolver un acertijo, o los que deciden cómo esconderse para no ser atrapados, siguen determinadas pautas. Para nosotros aquí está el aspecto regulativo y autorregulativo del juego que se debe tener presente desde un punto de vista educativo.

De igual manera, los juegos son fuente de salud para el educando en la medida en que a través de éstos afloran sus expresiones creativas. Se pudiera afirmar que existe una relación dialéctica entre salud mental y el juego como fuente para la expresión creadora, es decir, la mayoría de las actividades lúdicas fomentan la creatividad en los alumnos, lo cual enriquece su salud y a su vez, todo aquello que mejora su salud psicológica incrementa su creatividad. Entonces, salud y actividad lúdica se relacionan con los siguientes significados: integración, integridad, entrega, unidad, autenticidad, vitalidad, comunicación, entusiasmo, participación personal, gran motivación, mayor conocimiento de sí mismo y acción positiva.

El juego es autoexpresión del contexto histórico social, de modo que es el reflejo de los valores y la cultura de la sociedad en que nace, vive y se desarrolla el ser humano. Pero, además, en el juego se pone de manifiesto la personalidad del que realiza la actividad lúdica, por ello es una fuente de información importante sobre la vida afectiva e intelectual de éstos.

También, el juego permite el desarrollo de la expresión corporal y resalta la importancia del cuerpo para la vida, viendo a éste como conjugación de sentimientos y razón, así como fuente de experiencia, aprendizaje, percepción, conocimiento y comunicación.

Desafortunadamente, en muchas escuelas se ha subvalorado la función que tiene el cuerpo para el desarrollo sano de los alumnos. Además, en ocasiones se establece un divorcio entre cerebro y cuerpo; al primero se le considera como el órgano depositario del pensamiento, ajeno por completo del cuerpo, como si fueran entes sin relación, como si marcharan por caminos antagónicos. Aquí resulta importante que se empleen juegos que consideren el cuerpo y la psique como un todo, como fuente no sólo de salud, energía y fortaleza, sino también como recurso para enriquecer el mundo psicológico.

Aquí es importante que el maestro (facilitador-mediador) emplee juegos que consideren al cuerpo como fuente de salud, energía y fortaleza, pero también como recurso para enriquecer nuestro mundo psicológico. Al respecto Sefchovich y Waisburd (1996, p. 16) comentan:

“El cuerpo es el instrumento que nos permite participar activamente en la sinfonía de la vida, es emoción y sentimientos, pero también razón y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento, percepción, intuición y comunicación”.

Por otra parte, los juegos pueden ser valiosos para el desarrollo de los procesos metacognoscitivos; esto ocurre cuando se estimula al alumno a que piense acerca de sus propios procesos de pensamiento a través de una actividad lúdica en la que se enfatice el pensar sobre el pensar. En este sentido preguntas como las siguientes propician la aparición de este proceso: ¿cómo has llegado a la solución de este juego?, ¿qué pasos has seguido para realizarlo? Cuando el jugador expone cómo elaboró su estrategia de pensamiento para lograr la solución del juego, modela al resto del grupo todo un proceso metacognoscitivo; también resulta interesante observar cómo el jugador transfiere las actividades lúdicas que realiza, a situaciones de su vida y dentro de ellas a la escolar; aquí se observa si esa transferencia se da por vía baja o alta. La primera ocurre como un disparo automático de estrategias de pensamiento muy bien consolidadas durante el juego, como cuando se aplica la habilidad de cocinar para una familia a un grupo grande de personas. La segunda corresponde a una estrategia de pensamiento más metacognoscitiva e implica una elección de acción más consciente, implicando la descontextualización activa y la reestructuración, la abstracción deliberada de un principio y su aplicación a un contexto diferente. La transferencia baja está más relacionada con los procesos perceptuales y la alta involucra al pensamiento abstracto y metacognoscitivo.

En este momento vale la pena preguntarse: ¿puede crearse sin jugar con la realidad que nos acompaña?, ¿es posible que en alguna obra creativa esté ausente el juego?, ¿podría crearse sin una nueva mirada a la realidad sostenida en la destrucción y construcción enriquecida de la experiencia anterior? Con estos cuestionamientos se quiere defender la idea de que a través del juego puede disfrutarse de la realidad que se conoce y modificarla sin ser evaluado o criticado. De hecho, cuando imaginariamente se destruye un determinado conocimiento mediante la actividad lúdica, es factible obtener resultados nuevos por completo; aquí no se trata de eliminar lo conocido, sino de edificarlo sobre bases diferentes.

Una vez descrita la serie de virtudes que poseen los juegos para el desarrollo de los potenciales, es grato en estos momentos hacer referencia a elementos con los que se relaciona el juego y que en ocasiones resultan ser fuente de polémica. El primero de éstos sería el juego y el trabajo serio. El juego es algo serio y por lo común no se enfatiza mucho en esto, no es una simple diversión, en ocasiones conlleva al agotamiento; si se observa con detenimiento a los niños cuando juegan, lo primero que llama la atención es la seriedad con que lo hacen. En una sesión del programa *Atmósferas creativas* en la Universidad de Guadalajara, se pedía a los niños que representaran un volcán. Uno de los alumnos tomó un vaso con agua y papel mojado, pidió dinero y fue a la farmacia a comprar un Alka-Seltzer, (una pastilla efervescente); cuando regresó vertió el Alka-Seltzer, al vaso y dijo muy convencido: “mira como el volcán está en erupción y le sale lava (las burbujas)”, al acercarse otro niño para quitarle el vaso, se apartó y gritó: “¡oh!, no lo toques que te puedes quemar con la lava del volcán”.

De manera que es posible afirmar que el juego es un rodeo en el camino que lleva finalmente al trabajo serio, es decir, es una anticipación de esta actividad en el adulto. A través del mismo, el niño logra esa autonomía y estrategias de acción necesarias en la actividad laboral adulta, esto no lo adquiere frente a situaciones laborales concretas y diferentes de trabajo, sino frente a sustitutos de éstas; opera como el futuro capitán de barco que se ejercita primero con su barco de papel antes de arriesgarse a conducir uno real. El juego es

una vuelta al mundo laboral por el camino de lo simbólico: operar una computadora de cartón es más sencillo que con una real, pero en esa manera más simple de conducirse se crean las condiciones para el desarrollo de los procesos psicológicos necesarios de trabajo con ésta (Chateau, 1987).

Otro elemento muy discutido es si el juego es propiciador de una atmósfera creativa. En este caso se plantea que la actividad lúdica permite alimentar un clima favorable para la creación en la medida en que mediante dicha actividad se fomenta una atmósfera de libertad para valorar el propio mundo con unos ojos no cotidianos, se disfruta con el propio proceso de crear, y se ríe de manera inteligente por medio de la productividad y estimulación recíproca que se establece durante éste. Para crear esta atmósfera es necesario tomar en cuenta las siguientes recomendaciones: ser un modelo de creatividad para los niños cuando se juegue con ellos, respetar la necesidad que tenga el alumno de jugar sólo, reconocer alguna capacidad no valorada hasta el momento, mostrar aprobación ante las ideas inusitadas de los alumnos al intentar el éxito en otros campos, respetar las diferencias individuales, poner en contacto a los niños creativos con los improductivos, tolerar el desorden y la complejidad, no preocuparse por el nivel de ruido que provoque el juego, no olvidar las necesidades comunicativas que se producen durante el juego, aceptar y facilitar los errores durante la actividad lúdica y recordar que cuando los niños juegan ponen de manifiesto sus diferencias individuales (Torrance, 1976).

Otro punto sometido a debate es por qué los niños dejan de jugar con sentido creativo en la escuela y por qué pierden esa capacidad de asombrarse y fascinarse ante la realidad que les rodea. En este caso pudiera plantearse que la escuela a veces se convierte en un antídoto de la creatividad infantil, es decir, deja de ser un lugar lleno de hechos maravillosos y enigmáticos, y se transforma en un sitio familiar y aburrido en donde existe una explicación determinada para cada cosa que ocurre. Quizá este aburrimiento esté relacionado con una familiaridad superficial que puede ser la causa principal de que los niños se alejen del juego.

Enfocando esa idea hacia la familia resultan alarmantes en nuestras sociedades modernas los reducidos espacios físicos para jugar con los que cuentan los niños en sus casas y apartamentos, a lo cual se agrega que los padres en ocasiones perciben al juego como una amenaza para mantener bonita y arreglada su casa. Esta actitud se manifiesta con frases como: “juega en este rincón de la sala” o “ve al traspatio de la casa, pero no armes mucho reguero”.

La disminución de la creatividad lúdica en la familia está asociada con otra serie de factores psicosociales, entre ellos destaca el tiempo: cada vez se dedican menos horas al juego y más al cumplimiento de tareas académicas o cursos de enriquecimiento fundamentalmente cognoscitivos. Otro enemigo del juego en los hogares —muy peligroso y sutil— son los programas enlatados de televisión. Al estudiar la influencia nociva que puede tener la televisión para el niño expuesto a ella muchas horas, los autores Singer y Singer (1994) señalan toda una serie de aspectos que de forma sintetizada mencionamos: los niños que ven demasiado la televisión son más agresivos en sus juegos, más inquietos y tienen más dificultades de concentración; su vocabulario disminuye; puede afectarse el aprendizaje de la lectura en los niños de preescolar; el niño se interesa menos en el mundo que lo rodea; su imaginación y fantasía disminuyen.

No obstante, la televisión puede emplearse a favor del juego y la infancia cuando los padres eligen los programas más apropiados para los niños, en función de que amplíen su apreciación del mundo y su conocimiento de la realidad.

Otro adversario del juego en ocasiones son los videojuegos, de hecho, no todos son saludables para el crecimiento emocional e intelectual de nuestros hijos. En este sentido, tanto los padres como la escuela deben conocer los principales componentes de los videojuegos, como los de acción que tienen altas dosis de violencia. Los más aconsejables son los que tienen que ver con la resolución de problemas, deportes, rompecabezas, entre otros.

El último elemento a considerar es si se puede crecer sin jugar. Aquí tendría que enfocarse el juego como sinónimo de ser humano; a veces es asombroso escuchar a personas en los talleres de creatividad decir que nunca jugaron o no tuvieron espacio para hacerlo. ¿Será posible crecer sin jugar? Es factible considerar que un niño que jugó adecuadamente en su infancia podrá ser un adulto que se integre de manera positiva y creativa a su sociedad en mayor medida que otro que no lo hizo.

Es triste observar en las calles de muchas ciudades de México y de América Latina a niños que tienen poco espacio para disfrutar de uno de los alimentos esenciales de su infancia: el juego. Los vemos vendiendo artículos de consumo, limpiando cristales o pidiendo limosnas, pero en pocos momentos jugando. A ellos se les está privando de uno de los derechos esenciales de su niñez. Cuando crezcan nos reclamarán a todos por qué se violentó su infancia y no se respetó su derecho a jugar. Lo anterior nos recuerda el fragmento de un poema que enfatiza el derecho de cada niño a disfrutar de su infancia:

[...] en este reino serás hombre,
un hombre como tu padre,
mas lleva contigo la infancia
como una rosa de flama ardiendo en el corazón:
porque es de infancia, Leonardo,
que el mundo tiene precisión*

También aquí sería válido resaltar que la actividad lúdica en el ser humano es diferente a la del animal. Es cierto que los animales practican diversos tipos de juegos, por ejemplo, simulan, luchan con intensidad o supuestamente se hacen travesuras, pero su juego no posee la complejidad psicológica del humano, ya que por lo general está relacionado con luchar por territorios, alimentación, entre otras acciones. En cambio, el juego del ser humano es no sólo en ocasiones imitativo sino también transformador; es decir, incluye toda una serie de ideas y acciones posibles e incluso imposibles, que ya desde su primera manifestación evidencia las posibilidades y limitantes de la psique para tener una mayor sensibilidad a la estimulación humana, una capacidad inusual para percibir las relaciones entre las cosas, una

* Thiago de Mello, "Faz e escuro, mas eu canto (porque a manha vai cegar). Citado por Betancourt, J., Afon, A. (2004).

predisposición para experimentar y explorar mayor variedad de emociones y conocimientos, capacidad para comunicar a veces lo imposible. En síntesis, en el caso del ser humano es precisamente su capacidad de jugar con la realidad y modificarla la que lo diferencia del animal, éste cuando juega no crea, aquel sí.

Después de haber ofrecido una pequeña panorámica acerca del juego como fuente de desarrollo infantil, es importante concluir resaltando la importancia que éste tiene en el aprendizaje. No existe juego del cual no se aprenda algo y que no favorezca el desarrollo integral de la personalidad, además, no existe aprendizaje sin cambios y éste implica, por lo general, dolor, esfuerzo y vencer las propias resistencias. Todo aprendizaje creativo que se construya sobre la actividad lúdica resulta de la superación, del caos y la confusión movilizadora que debe llevar a cabo la enseñanza para edificar un conocimiento cuyas raíces sean superadas con rapidez (Sorín, 1992).

Tal aprendizaje creativo mediante la actividad lúdica, debe enriquecer el mundo cognoscitivo, afectivo e intelectual de los alumnos, favoreciendo así el **aprender a ser**, es decir, la toma de conciencia de sus potencialidades; el **aprender a aprender**, el descubrimiento de cuáles son sus herramientas psicológicas para un buen pensar y crear, y el **aprender a hacer**, es decir, a transformar todas sus experiencias de juegos a otras áreas importantes de su vida cotidiana.

Por todo esto, cuando el juego es enfocado como un placer cognoscitivo, afectivo y volitivo que conlleva esfuerzo y trabajo, el futuro será conquistable a través de él y quedarán más evidentes para la psicología y pedagogía los orígenes del desarrollo psíquico del ser humano. Entonces, el juego dejará de ser concebido como sinónimo de tontería, broma, descanso y travesura, y no estará proscrito a los recesos de los turnos en la escuela y pasará a ocupar un espacio principal en el proceso educativo, orientado al hombre del mañana.

REFERENCIAS

- Amabile, T.** (1983). *The social psychology of creativity*. Nueva York: Ed. Springer-Verlag.
- Betancourt, J.** (1996). *Psicología y creatividad. Apuntes y reflexiones*. Guadalajara: Ed. Universidad de Guadalajara.
- Betancourt, J., Afon, A.** (2004). *Siempre de corazón*. México: Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada.
- Betancourt, J. et al.** (1994). *La creatividad y sus implicaciones*. Cuba: Ed. Academia.
- Betancourt, J., Valadez, M. D.** (1995). *Programa de Atmósferas Creativas y los niños superdotados*, ponencia presentada en el Segundo Encuentro Multicultural de Educación Especial, Tlaxcala, México, 20 de octubre de 1995, pp. 3-4.
- Biosca, A.** (2004). *Manual de juegos*. España: Ed. Océano.
- Chateau, J.** (1987). *Psicología de los juegos infantiles*. Argentina: Ed. Kapeluz.
- Didonet, V.** (1996). *El derecho del niño a jugar. Implicaciones políticas y sociales*, ponencia presentada en el seminario internacional El Derecho del Niño a Jugar, realizado por la Organización Mundial para la Educación Preescolar, en México, D. F., del 22 al 24 de julio de 1996.

- Elkonin, D. B.** (1984). *Psicología del juego*. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- González, F., Mitjás A.** (1989). *La personalidad, su educación y desarrollo*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Mayor, J. et al.** (1993). *Estrategias metacognitivas. Aprender a aprender y aprender a pensar*. España: Editorial Síntesis Psicológica.
- Minujin, A., Sorín M.** (1990). *Introducción al psicodrama*. Cuba: Ed. Universidad de La Habana.
- Ortiz, N.** (1996). *Implicaciones sociales y culturales del niño a jugar*, ponencia presentada en el seminario internacional El Derecho del Niño a Jugar, realizado por la Organización Mundial para la Educación Preescolar, en México, D. F., del 22 al 24 de julio de 1996.
- Raudsepp, E.** (1989). *Juegos de ingenio*. México: Ed. Selector.
- Sefchovich y Waisburd G.** (1996). *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México. Ed. Trillas.
- Singer, D. G., Singer, J. L.** (1994). *Trabajando con la imaginación*. México: Trillas.
- Sorín, M.** (1992). *El juego como instrumento para abordar las dificultades en el aprendizaje*, ponencia presentada en el 25 Aniversario de la Escuela Vilarnan, en Barcelona, España.
- Sternberg, R., Lubart T. I.** (1991). *Creating creative minds. Phi Delta Kappan*, Washington, abril, pp. 608-615.
- Torrance, E.** (1976). *Educación y capacidad creativa*. España: Marova.
- Wallon, H.** (1972). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona, España: Ed. Psiquis.
- Zapata, A.** (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Editorial Pax.



JUGAR CREANDO Y CREAR JUGANDO

Los juegos que aparecen en esta obra se pueden emplear para **jugar creando** y **crear jugando**. Se basan en una metodología para aprender descubriendo y haciendo, lo cual propicia el desarrollo de una serie de recursos cognoscitivos, volitivos y afectivos que con posterioridad se transferirán a otras situaciones.

Todos los juegos que aparecen en este libro poseen determinados objetivos comunes: desarrollar talentos, favorecer las habilidades sociales, fortalecer la autoestima, promover la seguridad personal e independencia, estimular la participación y comunicación grupal, fomentar valores que nos permitan comprender y respetar la forma de ser, pensar, sentir y actuar de las personas con que convivimos, así como el apoyo a las causas justas y el trabajo en conjunto en toda actividad que promueva las relaciones humanas. Además posibilitan la cooperación, responsabilidad y autonomía, contribuyen al rompimiento de candados mentales, fomentan el despertar y el desarrollo de un pensar y crear dentro de una cultura del pensamiento; también movilizan determinados procesos afectivos y desarrollan sentimientos de pertenencia grupal. En síntesis, su finalidad última es aportar los ingredientes necesarios para crear una *Atmósfera creativa*.

Con el concepto de *Atmósferas creativas* se busca defender un clima de trabajo diferente en cualquier organización; en particular, se ha trabajado en la institución escolar. En una ocasión, durante un receso de un curso sobre *Innovación y creatividad en la práctica educativa*, dentro del diplomado de Creatividad e Investigación en la Educación, en Guadalajara, México, el profesor Saturnino de la Torre planteó la siguiente pregunta: “¿por qué llamarlas atmósferas creativas y no climas creativos?”. La respuesta es que el concepto *Atmósferas creativas* se utiliza de forma analógica y permite visualizar de manera más clara y profunda el objeto de estudio: el espacio creativo en las instituciones y cómo este último puede ser un factor decisivo para un buen pensar y crear.

Al referirse los autores a “Atmósferas creativas” en el libro *Psicología y creatividad. Apuntes y reflexiones* (Betancourt, 2001), se señaló que:

La Atmósfera creativa que proponemos para el aula parte de una serie de recursos que se ponen en acción durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre los que se destacan: concebir tal proceso a través de actividades lúdicas; priorizar las necesidades y posibilidades del alumno durante el proceso docente; el profesor como facilitador-mediador del conocimiento que va construyendo el alumno a través de un espacio de respeto y confianza a la individualidad; un tratamiento individual para los estudiantes, de acuerdo a sus potencialidades reales y esperadas; favorecer la autodisciplina y la responsabilidad del alumno en su proceso de aprendizaje, a través de la libertad y la confianza del maestro en sus recursos cognoscitivos y afectivos [...]. Este clima creativo debe trascender el aula y ser parte de una atmósfera de la institución escolar en su conjunto, para favorecer una actitud reflexiva y creativa ante el conocimiento, a partir de la idea de que el alumno que está aprendiendo no es el que está bien informado sino quien constantemente problematiza el conocimiento que está construyendo y creando, o sea, como un actor del conocimiento y no como un mero espectador de éste.

Es oportuno detenerse en una serie de comentarios y recomendaciones a tener en cuenta durante la aplicación de los juegos, en función de crear una **Atmósfera creativa**. Deberán considerarse los siguientes aspectos:



FINALIDAD DE LOS JUEGOS

La aplicación de estos juegos tiene varias finalidades: favorecer los procesos básicos del pensamiento excelente;* desarrollar el conocimiento de sí mismo y buena autoestima; enriquecer la inteligencia, creatividad y talentos en las áreas del conocimiento en que sobresalen los que lo disfrutan y propiciar que todo lo anterior sea socializado. De esta manera, se va propiciando un clima creativo que se acerca a una educación donde los alumnos no sólo proporcionan respuestas sino que también plantean preguntas: recorren y enriquecen conocimientos que aparecen directamente en el juego o en el diálogo que se provoca al finalizar el mismo, además de empezar a tomar conciencia de sus capacidades y talentos, y comenzar a pensar por sí mismos en cómo potenciarlos o darlos a conocer más.

De lo anterior se desprende que ningún juego que aparece en esta obra está colocado en la misma de manera inocente. De forma que tienen siempre una doble intención, convertirse en instrumentos útiles para que el lector de la obra vaya estructurando una clase o sesión de trabajo de acuerdo con los objetivos que desee alcanzar y, por otra parte, tome conciencia de que la aplicación de los mismos pueden ser instrumentos muy útiles para lograr una atmósfera eficiente en cuanto al desarrollo de los procesos psicopedagógicos que conlleven a un desempeño sobresaliente grupal e individual y que, a la vez, llenen de felicidad y satisfacción al que los vive.

OBJETIVOS

Los juegos de este libro se deben adaptar a los objetivos generales que el grupo desee alcanzar, así como a los específicos de cada sesión. Para ello, será necesario conocer muy bien las posibilidades, limitaciones y características de cada uno de éstos y ver los que más se adapten a los objetivos del grupo.

Es importante que éstos se planteen de forma clara y precisa, es decir, si se propone un juego concreto, ha de ser con alguna finalidad. Además, en ocasiones es útil que uno de los miembros del grupo repita los objetivos a lograr para estar seguros de que el grupo los ha comprendido. Utilizar algunos juegos que aparecen aquí, porque se acaban de conocer o por moda, puede ser peligroso para el grupo en que se emplean y no deja de ser una superficialidad sin sentido. De igual manera, al finalizar el juego se le puede pedir a los participantes que digan qué aprendieron, y así corroborar o no el haber cubierto el objetivo.

También es necesario que, en la formulación de los objetivos a alcanzar con los juegos, participen de manera directa y activa todas las personas que forman parte del

* Por *pensamiento excelente* se entiende un conjunto de habilidades psíquicas, sustentadas por juicios creativos y reflexivos y propiciadas por un sistema de actividades y comunicación, enmarcado en un contexto histórico-social determinado.

grupo. De este modo se incrementa, en cada miembro del grupo, el sentido de pertenencia, la conciencia grupal y el compromiso con la actividad lúdica.

En la mayoría de las ocasiones este compromiso viene acompañado de un sentimiento de “**nosotros podemos y somos indispensables**” para el funcionamiento grupal. De esta manera los objetivos del juego a realizar no están determinados desde afuera, sino que responden a los intereses de todos los participantes, puesto que ellos intervienen en su elaboración. Cuando esto último se logra, los objetivos a conseguir por el grupo se encuentran resueltos en un 70%.

Otro punto que se debe considerar en relación con los objetivos es la flexibilidad respecto a cuándo cumplirlos. Es decir, los objetivos se deben cumplir de acuerdo con las instrucciones y observaciones planteadas, pero teniendo en cuenta que ello no va a ocurrir en forma lineal, más bien son una guía y una referencia de lo que el grupo debe lograr de manera paulatina. Además, si las situaciones y circunstancias inesperadas aconsejan una modificación de los objetivos, debe existir una actitud de flexibilidad tanto en los participantes como en el facilitador-mediador, que propicie la adaptación constante a los nuevos requerimientos.

APLICACIÓN

Así como no existe ningún juego que se pueda aplicar siempre y en cualquier circunstancia, casi nunca se encontrará un juego ideal aplicable a todos los grupos y fines que se persiguen; si éste existiera, no serían necesarios los otros. Además, no siempre se obtienen los mismos resultados al emplear los juegos.

De acuerdo con nuestra experiencia, cada grupo tiene una historia y cultura que permea el juego y trae como consecuencia un resultado diferente, además en cada actividad lúdica existen factores del contexto que emanan de dicha actividad y que lo convierten en único en cada grupo que se efectúa. Otro elemento que lo hace propio de cada grupo es el nivel de compromiso que propicia éste en los participantes.

De lo anterior se infiere que es peligroso aficionarse a elegir determinados juegos ante toda situación grupal que se presente. En una ocasión un profesor de telesecundaria de Los Altos de Jalisco se acercó a uno de los autores de esta obra una vez terminado el curso que estaba ofreciendo y dijo: “Ya leí sus dos libros y apliqué todos los juegos que aparecen aquí, ¿no tiene otro?”. Se le recomendó que no los tomara al pie de la letra, que analizara cuál era la metodología de los mismos y a partir de ello, creara la propia. Lo recomendable es que los juegos que aparecen citados aquí, se tomen como una invitación a la aplicación de otros, recabados en otros libros sobre el tema. De esta manera, se estará en mejores condiciones para coordinar grupos en donde el **juego** y la **creatividad** se den la mano para lograr **Atmósferas creativas**.

No es favorable usarlos de manera rutinaria; este formalismo puede conducir a pensar que se puede crear una Atmósfera creativa desde afuera. Es útil recordar que **Atmósferas creativas** es analógicamente similar a la gestación de un niño, no se da fuera del vientre de la madre, sino dentro.

REGLAS

Las reglas para la creación de un clima propio para el trabajo creativo e inteligente son un elemento importante. Ellas deben brindar seguridad, calidez, cordialidad, productividad, autonomía, libertad y responsabilidad. Para lo anterior se debe pedir al grupo que tome en cuenta las siguientes reglas:

No criticar: No enjuiciar las ideas expresadas por los miembros del grupo. Tampoco criticar de manera directa las opiniones propias. La idea es diferir el juicio evaluativo para que de esta forma cada participante pueda expresar y pensar sin inhibiciones, particularmente si estamos ante una actividad que propicie la creatividad. Cuando se vaya a una en la que se reflexione o se tome decisión sobre lo efectuado, sí vale el juicio evaluativo.

Buscar la libertad y espontaneidad plenas: Los jugadores pueden tomar caminos novedosos y libres, aprovechando toda la plenitud de su imaginación. Cuanto más extraña sea una idea en un grupo, es mejor. En el juego, el grupo no debe tener miedo a exponer sus ideas, aún las más inusitadas pues éstas quizá pueden convertirse en las más factibles, ya que se está aplazando el juicio crítico y predomina una **Atmósfera creativa**.

Fomentar la productividad de ideas: Se debe buscar la manera de generar un máximo de ideas y no conformarse con las primeras que nacen entre el grupo. Recordando en este sentido que la productividad conlleva a tener múltiples alternativas ante un problema. Es importante considerar que no siempre cantidad es sinónimo de calidad, y estar atentos a que existe una riqueza de ideas acompañadas de gran calidad.

Tomar las ideas del otro: Está permitido asumir las ideas de otros miembros del grupo e impulsarlas. Cada opinión que surge en el juego se considera de todos. El facilitador-mediador debe reafirmar en los jugadores el criterio de que robar ideas no connota, en el sentido ético del término, sino que al retomar y reformular ideas de algunos, se convierten en las ideas de todos, con la ventaja de estar más elaboradas y ser más originales. Ahora, cuando un participante tome la idea de otro, debe enriquecerla y no copiarla de forma mecánica.

Tratarse como personas: Se defiende la idea de propiciar una Atmósfera creativa que conlleve al desarrollo de una buena comunicación y respeto entre los participantes. Se parte del criterio de que a veces quizá no será posible para un alumno sentir deseos de comunicarse con un compañero, pero sí que dentro del salón lo trate con respeto. Todos deben sentirse escuchados, pero al mismo tiempo deben ser capaces de escuchar a los demás. Se permite el diálogo abierto sin caer en discusiones y se maneja la retroalimentación positiva. Es curioso resaltar que, en ocasiones, al impartir cursos para maestros en función del desarrollo de sus habilidades de pensamiento, se ha podido comprobar que a pesar de tener un interés en tales habilidades, no se propicia el progreso de ellas por dificultades para establecer una buena comunicación. Para lograr lo anterior, se han introducido una serie de diálogos con el fin de

sensibilizar a los participantes. A continuación se mencionan algunas preguntas para propiciarlos:*

- ¿Se trata a un alumno como persona si el maestro no lo mira?
- ¿Se trata con respeto a un amigo si se le mira fijamente?
- ¿Se trata a un jugador como persona si se hace trampa?
- ¿Se trata con respeto a la maestra si le decimos groserías?
- ¿Se trata a una persona bien si la ignoras todo el tiempo?
- ¿Se trata a un compañero como persona si te das permiso a pensar por él?
- ¿Tomas en cuenta a los demás si insistes en jugar lo que tú quieres cuando los otros quieren otro juego?
- ¿Se trata a una persona como tal si constantemente cambias lo que acordaste jugar cada vez que está en desacuerdo contigo?
- ¿Tu maestra te trata como persona si te compara con otros niños?
- ¿Se trata a una persona como persona al hablar de ella en su presencia como si no estuviera ahí?
- ¿Un maestro te trata bien si constantemente te grita?
- ¿Tratas con respeto a tus padres si constantemente los estás interrumpiendo cuando hablan?
- ¿Muestras interés en lo que las personas piensan y en las razones para pensar así?

Para que los participantes interioricen mejor estas normas, cada una de ellas se puede asociar con colores. Por ejemplo, si algunos no cumplen con la primera norma: “no criticar”, se comenta a los participantes que se están poniendo negros; si son muy imaginativos, que están tomando el “color del Sol”; cuando son productivos, que están tan rojos “como un jitomate maduro”; si toman las ideas del otro, que están bien verdes, y si se tratan con respeto, que se están poniendo de color naranja “como una mandarina”. Si sus comentarios son neutrales y objetivos (quizá porque se basan, por ejemplo, en hechos y cifras) se les dice que adoptaron el “color de la Luna”. Cuando ayudan a organizar la actividad lúdica que se está realizando o ejercen un liderazgo positivo ante el grupo, se les comenta que tomaron “el color azul del cielo”.

La razón para emplear colores para las reglas es que cuando se le dice a un jugador, por ejemplo, “ponte rojo como un jitomate” éste comienza a incorporar dicha norma (productividad y compromiso) desde su representación de verdura y no se siente censurado o evaluado como persona. Además, podrá escuchar a los demás con una apertura mayor o pensar más allá de lo establecido. Es importante que cada participante en una sesión de atmósferas creativas logre ponerse todos los colores que se plantean y no se quede con uno todo el tiempo, ya que detrás de estas normas existen toda una serie de actitudes que permiten buscar la excelencia de nuestro pensamiento. No es necesario en

* Basado en un plan de diálogo de *En busca del sentido, Manual para acompañar a Pixie*. España: Ediciones de la Torre. 1989, p. 87.

todo momento indicar qué color se está utilizando, pero sí estar conscientes de cuál es el que requiere ponerse el grupo y las reglas para manejarse con él.

Por otra parte, todas estas reglas favorecen una serie de valores propios de un clima creativo, como el respeto, solidaridad, colaboración, ayuda mutua, colaboración del otro, y producción creativa e inteligente.

A la hora de realizar los juegos, los autores siempre han tratado, en sentido general, de favorecer la creatividad de los alumnos. Uno de los recursos que se han empleado para ello, es hacer extraño lo familiar y familiar lo extraño. Por ejemplo, en una ocasión que se realizaría el juego “Marcianos y Terrícolas” se adornó el salón de clases con figuras de habitantes de un planeta imaginario; entre ellas destacaban: un elefante con cabeza de hormiga, unos pies sonrientes, engrapadoras con dentadura humana, entre otras.

Estos juegos están encaminados no sólo a que el jugador construya un conocimiento más acabado con respecto de la realidad que le rodea, sino que además lo reformule y recree de acuerdo con sus necesidades y posibilidades. Es por esa razón que, en estas actividades, predomina un carácter activo y no sólo reproductivo.

El tiempo para realizar los juegos es relativo y depende mucho de los objetivos por lograr y del curso espontáneo de su aplicación. No obstante, se debe trabajar con cada uno de los juegos por un lapso no mayor de 35 minutos, para dejar siempre un espacio a la presentación de la sesión y su cierre (la actividad dura una hora y media aproximadamente). Además, es importante hacer sentir al grupo que existe un límite de tiempo para realizar los juegos, a fin de que se esfuercen en su trabajo; también porque cuando no se fija tal límite los juegos se pueden prolongar en exceso, generando monotonía y desviando el objetivo para el cual fueron concebidos. Así respetamos los tiempos de cada uno de los integrantes del grupo.

Por último, durante cada juego se debe fomentar por igual el trabajo individual y grupal. En el individual, el participante se puede dedicar a la actividad lúdica que más le gusta, desarrollarse como un pensador independiente y su creación a su vez puede ser más personal (Betancourt, 1992). En el caso del trabajo grupal predomina un pensamiento circular, donde las ideas de unos pasan a ser ideas de otros.

Según la experiencia de los autores, el trabajo cooperativo en pequeños equipos, al realizar los juegos tiene las siguientes ventajas:

- Aumentar el conocimiento del grupo en cuanto a los juegos que están realizando.
- La idea de uno a más jugadores puede ser observada desde ópticas diferentes.
- Ofrecer una variedad de puntos de vista con respecto del juego que se está efectuando, lo cual enriquece su aplicación.
- Posibilitar una mayor colaboración de los jugadores con más ventajas con los que tienen menos posibilidades.

Si esto lo enfocamos al campo educativo y en especial al aula pudiéramos afirmar que pensar en dicho trabajo grupal es pensar en términos de grupo y, a la vez, en términos individuales respecto al aprendizaje. Es reflexionar acerca de un aprendizaje que va a

ocurrir en interacción con otros. Aquí los estudiantes no sólo aprenden del profesor, sino también de sus compañeros con más alto rendimiento o sobresalientes. Estos últimos se convierten en expertos del conocimiento para los primeros o para los alumnos con necesidades educativas especiales, de manera que ayudan a los otros a edificar el conocimiento, no mediante darles los resultados, sino fundamentalmente modelando o explicando las estrategias que emplearon para llegar a él. Además, manifiestan una actitud de mayor responsabilidad de los primeros hacia su aprendizaje y el de los demás.

El facilitador-mediador también atiende mejor las diferentes necesidades de sus alumnos tomando en cuenta la diversidad. Debe propiciar actividades en las que se planteen problemas específicos que exijan la búsqueda de soluciones no establecidas de antemano por medio de un procedimiento aprendido. También favorece que manifiesten conflictos cognoscitivos y, por tanto, la reestructuración de esquemas de conocimiento para la aplicación de estrategias que los mismos alumnos definen de acuerdo con las características de los problemas en cuestión. De esta manera los alumnos son más activos en las tareas que desarrollan y dependen mucho menos de las indicaciones del maestro, quien les puede dar una atención individualizada sin que pierda la oportunidad de que los estudiantes se enseñen entre ellos. De hecho, él ya no se mantiene en constante monólogo con el grupo, más bien, el conocimiento que trae a la clase se enriquece con el que le aportan los estudiantes durante su trabajo grupal.

Por otra parte, este tipo de metodología grupal se presta a que en una misma actividad cooperativa puedan intervenir sin exclusión todos sus integrantes, pues hay tareas lo suficientemente diversas para adaptarse a las actitudes de cada uno, promoviendo así la aceptación de las diferencias, ya que la integración que se propicia tiene como base la igualdad, favoreciendo así el aprendizaje de los alumnos con necesidades educativas especiales. A modo de ejemplo: en una clase quizá el facilitador-mediador diga a los alumnos que resuelvan un problema matemático en un tiempo razonable; al terminar este tiempo, ellos levantan la mano y uno de los alumnos da la respuesta correcta y se convierte en el campeón. Si realizamos esta misma actividad con la lógica del pensamiento grupal circular antes de plantear el problema al grupo, formamos equipos de trabajo, conformados por alumnos con diferentes rendimientos académicos y estilos y estrategias de pensar diferente. Una vez realizado lo anterior se invita a los equipos a resolver la actividad académica con lo que, al final, tendremos uno o más equipos campeones. En dichos equipos todos aportaron a la solución de la misma de acuerdo con sus recursos y, por tanto, todos se sienten felices con el logro alcanzado. De esta manera fortalecemos la autoestima de aquellos alumnos con necesidades educativas especiales que en ocasiones sus propias dificultades intelectuales van lacerando su vida afectiva y, en determinados momentos, los convierten en niños inseguros, agresivos, con una gran necesidad de llamar la atención o que evaden el reto intelectual.

Respecto de las formas de trabajo individual y grupal, en *Atmósferas creativas* se ha establecido un gradiente en la manera de abordar el juego que va de lo individual hasta llegar al trabajo en pequeños equipos. Con relación a estos últimos recomendamos que estén conformados por 2 a 4 integrantes. Ahora pueden tener más integrantes en caso de que se

requiera, pero siempre recordando esta regla básica para un buen trabajo en equipos: mientras menos participantes mejor. También es recomendable que a la hora de decidir el tamaño de cada equipo para efectuar una actividad lúdica se tomen en cuenta estas sugerencias:

- Con la incorporación de cada participante a un equipo, los recursos para ayudar a que éste tenga éxito crecen, ya que aumentan también la diversidad de puntos de vista, las estrategias para resolver lo solicitado y la variedad de pensamientos creativos e inteligentes presentes.
- Cuanto menor sea el tiempo disponible para efectuar el juego, más reducido debe ser el tamaño del grupo. Ante situaciones de poco tiempo los equipos pequeños tienen a ser más eficaces, porque requieren menos tiempo para su organización, trabajan de manera más rápida.
- Cuanto menor es el equipo, más difícil para sus integrantes es no comprometerse o aportar. De modo que los equipos pequeños aumentan la visibilidad de los esfuerzos de cada uno de los que lo conforman y, por tanto, los hace más responsables.
- Cuanto mayor sea el grupo, más hábiles deben ser los que participan en él en sus interacciones y habilidades sociales. En la medida que aumenta el equipo, se hacen más complejas y sofisticadas las habilidades sociales, lo cual puede mermar en cuanto al objetivo a alcanzar. Además, desde un punto de vista dinámico habrá menos cohesión, menos amistades y apoyo personal.
- Los materiales disponibles o la naturaleza específica del juego a realizar puede determinar el tamaño del equipo.
- Cuanto más reducido es el tamaño del equipo, más fácil es identificar las dificultades que experimenten los participantes para trabajar juntos. Los asuntos inconclusos entre los integrantes del grupo, las relaciones con el poder y el control, la tendencia a no implicarse o a dejar que los otros sean quienes trabajen, y situaciones por el estilo se hacen más evidentes cuando los equipos son pequeños.

De acuerdo con esta línea de ideas, no existe un equipo ideal. La productividad de un equipo no se determina por quiénes lo integran, sino por la manera en que juegan juntos. En ocasiones se puede recurrir a equipos homogéneos para ciertos objetivos en una sesión de *Atmósferas creativas* donde el tema o habilidad a alcanzar lo requiera pero, en general, es recomendable recurrir a equipos heterogéneos, en los que sus integrantes proceden de diferentes contextos y tienen diferentes experiencias e intereses. Para conformarlos se puede recurrir al procedimiento del azar o a uno de azar estratificado; el primero es la forma más sencilla y eficaz de conformar equipos. Así, por ejemplo, si el lector quiere formar equipos de 4 integrantes y tiene un grupo de 40 alumnos, divide 40 entre 4, entonces haga que sus alumnos se enumeren hasta llegar a la cifra resultante (en este caso 10); entonces los estudiantes deben buscar a los que tengan su mismo número —algunas variantes pueden ser que cuenten en un idioma distinto (inglés, ruso, francés, portugués, italiano, chino, japonés, alemán, húngaro, checo, polaco) o que nombren países o ciudades que desearían visitar—. El azar estratificado es el mismo

procedimiento, sólo que en este caso el facilitador-mediador elige una o dos características de los alumnos (p. ej., intereses personales y estilo de aprendizaje) y se asegura de que uno o más integrantes de cada grupo las tenga.

Si se desea formar equipos de acuerdo con su rendimiento académico, se recomienda que organicen a los alumnos desde el nivel más alto hasta el más bajo, según una evaluación escolar previa. Después forme el primer equipo seleccionando al estudiante de nivel más alto, al de nivel más bajo y a los dos del medio de su lista. Forme los grupos restantes repitiendo el procedimiento con la lista reducida; si sobran alumnos, haga uno o dos equipos de tres integrantes.

Por otra parte, se debe tener cuidado de que cuando se conformen estos equipos reflejen determinadas características que resulten amenazantes para el grupo u objeto de prejuicios. Otra circunstancia de cuidado es que quienes conforman dicho equipo sean muy amigos o enemigos. Jonson y Jonson (2000) plantean que la regla básica para evitar lo anterior es que si uno forma equipos basados en categorías, éstas deben ser necesarias para realizar la tarea grupal.

Otra manera de conformar los grupos es que los propios jugadores los formen; aquí surgen fundamentalmente por sus preferencias en cuanto a deportes, música, comidas favoritas, entre otras. También el facilitador-mediador puede decidir quién trabajará con quién; en este caso se puede asegurar que los participantes de bajo nivel de logro sean minoría en cada equipo, o que quienes tengan habilidades sociales pobres o problemas emocionales cuando están juntos integren equipos diferentes. La experiencia de los autores de esta obra también ha sido crear equipos de soporte para los niños o personas que tienden a aislarse. Aquí se recomienda pedir a los participantes que hagan una lista de candidatos (el juego lo pueden revisar en esta obra) para ir a una fiesta, por ejemplo, y a partir de las listas el lector podrá analizar cuáles son los más seleccionados y quiénes quedan aislados al no ser elegidos por ninguno de los integrantes del grupo. Tome al individuo aislado socialmente y póngalo en un equipo con dos de los más seleccionados; luego tome a un segundo participante aislado y haga lo mismo de manera sucesiva.

De todas las formas planteadas para conformar los equipos, la menos recomendable es la de que los jugadores lo hagan por sí mismos, ya que tienden a ser muy homogéneos en cuanto a sus características y con frecuencia se ven conductas ajenas a la actividad lúdica, en comparación con quienes fueron elegidos por los procedimientos de azar o por el facilitador-mediador. Una solución para esto es pedir a los participantes en una sesión de atmósferas creativas que hagan una lista en la que digan con quién le gustaría trabajar y luego formar los equipos en los que exista una persona elegida por ellos y otra (u otras dos) por el facilitador-mediador.

Un último elemento por destacar, en cuanto a las formas de organizar a los participantes para realizar los juegos, es que siempre que se adopten las modalidades de trabajo en parejas hasta la grupal, existan momentos donde los jugadores trabajen solos y después compartan su experiencia mediante alguna otra modalidad de trabajo. De esta manera, a pesar de estar trabajando en equipos, los jugadores son invitados siempre a aportar algo al resto del grupo.

MADUREZ

Los juegos poseen diversos grados de complejidad y exigen diferentes recursos para efectuarlos. A veces, los grupos son complejos y, dependiendo de su grado de cohesión, comunicación y participación, entre otros elementos a considerar, habrá juegos que se adapten mejor a ellos, lo cual hace pensar que, mientras menos madurez y experiencia de trabajo de este tipo tenga el grupo, habrá que emplear, dentro de los juegos que aquí se proponen, los que exijan un bajo nivel de logro.

TAMAÑO DEL GRUPO

Quizás no todos los juegos que aquí se describen se puedan aplicar a cualquier grupo, sin tener en cuenta el número de participantes. Hay algunos más apropiados para grupos pequeños y otros que sólo se pueden emplear en grupos numerosos. Conviene, entonces, tener en cuenta este aspecto al seleccionar el juego adecuado para el grupo con el cual se trabajará.

No obstante, la experiencia como facilitadores-mediadores de grupo ha permitido a los autores comprobar que la cantidad de participantes con los que se va a trabajar, debe ser pequeña. También es necesario considerar el tamaño del grupo con flexibilidad, sabiendo que, si ello llega a ser una dificultad, existen varias alternativas para solucionarlo. En estas situaciones, conviene enfatizar que es relativamente más sencillo adaptar a un grupo grande los juegos que requieren pocos participantes, que viceversa; pues las actividades lúdicas para grupos grandes no suelen convertirse en detonadores de las potencialidades creadoras de los grupos reducidos.

Otra manera de resolver el problema de un grupo numeroso es integrar equipos y auxiliarse de varios subcoordinadores, quienes deberán seguir las indicaciones de un facilitador-mediador general. Dichos auxiliares se pueden seleccionar de entre los mismos jugadores o pedir ayuda a personal especializado.

SENTIMIENTOS DE IGUALDAD

Es necesario fomentar sentimientos de igualdad en los participantes, para crear un clima favorable de juego. Hay diversas maneras de contribuir a dar esta sensación: la disposición de las sillas; las reglas de trabajo; dirigirse a los participantes por su nombre, en lugar de sus apellidos, título o jerarquía, y el empleo de una indumentaria sencilla y por lo regular informal.

FORMAS DE INICIAR EL JUEGO

Un instante importante en la formación de una Atmósfera creativa es la manera de iniciar los juegos. Aquí es necesario tener presentes los siguientes elementos: a) la mane-

ra en que se presenta, b) las situaciones provocativas empleadas, c) la consigna y d) el conocimiento de los nombres del grupo.

En el caso de la forma de presentar el juego (relación afectiva hacia el juego), por ejemplo, el modo como el facilitador-mediador comunica la actividad lúdica y revisa los efectuados en la sesión pasada, el tiempo que habla y cómo lo hace (como quien conoce todo acerca del juego o como un ignorante del mismo, que desea aprender y buscar junto con los participantes nuevas respuestas a tal actividad lúdica), cómo agiliza al grupo y demás elementos afines, son aspectos que se deben tener en cuenta, ya que contribuyen a una buena Atmósfera creativa.

Otras sugerencias en este sentido son las siguientes:

- Hacer un ensayo o demostración previa al juego.
- La formación de los equipos se debe hacer antes de dar la explicación del juego.
- Es importante que el facilitador-mediador exprese con gestos todos los elementos del juego, esto como refuerzo visual.
- Cuidar que no se presenten interrupciones durante la explicación del juego, ya que esto impide una buena comprensión de las normas. Al finalizar la explicación, se da paso a cualquier duda.
- El facilitador-mediador debe estar seguro, antes de comenzar el juego, que todos los participantes han comprendido bien las reglas.

La experiencia nos lleva a iniciar siempre las sesiones con situaciones provocativas, tanto cognoscitiva como afectivamente para los alumnos, de modo que se logren interesar, de manera emocional e intelectual, en las actividades lúdicas por desarrollar. También resulta positivo no comenzar siempre de la misma manera la actividad.

Siguiendo con estas ideas acerca de cómo iniciar el juego, otro elemento importante es la consigna (contenido del juego), la cual se debe caracterizar por lo siguiente:

- Se debe expresar en primera persona (p. ej., “te pido...”).
- Es preciso cuidar el tono y modulación de acuerdo con la actividad realizada. Por ejemplo, no puede ser igual al inicio de un juego, que cuando éste va a terminar y los participantes están sumamente enfrascados en la solución de un problema.
- Debe ser clara y breve para facilitar su comprensión y evitar diferentes interpretaciones.
- Cuando se emplee música en un juego se debe bajar el sonido para que los participantes lo puedan escuchar mejor.
- Conviene dar la consigna desplazándose por todo el salón. Esto da al grupo una sensación agradable, ya que los participantes sienten que el facilitador-mediador comparte espacio con su energía, presencia y voz, y que toma en cuenta a todos.
- Debe ser expresada como una invitación o sugerencia, y no como una imposición.
- Retroalimentar la consigna, partiendo de la idea de que lo importante no sólo es lo que se dice, sino también lo que se recibe.

Todos estos elementos son sumamente importantes para iniciar el juego. Un aspecto esencial es que el facilitador-mediador conozca desde los primeros momentos los nombres de los participantes; a fin de lograr esto, debe saber previamente el nombre de todos, si no es así, debe pedir que escriban su nombre en un gafete o algo parecido, con la finalidad de que él pueda identificarlos sin dificultad.

Finalmente, el facilitador-mediador debe estar atento en todo momento a que si se llega a presentar algún aspecto o situación en un juego que no funcione correctamente, pueda detenerlo y reformularlo. Aquí es de vital importancia el uso de la pausa para hacer reflexiones sobre un aspecto discutido y llegar a un consenso al respecto. Así como el facilitador-mediador debe estar consciente y dispuesto a retroalimentar las actuaciones de los jugadores, sea que éstas resulten comprensibles o no para él, y responder a las diversas actitudes que provocan.

COMUNICACIÓN

No se puede realizar un juego de una manera efectiva y eficaz, si no existe una buena comunicación. Para ello, lo más importante es fomentar el diálogo, lo que plantea dos exigencias: **capacidad de escuchar al otro y valorar un problema antes de responder**, y **apertura a nuevas ideas**, es decir, capacidad de ponerse en el lugar del otro y rectificar sus posiciones y puntos de vista. Entre las sugerencias que se pudieran efectuar para mejorar la comunicación grupal durante el juego, están las siguientes:

1. Cuando un participante se dirija a otro en el juego, debe propiciar una atmósfera favorable de comunicación, tanto en la forma como en el contenido de lo que se dice.
2. Es importante, en el momento de comunicar algo, expresarse teniendo en cuenta a las otras personas y emplear, con este fin, el lenguaje más claro y sencillo posible.
3. Procurar ser objetivo en las intervenciones.
4. Hablar cuando se tiene algo valioso que aportar al grupo.
5. Ayudar, de manera voluntaria y consciente, al resto de los participantes durante la actividad lúdica.
6. Tener una actitud de apertura a nuevas experiencias e ideas, así como promover que los demás manifiesten lo que piensan.
7. No refutar las opiniones diferentes a las propias. En este sentido, desarrollar una actitud de tolerancia hacia los demás.
8. Buscar lo valioso e interesante de las ideas de los demás.
9. No subestimar las ideas propias o las de los otros; además, creer siempre en las potencialidades de las ideas de cada uno de los jugadores que participan con nosotros.
10. Oír y respetar los puntos de vista de todos y enriquecerse con ellos.
11. Ayudar a que todos se sientan parte de la comunicación que se está efectuando en el juego.
12. Nunca decir que no se está de acuerdo con alguna idea, sino que se opina distinto o que no se coincide con ella. En resumen, no personalizar la comunicación.

Por ejemplo, en determinados grupos en los cuales los autores de esta obra hemos trabajado, se dan comentarios como el siguiente: “yo no estoy de acuerdo con Juan en cuanto a cómo iniciar el juego *Ábrete sésamo*”. Entonces se ha sugerido a quien hizo tal comentario, expresarlo de la siguiente manera: “mi idea de cómo emprender el juego es diferente a la de Juan”.

PARTICIPACIÓN



Participar en un juego es mucho más que intervenir con una acción o palabras, es la inclusión personal con todo el grupo y no sólo con una parte de éste. Es un sentimiento de pertenencia al grupo, de contribución y de satisfacción con la actividad. También estar atento a que no aparezcan diálogos superpuestos y evitarlos.

Es necesario hacer hincapié a los jugadores de que escuchen con atención y respeten los comentarios discrepantes. Además, que procuren encadenar su intervención, para integrar sus ideas o propuestas en el conjunto del juego. Al hablar se deben referir a intervenciones anteriores, aunque no compartan lo que se ha dicho.

Para mejorar la participación grupal es necesario disponer las sillas, de modo que todos se vean, así como evitar relaciones jerarquizadas físicamente de unos en relación con otros, o que surjan sobre la base de títulos académicos, puestos laborales y estatus social, entre otros.

Al referirse al grupo, siempre se debe dirigir a todos; aquí es importante que el facilitador-mediador no se excluya cuando habla, sobre todo al hacer críticas acerca del funcionamiento grupal o al realizar sugerencias que impliquen asumir responsabilidades.

Es conveniente evitar los cuchicheos mientras se realiza el juego; se debe trabajar con la idea de un **grupo colchón**, de esta manera se evitan ruidos en la comunicación que dificulten la realización del juego. En ocasiones, cuando esos cuchicheos aparecen, los autores han decidido detener la sesión de trabajo y persuadir al grupo de la importancia de sentirse y comprometerse con el concepto de grupo colchón.

En otros momentos se han aprovechado situaciones de inconsistencia de algún jugador, en cuanto a su actitud de respeto hacia lo que otro participante está expresando, para comentar acerca de la importancia de los grupos colchón. Por ejemplo, en una sesión de *Atmósferas creativas* era hora de salir a un receso, cuando faltaban todavía dos personas por ejecutar su juego, y un equipo decidió tomar un descanso. De pronto un jugador que estaba en la esquina del salón le comentó a sus compañeros su interés en ver participar a los que faltaban, en ese momento se le pidió al equipo valorar su opinión; no obstante los argumentos de aquel jugador, el grupo decidió salir al receso. Al regresar, se pidió a los que faltaban que realizaran su juego, cuando esto sucedía, el participante que mostró su desacuerdo por el receso estaba muy entretenido cuchicheando con otra jugadora. En ese momento se le preguntó si su actitud demostraba el interés

expresado antes, con respecto de los jugadores que faltaban; también se aprovechó la situación para hablar al grupo acerca de los grupos colchón. En resumen, un grupo colchón implica respeto para los compañeros cuando participan, de tal manera que los planteamientos o expresiones de cada jugador caen sobre un colchón imaginario situado en el centro del círculo que conforma el grupo y rebotan de un lado a otro.

Para crear una atmósfera participativa, es importante nunca perder de vista el objetivo del juego a realizar. El facilitador-mediador no debe hacer dispersiones innecesarias; es bueno siempre concretar e **ir al grano**. Cuando el juego esté tomando una vía incorrecta, no es válido intervenir acentuando la divagación, además, es necesario estar atento a las personas que monopolizan la palabra durante el juego.

También es valioso que se estimule a los demás, en cuanto a los logros que van alcanzando y, en determinado momento se ayude al grupo a madurar. Con respecto de esto último, si el juego va mal, es importante proponer un paréntesis para examinar lo que está impidiendo el funcionamiento adecuado del mismo, así como favorecer una atmósfera en la cual todos tengan la oportunidad de hablar y expresarse.

EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

Para que los juegos resulten exitosos, es importante que se conozca de manera permanente el avance hacia los objetivos propuestos, si éstos responden a las necesidades de los participantes y, además, observar si quedan satisfechos y crecen las potencialidades personales. En síntesis, se deben realizar una evaluación y autoevaluación constantes, tanto de la productividad y del rendimiento grupales, que tiene lugar en los juegos, como de las potencialidades que éstos desarrollan en los participantes. Es importante, que los jugadores valoren sus aportaciones en el juego, qué recursos cognoscitivos y afectivos demostraron poseer y cuáles les faltan por trabajar. Según De la Torre (1996), es importante que ellos tomen conciencia de que existen dos formas de autoevaluarse, según las maneras de pensar que se empleen: la convergente y la divergente; que aquí denominamos reflexiva y creativa. En la primera se hace hincapié en la nueva información recibida y cómo se puede emplear; en la creativa, se pone énfasis en el conocimiento original propio, generado al estar jugando y cómo se puede aplicar a otras situaciones. Lo anterior favorecerá la introducción de los cambios necesarios, en los momentos oportunos del transcurso de las sesiones. Debe ser el grupo quien determine cuándo y cómo será más apropiada la evaluación.

LIDERAZGO

Es útil que el liderazgo sea distribuido entre todos los jugadores, es decir, que las tareas de coordinación para cada juego sean rotativas entre los participantes; esto favorecerá el

crecimiento de todos y las habilidades implicadas en cada juego, además de permitir que los participantes que nunca se habían atrevido a hablar sean escuchados y se sientan parte del grupo, y que no caiga en una persona la conducción del grupo. Para lograr esto se pide que, por cada juego que se realice, surja de manera espontánea un responsable para conducirlo, en caso de no ser así, el facilitador-mediador lo designa.

JUICIO DEL DISCREPANTE

Por lo general, al comenzar a trabajar con juegos que fomentan la creatividad, se utiliza el consenso como modalidad de toma de decisión; éste resulta de llegar a un acuerdo en el que se intenta, pero no siempre se logra, recabar opiniones, sugerencias y propuestas diferentes, tomando en cuenta los intereses y motivaciones no coincidentes. El consenso se basa en una forma de ganar-ganar, es decir, cada persona cede algo y logra algo. Ahora bien, al cabo del tiempo se encuentra que, casi todas las ocasiones, la idea que a veces parece más creativa no es rescatada dentro de la modalidad del consenso. Entonces es necesario desarrollar otra forma de decisión, denominada **juicio del discrepante**, en la cual, en una segunda etapa del consenso, se considera también alguna idea original, siempre y cuando sea argumentada de manera adecuada. Esta idea puede ser empleada en corto, mediano y largo plazo.

Lo importante aquí, es que todos valoren que cualquier pensamiento que no sigue el camino esperado por el grupo debe ser guardado en una “bolsa de la imaginación”, en donde lo desconocido se haga conocido con el tiempo.

CONDICIONES MATERIALES

Son un elemento importante para crear una Atmósfera creativa. La manera en que se diseña el espacio interior del salón influye en los siguientes aspectos: habilidades a trabajar, logros, participación en equipos y actividades de aprendizaje, oportunidades para la interacción social, estados afectivos de los presentes (como comodidad, bienestar, enojo, aburrimiento entre otros), disciplina y movimiento del facilitador-mediador entre otros muchos factores. Las condiciones materiales suelen ser relacionadas con los siguientes elementos: iluminación, ventilación, disposición de las sillas, tamaño del local, materiales a emplear y equipos. Ninguno de ellos, por sí solo, satisface todos los requisitos necesarios para una atmósfera creativa.

Siguiendo este orden de ideas, una sesión de juego realizada en un salón caluroso y con una ventilación e iluminación inadecuadas, produce cierto agotamiento físico e irritabilidad de los participantes, la cual va en detrimento de las actividades lúdicas. Además, es válido recordar que la iluminación y el color pueden servir para que los jugadores concentren su atención en lo que se va a realizar.

En cuanto a la disposición de las sillas, ésta debe ser de forma tal que todos se puedan observar y que ninguna persona esté en una posición físicamente dominante.

Para ello, se recomienda un esquema circular o elíptico que facilite la comunicación y el diálogo.

En lo concerniente a la dimensión del local con respecto del tamaño del grupo, es necesario que exista una concordancia entre dichos factores. Un salón demasiado grande genera una sensación subjetiva de “una gota de agua en el océano”, en tanto uno muy pequeño puede hacer sentir a los participantes como “chiles jalapeños en lata”; ninguna de tales situaciones propicia la comunicación ni las interacciones grupales, pues desvía la atención de los participantes hacia problemas de incomodidad.

Otro elemento a tomar en cuenta es que todos los materiales a emplear en el juego estén al alcance de los jugadores. También resulta valioso definir espacios de trabajo o límites físicos para realizarlos; los autores de este texto los hemos creado de las siguientes maneras:

- Con carteles y señales que demarcan áreas.
- A través de trabajos de equipos que designan espacios de juego.
- Con colores que atraigan la atención.
- Con líneas marcadas en el suelo o en las paredes.
- Con flechas pegadas a las paredes.
- Con iluminación que defina áreas específicas de juego.*

Ahora bien, cada juego requiere determinadas condiciones físicas para que pueda ser lo más efectivo posible. De ahí que sea útil tener en cuenta los anteriores recursos, antes de seleccionar uno u otro juego. En determinadas ocasiones, se pueden cambiar las condiciones del local en función del juego por realizar, pero en la mayoría de las veces, será necesario adaptarse a las existentes. Es preferible adaptar un juego acorde con el espacio real, que elegir otro, quizá mejor, pero cuyo desarrollo no será efectivo en un ambiente inadecuado. Lo que es vital para crear esa Atmósfera creativa que defiende este libro es: preparar el salón de tal modo que el jugador pueda explorar, manipular, descubrir, resolver problemas y trabajar con material nuevo y valioso; además de poder modificar con facilidad la disposición de los materiales y del mobiliario del local. Por último, es importante que el salón cuente, de manera permanente, con el material necesario y así estará al alcance en el momento oportuno.

CONTEXTO SOCIAL

Cuando se apliquen estos juegos no se debe obviar el contexto social de la institución en la cual se van a practicar. Es conveniente que los juegos no rompan demasiado con la

* La luz dirigida intensifica y centra la atención de los participantes. Las áreas muy iluminadas pueden atraer la atención y sugerir actividad; en tanto que las que se mantienen en penumbras insinúan zonas de descanso o de no juego.

cultura de las organizaciones en las cuales están inmersas las personas participantes. Ahora bien, es necesario tener cuidado respecto de una total acomodación a las rutinas de dichas instituciones, lo contrario puede propiciar la esterilidad de los grupos para asumir una actitud de innovación y cambio. De lo que se trata es de favorecer una Atmósfera creativa mediante las actividades lúdicas que aquí se proponen, tomando en cuenta las condicionantes histórico-sociales de los grupos, evitando siempre el efecto bumerán; es decir, un choque excesivo con el contexto institucional que provocaría un efecto totalmente contrario al deseado.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MIEMBROS

Los juegos se deben seleccionar, considerando las particularidades propias de cada grupo. En este caso, es preciso tener presente las características psicosociales del grupo como tal, en función de su sentir, pensar y actuar; además de tener en cuenta las diferencias individuales de sus integrantes.

ROLES

En la experiencia de trabajo de los autores de esta obra con Atmósferas creativas, hemos percibido que los roles deben irse aprendiendo en secuencia y poco a poco, es decir, resulta importante ir asignando roles más complejos y diferentes en la medida de que se lleva más tiempo trabajando con el grupo.

Cuando trabajamos en función de propiciar una Atmósfera creativa, es necesario lograr que en los grupos cada participante realice diferentes roles, de manera que cada actividad realizada tenga una función distinta.

Al principio los participantes quizá recibirán roles que les ayuden a configurar el grupo. Después se les pueden dar roles que favorezcan que el grupo funcione correctamente, se alcanzan los objetivos planteados y se construyen bien las relaciones entre los integrantes. Por último, es factible asignarles roles que ayuden a los jugadores a promover lo que están aprendiendo y a aprovechar las ideas de los demás.

A continuación se muestran una serie de roles que hemos trabajado en Atmósferas creativas:

1. **Recepcionista:** es quien da turnos y alienta a que todos participen, pide que levanten la mano o hablen en voz baja.
2. **Iniciador contribuyente:** presenta nuevas ideas o reconsidera las formas de enfocar el juego.
3. **Investigador:** busca información, procura la aclaración de las sugerencias en función de la información que posee.
4. **Informante:** presenta hechos o informaciones generalizadas, ofrecidas por los libros o por otros jugadores.

5. Inquisidor de opiniones: pregunta para aclarar los valores referentes a lo que el grupo está realizando.
6. Fermentador: es quien pregunta a un integrante del grupo el porqué de lo que dice o pide razones para mejorar el juego que se está efectuando, además de ofrecer ideas y conclusiones propias.
7. Formulator: cita ejemplos, elabora significados, aclara la razón de ser de intervenciones anteriores, además de ofrecer ideas.
8. Opinante: expresa en su momento su opinión o creencia relativa a una sugerencia o alternativa grupal.
9. Orientador: define la posición del grupo con respecto a sus objetivos; expone las desviaciones de las direcciones o metas trazadas.
10. Vigorizador: impulsa al grupo a una mayor actividad. Es muy conveniente que aparezca desde la primera etapa.
11. Técnico de procedimientos: realiza tareas rutinarias; distribuye el material, maneja objetos, entre otras funciones.
12. Registrador: es el encargado de llevar la memoria de todo lo que se cita trabajando en la sesión. Anota las sugerencias, decisiones o resultados de las discusiones, así como el desempeño del grupo durante la realización de la tarea, en todas las fases del trabajo.
13. Estimulador: elogia, alaba y acepta la contribución de los otros.
14. Conciliador: interviene en las disputas internas, mediando. Atenúa las diferencias entre los miembros.
15. Expositor: es quien expone la producción de su equipo de trabajo.
16. Mediador: actúa desde dentro de un conflicto en el que su idea o posición está involucrada. Puede ofrecer soluciones o acuerdos, disminuyendo su estatus o admitiendo su error.
17. Guardagujas: fomenta y facilita la participación de otros y ofrece propuestas acerca de cómo regular la comunicación.
18. Legislador: recuerda las normas grupales e intenta aplicarlas en su funcionamiento y en el grupo.

FACILITADOR-MEDIADOR DEL GRUPO

El facilitador-mediador es aquella persona que propicia un clima humano y pensante en el grupo, para lo cual se nutre de las corrientes humanistas y constructoristas. Es, por tanto, el maestro, padre, amigo, psicólogo, médico, entre otras muchas profesiones o roles que desempeña y que, al relacionarse con otras, posibilita el aprendizaje, el desarrollo de las potencialidades, el perfeccionamiento o corrección del pensamiento, y el fortalecimiento de la autoestima. Para su buena labor en el grupo él debe tomar en cuenta las sugerencias que se mencionan a continuación.

No todos los juegos que aparecen en esta obra, requieren de la misma capacidad, destreza o habilidad por parte del facilitador-mediador. Es decir, existen juegos que, para

su correcta aplicación, es suficiente con conocer al grupo y saber el procedimiento para llevarlo a cabo; otros, en cambio, además requieren de muchas horas de práctica y lectura.

El facilitador-mediador debe estar consciente de sus capacidades y habilidades en el trabajo grupal. Es preferible que emplee los juegos más sencillos, si los domina de forma correcta, a que utilice los más difíciles y propicie así en el grupo, procesos afectivos o cognoscitivos que no puede trabajar de manera adecuada; o que dé lugar a situaciones que, a largo plazo, dificulten el desarrollo de las potencialidades de los participantes y dejen de ser gratificantes a nivel grupal.

También puede ayudar al facilitador-mediador tener algún conocimiento previo en procesos grupales y mediación. Además, sería oportuno que tenga muchas horas de trabajo en desarrollo humano y mediación, a fin de que sea lo más transparente posible para su grupo y acompañante en cuanto a la edificación de los procesos intelectuales y efectos que se destacan en él.

No se trata de un requerimiento indispensable, pero sí favorable para entender mejor los procesos, fenómenos y situaciones que se le puedan presentar.

Además, el facilitador-mediador debe estar preparado para situaciones inesperadas durante la realización de los juegos y tener una reserva de estrategias, para dar respuesta a lo desconocido. Debe prestar máxima atención a los fenómenos directamente observados, durante la realización de los juegos, como aquellos que requieran una interpretación para que el grupo y él lo comprendan, dado que no son perceptibles con facilidad. A éstos no les debe buscar una respuesta o interpretación inmediata, la misma va surgiendo posteriormente. Muchos significados no se expresan con intervenciones verbales, sino con gestos, posturas, silencios, cambios en el tono de voz, entre otros, es decir, tienen que ver con la comunicación no verbal.

El facilitador-mediador debe prepararse para recibir críticas y saber escucharlas, determinar cuáles de ellas le ayudan en su proceso de crecimiento y aprovecharlas para conocer mejor a los demás.

El facilitador-mediador debe respetar el curso espontáneo de la acción lúdica y no violentarla con sus particulares ideas sobre cómo trabajar la sesión. Siempre se debe considerar que, cada vez que se empieza a jugar, el grupo es el protagonista y que él es un recurso más para que aquél llegue a los fines propuestos.

Asimismo el facilitador-mediador está comprometido a fomentar la fantasía y la imaginación mediante los juegos. En este sentido, tendrá que acostumbrar a los jugadores a lanzar su pensamiento hacia caminos insospechados. Conducir el pensamiento de los jugadores hacia áreas no exploradas es una tarea difícil y, a la vez, estimulante para el facilitador-mediador; así como fomentar la desinhibición y espontaneidad grupales a la hora de jugar, y minimizar en todo lo posible la implicación del yo. Es decir, evitar sentirse evaluado o cuestionado por los demás mientras se juega. Habrá de cuidar que ninguno de los participantes asuma la posición de observador cuando los otros juegan, pues ello refuerza la sensación de ser evaluado. Es fundamental cobrar conciencia de que algunas actividades e ideas pueden connotar con algún integrante y éste saltar a la defensiva. Una manera de no darle fuerza a dichas actitudes es decirle que es un simple juego.

Durante los juegos, es importante fomentar la capacidad para plantear problemas, incongruencias y contradicciones. Encontrar un problema es a veces más difícil que solucionar uno ya formulado; sólo quien se cuestiona, quien se hace preguntas, puede encontrar varias respuestas. No es solamente valioso que se planteen problemas, sino además que se reformulen los ya existentes; en dicha reformulación, comienza a aparecer una nueva forma de ver la realidad.

El facilitador-mediador debe desarrollar la posibilidad de valorar de manera integral, en sus diversas facetas, el juego que se está realizando; es decir, deberá propiciar en los jugadores la idea de que la realidad no es en blanco y negro, sino en colores. Todo fenómeno de la realidad tiene diferentes aristas, aunque con las creencias falsas, estereotipos y prejuicios con que a veces se conduce, casi resulta obvio que existe sólo un camino y una posibilidad. Esto se ejemplifica con un relato que hicieron a los autores cuando comenzaron a trabajar en el poblado Unión de Reyes de Matanzas, Cuba: un señor iba con su camión lleno de bagazo de caña por una carretera de alta velocidad, cuando pasó por la vía opuesta un campesino en un tractor y le gritó: “¡cuidado, burro!” El señor se molestó mucho, pensó que lo habían insultado y respondió enérgicamente con una grosería. Siguió su camino y al entrar en la siguiente curva chocó con un burro que se encontraba en la carretera.

De la misma manera, el facilitador-mediador debe fomentar mediante el juego el gozo creativo, es decir, el amor y la fe en crear y pensar, de modo que dichas actividades puedan ser experimentadas como agradables y divertidas. Para ello, es necesario promover e impulsar una motivación por el propio proceso de jugar, que aún sin haber llegado a finalizar el juego, se despierten en los jugadores sensaciones de activación en los procesos y en las habilidades de pensamiento, y bienestar emocional durante el transcurso de la actividad lúdica.

Así también, al principio de las sesiones el facilitador-mediador debe estar atento a las posibles resistencias iniciales para formar las Atmósferas creativas con los juegos. Por ello resulta conveniente dedicar varias sesiones de juego con el fin de desestructurar, en los participantes, estas resistencias y formas de trabajar en grupos anteriores. Entre dichas actitudes se encuentran: actitud negativa, poca participación, tendencia a evaluar y enjuiciar las ideas. Una manera práctica de romper con estas resistencias es empezar con los ejercicios y juegos corporales. Esto permite liberar las emociones negativas, descargar y entender las vivencias que provocaron que se construyeran estos candados defensivos.

El facilitador-mediador debe percibir todas las reacciones del grupo, pero no tomar nota. Cuando existan situaciones difíciles o bloqueos grupales y se vea precisado a interrumpir el juego, debe hacerlo con energía y decisión, pero sin perder la calma. Él debe cuidar los límites de tiempo para iniciar y terminar cualquier actividad a realizar. Ha de cuidarse de no mirar al reloj para no dar la impresión de premura, cansancio o aburrimiento y para evitar que el grupo también esté pendiente del tiempo. Cuando el facilitador-mediador está mirando constantemente al reloj o presionando mucho al grupo con respecto a la duración del juego, se crea una vivencia subjetiva del tiempo, los presentes interpretan que es necesario culminar con rapidez el juego que están realizando

o que no van a poder terminarlo, lo que frena el desarrollo espontáneo de su creatividad y genera ansiedad por el resultado del juego más que por el propio goce por éste.

El facilitador-mediador debe aprender a tomar el tiempo para las actividades con prudencia. Una de las más difíciles en este sentido es cuando se crean diferentes equipos y unos terminan primero que otros; en esta situación se sugiere dar un tiempo de descanso a quienes terminaron, ponerlos a ayudar a sus compañeros o asignarles otra tarea de mayor dificultad.

Así también, el facilitador-mediador debe explorar las potencialidades que posee cada integrante del grupo en diferentes áreas de desarrollo que el juego permite poner en manifiesto. Además, indagar acerca de las necesidades de aprendizaje de cada jugador, así como negociar con cada uno de ellos el aprendizaje significativo que se desea lograr; esto lo puede alcanzar a través de una serie de maneras de preguntar* y actividades con carácter lúdico a efectuar.

Además, es necesario que el facilitador-mediador ofrezca ayuda a partir de las dificultades que se pongan de manifiesto. Debe evitar adelantarse o dar por supuesto determinadas necesidades de los participantes y, más bien, esperar a que aparezcan.

Siguiendo esta idea, el facilitador-mediador debe ser muy respetuoso de los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Conocerlos y tomarlos en cuenta a la hora de propiciar una Atmósfera creativa nos acerca a un aprendizaje grupal lleno de sentidos y significados.

Antes de comenzar a realizar los juegos es oportuno motivar a los participantes con respecto a la actividad lúdica; así como asegurarse de que nada falta para comenzar. En síntesis, él debe ser un modelo de los procesos y habilidades a trabajar en el grupo.

ENTRENAMIENTO PREVIO

También es valioso que antes de llevar a cabo la actividad el facilitador-mediador organice un entrenamiento previo, pues la experiencia vivida en el juego como miembro del grupo permite entender con mayor claridad y precisión los procesos que ocurren al interior y exterior de los participantes; así, la tarea de facilitar será mucho más eficiente y no se caerá en el error de pensar que se domina un juego con sólo conocerlo. Además, cuando no se tiene una preparación es recomendable elegir los juegos más sencillos y tener la certeza de realizar una buena **facilitación** grupal, antes de emplear los más complejos y resaltar determinados procesos afectivos y cognoscitivos que aún no se manejan de manera adecuada.

El facilitador-mediador debe evitar cualquier comentario o burla que pueda despertar sentimientos de ridículo, rivalidades o juicios valorativos o moralizantes. Para ello es importante seleccionar la actividad lúdica de acuerdo con la etapa de desarrollo en que se encuentra el grupo.

* Para mayor información sobre estas preguntas consulte el libro de Betancourt. (2001). *Atmósferas creativas 2: Rompiendo candados mentales*, pp. 77-81. Publicado por Editorial El Manual Moderno, S. A. de C. V., México.

Al efectuar los juegos, es útil explicar con claridad en qué consisten, sin ofrecer demasiados ejemplos o ser elocuentes en exceso, para no coartar la espontaneidad; a veces, la ejemplificación de un juego es mejor que mil palabras. Al dar las instrucciones, es importante procurar que los participantes escuchen con atención y, si existen dudas, repetir la consigna las veces que sean necesarias. En ocasiones es útil que uno de los miembros del grupo repita o parafrasee las indicaciones para estar seguro que el grupo las ha comprendido. Si estamos empleando música y damos una consigna, es importante bajar el sonido para que todos escuchen con claridad. También es útil desplazarse por todo el salón cuando se está explicando algo; de modo que la explicación debe ser expresada de forma tal que se convierta en una invitación para trabajar (Waisburd, 1996). Cuando se termine la actividad lúdica, se debe dar a conocer el nombre de ésta y suscitar un diálogo en torno al objetivo perseguido. Además, se debe reservar un espacio para reflexionar sobre lo realizado; en muchas ocasiones se comete el error de efectuar un juego y, al terminar éste, se pasa a otro sin dar un lugar al diálogo.

Para que la presente obra sea realmente valiosa, es necesario resaltar que el facilitador-mediador (o quien emplee los juegos) debe mostrar una actitud de apertura a nuevas experiencias, respeto y gran capacidad para realimentarse de manera positiva sobre lo que el juego provoca en el grupo; además de favorecer un clima donde se proporcione un sentido de libertad y receptividad ante las experiencias que surjan durante el mismo, algo que a veces no ocurre cuando se le da mucha importancia al logro o al éxito en la actividad lúdica y no a los procesos psicológicos que genera.

Al facilitador-mediador corresponde explotar todo lo que los jugadores puedan y sepan hacer, y ser lo suficientemente hábil para colaborar con ellos, de manera que puedan ser conscientes de sus errores, capaces de repararlos y elaborar estrategias que les aseguren el éxito.

Muchos facilitadores-mediadores creen que inhibirán el juego si intervienen o participan, lo cual puede ser cierto en caso de interferencias de carácter autoritario y dogmático. No ocurre así con una orientación humanista que aumente la calidad y la inventiva del juego, de esta manera el facilitador-mediador se integra a la actividad lúdica como un recurso más.

Durante la sesión de juego, el facilitador-mediador puede cometer una serie de errores ante los cuales debe estar alerta. A continuación se describen algunos de ellos:

- No tener una actitud de adaptación a las características propias del grupo con que está jugando.
- Confundir, consciente o inconscientemente, el mostrar competencia y capacidad para ayudar al grupo, con jugar ejerciendo una actitud de superioridad, lo cual origina un bloqueo del grupo desde el inicio.
- Falta de seguridad en sí mismo y sus conocimientos.
- Voluntad de imponer sus ideas.
- Deseos incontenibles de hablar.
- Laxismo, es decir, cuando el facilitador-mediador propone una manera de hacer el juego y se deja llevar por los participantes, a través de vías distintas a las previstas. También sucede cuando llega a la sesión sin una idea clara de lo que se va a realizar.

- Abuso o falta de autoridad al efectuar los juegos. El abuso genera bloqueos y resistencias en el grupo, y la falta de autoridad puede traer confusión.
- Excesiva implicación en el juego.
- Miedo al grupo.
- Falta de preparación de las sesiones del juego.
- Incomprensión de la dinámica afectiva, cognoscitiva y de razonamiento que generan los juegos y las peculiaridades propias de este proceso.
- Pérdida de la misión coordinadora, que ocurre cuando uno de los miembros del grupo comienza a orientar y guiar el juego en cierta dirección.
- Manejo inadecuado de la esfera afectiva de la persona que está participando, en el sentido de pasar de lo público a lo privado y de ahí a lo íntimo. Desatando procesos afectivos no propios del juego que se estaba realizando y a los cuales no se les puede dar una respuesta adecuada en ese momento.
- No dirigirse a los participantes por su nombre o pedir la participación de un miembro del grupo mencionando el nombre de otro.
- No estar atento a todas las participaciones que se generan en el grupo o excluir algunas por no verlas.
- Emplear dinámicas que ponen en ridículo, exhiben dramáticamente el error o resaltan algún defecto físico del participante.
- Obligar o presionar a un participante para que esté consciente de ciertos datos de su persona.
- No respetar el ritmo que cada persona tiene para participar y trabajar.

Es importante destacar que el facilitador-mediador debe preparar una serie de preguntas para realizar antes, durante y al final del juego, con el fin de estimular la creatividad y pensamiento reflexivo de los participantes, en los momentos que se requiera.

CONCIENCIA SOCIAL

Para que estos juegos se conviertan en propiciadores de una Atmósfera creativa y hagan posible que, en un grupo, se desarrollen al máximo las potencialidades de sus participantes, es necesario que entre éstos exista una actitud de cooperación y conciencia grupal, acompañada de un estilo de toma de decisiones democrático y participante. Es decir, se hace imprescindible un mínimo de conciencia social en cuanto a los objetivos a alcanzar con los juegos.

RECURSOS MATERIALES

Los recursos que se emplean en cada uno de los juegos son mínimos y fáciles de elaborar, ello posibilita su empleo sin grandes costos. Casi de manera automática los autores de esta obra rechazamos cualquier actividad lúdica que requiera muchos recursos mate-

riales. Creemos que cuando se va a diseñar un juego, es mejor emprenderlo con lo que se tiene a la mano y aprovechar la imaginación para adecuarlo a las necesidades propias. Entre los recursos materiales que más se emplean están: papel reciclable, botellas vacías, hojas de plantas, envases de pegamento o de otros líquidos, alambres, pedazos pequeños de madera, recortes de tela, periódicos y revistas. Estos recursos, por lo general, se deben caracterizar por su riqueza, complejidad y multiplicidad de sugerencias, y deben cumplir con los siguientes requisitos: ser originales, favorecer el esfuerzo independiente y creador, aprovecharse para resolver un problema específico, explorar el ingenio y la creatividad del participante con el fin de solucionar un problema, cumplir varios propósitos, tener múltiples usos progresivos, contener elementos inesperados por descubrir, facilitar el desarrollo de actividades progresivas y no repetitivas, adecuarse a la etapa de desarrollo de los jugadores, ser atractivos y motivadores para el participante (Betancourt, *et al.* 1994; Zapata, 1984).

MÚSICA

La música es un elemento integral de la Atmósfera creativa, pues permite la manifestación de diferentes procesos afectivos e intelectuales. Es importante abrir siempre un espacio a la música dentro de la actividad lúdica en el grupo y generar en éste actitudes favorables para escucharla y disfrutarla, sobre todo la de tipo clásico. En este sentido, es útil tener en cuenta el volumen adecuado, en función del juego que se efectúa. Conviene que la música sea lo más neutral posible y desconocida para los jugadores, con el fin de evitar que se convierta en detonadora de experiencias anteriores.

Se han enfatizado una serie de aspectos que se deben considerar para integrar una Atmósfera creativa. Más adelante se analizarán en detalle algunos supuestos teóricos de la misma.

REFERENCIAS

- Betancourt, J. (1992). *Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad*. Cuba: Ed. Academia.
- Betancourt, J. *et al.* (1994). *La creatividad y sus implicaciones*. Cuba: Ed. Academia.
- Betancourt, J. (2001). *Psicología y creatividad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Betancourt, J. (2001). *Atmósferas creativas 2: rompiendo candados mentales*. México, Ed. El Manual.
- Betancourt, J., Valadez, M. D. (2004). *Cómo propiciar una atmósfera de creatividad en el aula*. México: Centro de Estudios e Investigación de Creatividad Aplicada.
- Chapela, L. M. (2002). *El juego en la escuela*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Claxton, G. (2002). *Aprender el reto del aprendizaje continuo*. Barcelona: Ed. Paidós.
- De la Torre, S. (1987). *Creatividad y formación*. México: Ed. Trillas.
- De la Torre, S. (1996). *Creatividad innovación y práctica educativa. Selección de lecturas*. Guadalajara: Diplomado de Creatividad e Investigación en la Educación. Guadalajara: Dirección de Educación Especial del Subsistema Integrado.

- De la Torre, S. (2000). Estrategias creativas en la educación emocional. *Revista Española de Pedagogía*. No 117, pp. 543-571.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Ed. Recursos.
- Estévez, E. H. (2003). *Enseñar a aprender. Estrategias cognitivas*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Fueguel, C., Montoliu, R. (2000). *Innovemos el aula*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- Gaskins, I. E., Elliot, T. (2000). *Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Jonson, D., Jonson, R. J. (1999). *Aprender juntos y solos*. Argentina: Aique.
- Landau, E. (1987). *El vivir creativo*. Barcelona: Ed. Herder.
- Lobato, X. (2001). *Diversidad y educación*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Marín, R. (1986). *Creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*. Madrid: Ed. UNED.
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva.
- Moraes, M., De la Torre, S. (2002). Sentipensar bajo la mirada poética cómo reencantar creativamente la educación. *Creatividad y Sociedad*. Vol.2, pp. 45-56. Barcelona.
- Rodríguez, E. *Hablar es crear*. México: Panorama.
- Rogers, C., Freiberg, H. J. (1996). *Libertad y creatividad en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Souto, M. (2000). *Las formaciones grupales en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Zapata, A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax.
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación. Teoría y práctica*. México: Ed. Paidós.



ATMÓSFERAS CREATIVAS Y SUS PRINCIPIOS GENERALES

A continuación se hace referencia a una serie de principios generales del programa de Atmósferas creativas, que favorecen el desarrollo del pensamiento excelente. También se explicará detenidamente cómo transcurre una de sus sesiones y las áreas del potencial humano que se pueden trabajar en ellas. Asimismo, se da una visión de la sección de juegos incluidos en este volumen.

Atmósferas creativas propicia un estado óptimo de activación cognoscitiva y afectiva del pensar y crear, y aumenta el rendimiento productivo grupal ante tareas que se deben cumplir.

Cuando el día está lluvioso, muchas veces se dificulta llegar al trabajo o se genera un sentimiento de tristeza, lo cual trae como consecuencia que, en ocasiones, no se rinda laboralmente igual que en aquellos días soleados y con cielo azul. En una Atmósfera creativa se trata de propiciar las condiciones para que siempre haya mucho sol en los grupos.

Atmósferas creativas es un fenómeno psicosocial muy complejo y rico, por lo mismo difícil de definir, aunque valioso en la vida y acontecer de los grupos. La atmósfera creativa es la disposición de ánimo, tono afectivo, procesos de pensamiento, habilidades y recursos cognoscitivos difundidos durante el juego; es el termómetro que indica si el clima del grupo es cordial u hostil, frío o cálido, creativo o tradicional, crítico o irreflexivo, armonioso o desequilibrado. El lenguaje popular tiene expresiones convencionales que tratan de caracterizar dichas atmósferas, por ejemplo, cuando se dice “la atmósfera del grupo está muy cargada” o “está muy pesada”, significa que hay mucha tensión en el grupo.

Es de interés indicar los **principios** que pueden ayudar, o no, a crear una Atmósfera creativa conveniente con el fin de efectuar un trabajo productivo y gratificante, que resulte en el desarrollo de las potencialidades de los participantes (Vigostky, 1992; De la Torre, 1996; Betancourt, 1996; Amegan, 1993; Mitjás, 1995). A continuación se hace referencia a cada uno de ellos:

1. ENSEÑANZA ANTICIPATORIA

Atmósferas creativas parte del concepto de una enseñanza que desafíe el desarrollo, en el cual se espera aparezcan las habilidades que trabaja el programa. Lo anterior se fundamenta en un postulado de la escuela histórico-cultural, donde Vigostky defiende una enseñanza que no sea la sombra del desarrollo, esto es, una enseñanza que esté un paso adelante de éste para que, a través de la mediación del facilitador-mediador del grupo, el alumno logre de la mejor manera el desarrollo de sus habilidades.

Según la propuesta vigotskiana, que enfatiza en la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente (lo exógeno), tanto la enseñanza como el desarrollo son dos fenómenos diferentes pero muy relacionados: las dos caras de la misma moneda. Enseñanza y desarrollo coexisten en una relación muy compleja y dinámica, que tiene lugar desde antes del nacimiento y que implica que la enseñanza dirige el desarrollo psíquico humano.

2. CONSTRUCCIÓN DE LAS HABILIDADES A TRABAJAR EN DOS PLANOS

Se debe considerar que todo lo aprendido y por aprender se va a presentar siempre al alumno, en nuestras sesiones, en dos planos: uno fuera de él (intersíquico) y el otro dentro de él (intrasíquico). Durante la sesión, el lenguaje de los otros, referente al desarrollo de la habilidad estudiada, formará parte del lenguaje de todos a través del diálogo que se va realizando; todo esto en el plano intersíquico. Lo anterior se interioriza para formar parte de las herramientas psíquicas del alumno. Aquí se está considerando un plano intrapsíquico.

De lo anterior se deduce, entonces, que toda apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores (cultura humana, en el más amplio sentido) es siempre la internalización de lo sociocultural, el tránsito mediado de los fenómenos interpsicológicos a fenómenos intrapsicológicos o, parafraseando a Vigotsky, 'en el desarrollo del individuo cada función aparece dos veces: primero, en la dimensión social, entre individuos, y después, en lo individual, dentro de la mente de la persona'.

En este principio se encierra una manera de ver al educador no sólo como una persona, abierta al diálogo y crecimiento de sus alumnos (facilitador-mediador), sino también como un catalizador que produce una reacción cognoscitiva valiosa entre los alumnos y sus experiencias. Todo esto con la finalidad de extraer de cada experiencia el aprendizaje máximo; también debido a ello el facilitador-mediador busca constantemente oportunidades de demostrar la más amplia aplicabilidad de principios y de estrategias que los estudiantes puedan emplear en la resolución de problemas. Además, intenta hacer a los alumnos eficientes en aprender a aprender, logrando que ellos transfieran los procesos que han empleado más allá de lo que trabajan en ese momento. Entre las estrategias que emplean para esto se encuentran: examinar cualquier comunicación con

los estudiantes para determinar hasta dónde ellos están aprendiendo; extraer evidencias del pensamiento de los alumnos mediante realizar cuestionamientos;* aceptar la mayor cantidad de respuestas del estudiante y después conducirlos a un paso más allá de esas respuestas; enseñar el valor y uso del pensamiento.

Tal mediación debe trascender el aula. En Atmósferas creativas se busca que la habilidad o tema que se trabaja en una sesión se transfiera a otros contextos. Para esto el facilitador-mediador debe estimular a los alumnos a plantear ejemplos que vinculen la habilidad estudiada con situaciones de la vida diaria.

3. HABILIDADES TRABAJADAS Y SU REFLEJO EN LA CONSCIENCIA DEL ALUMNO DE MANERA MEDIATIZADA

Se parte de que el reflejo de las habilidades trabajadas, en cada sesión de Atmósferas creativas, no se da de manera directa en la conciencia de los alumnos, sino de forma mediada, es decir, se interioriza de acuerdo con su historia y cultura.

En el proceso de apropiación de estas habilidades, no debe olvidarse que hay un sinnúmero de contingencias de diferente índole que pueden favorecerlo u obstruirlo, entre las que se hallan elementos de índole personal en quien aprende: conocimientos previos, actitudes, capacidades, valores, en fin, cómo se ha venido dando el proceso de “devenir en persona” hasta llegar al “aquí y ahora” de la sesión.

4. HABILIDADES EN, POR Y PARA UN SISTEMA DE ACTIVIDADES Y COMUNICACIÓN

Se toma como base el criterio de que las habilidades que se van a trabajar, dirigidas a la parte reflexiva, o creativa o ambas (pensamiento excelente), van a aparecer de acuerdo con el tipo de actividades lúdicas y comunicación que establezca el facilitador-mediador con el grupo.

Debe recordarse que la actividad y la comunicación constituyen medios imprescindibles que posibilitan la internalización, es decir, el proceso de llevar “adentro” lo que está “afuera”, por tanto, el facilitador-mediador de Atmósferas creativas, más que director de una actividad, deviene en un mediador de un espacio de actividad-comunicación en el que los individuos, de igual a igual, cooperan para el desarrollo de sus habilidades.

* Algunas personas cometen el error de igualar la mediación con muchas preguntas, pero lo que es significativo no es el número de preguntas sino la calidad de ellas. Un buen facilitador-mediador hace preguntas que van dirigidas a los procesos más que al contenido.

5. DESARROLLO DE HABILIDADES CON UN CARÁCTER HISTÓRICO-SOCIAL QUE NOS ACERCAN A UN PENSAMIENTO EXCELENTE

El desarrollo de las habilidades propias de un pensamiento excelente está permeado por un contexto histórico-social, en el cual está inmerso el alumno, es decir, debe estar medidas por las características propias de la sociedad en la que vive. De lo anterior se desprende la importancia de contextualizar siempre las actividades y el tipo de comunicación a establecer, de acuerdo con la historia y cultura del grupo con el cual se está laborando.

Dado lo anterior, el facilitador-mediador debe “darse el lujo” de ser un poco antropólogo, etnólogo, sociólogo, psicólogo social, en tanto ha analizado y comprendido la historia, realidad y creencias de la comunidad donde labora, algo de suma importancia, pues constantemente va “matizando” el devenir grupal.

6. UNIÓN ENTRE LOS CONCEPTOS CIENTÍFICOS Y COTIDIANOS QUE TIENE EL ALUMNO ACERCA DE LA HABILIDAD A TRABAJAR

Cada vez que se empieza la sesión, se intenta que el alumno comente acerca de los conceptos cotidianos que posee acerca de la habilidad a trabajar, con el fin de vincularlos, de manera orgánica, con los científicos. De esta forma los conceptos científicos se enriquecen de la vida cotidiana de los estudiantes que trascienden las paredes del aula y, a su vez, los cotidianos encuentran una lectura más sistemática, objetiva y abstracta sobre la realidad al ser estudiada por los científicos. Es así que se obtendrá un aprendizaje más rico de sentidos y significados.*

Este principio apunta al carácter científico de la enseñanza, es decir, no a la necesidad de transmitir “más y más información” a los alumnos, sino que esta sea la esencial, de modo tal que se favorezca el “operar” con generalizaciones teóricas.

7. UNIDAD DE LO COGNOSCITIVO Y LO AFECTIVO EN CADA SESIÓN DE ATMÓSFERAS CREATIVAS

Cuando se está trabajando cualquier habilidad, se debe considerar siempre que la actividad lúdica realizada va a movilizar los recursos afectivos e intelectuales de la habilidad a ejercitar. Además, es importante crear un clima en el cual se propicie la unión entre los afectos y el intelecto; es necesario buscar un equilibrio entre lo afectivo y lo intelectual, a fin de lograr un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

* Según la escuela Histórico-cultural, los “significados” son los conocimientos construidos por la humanidad y que nos han sido heredados, mientras que los “sentidos” son la manera de reflejar dichos conocimientos en nuestra conciencia, en la medida en que comienzan a formar parte de nuestras relaciones vitales.

En este sentido, los autores han elaborado una serie de categorías que permitan agrupar este principio. Tal es el caso de la **vivencia reflexiva**, la cual se caracteriza por la unión de los procesos afectivos y cognoscitivos; la unión entre el afecto y el intelecto. En las conferencias de los autores, siempre que se habla de vivencia reflexiva, se comenta la siguiente analogía: la vivencia reflexiva que se desea desarrollar en los salones de clases es similar a la que se experimenta al ver una buena película, la cual moviliza estados afectivos y determinadas motivaciones de acuerdo con la historia personal pero, a la vez, invita a pensar.

8. VALORACIÓN DEL PRODUCTO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA, ASÍ COMO DEL PROCESO

Durante las sesiones de Atmósferas creativas se desea tener un reflejo de la manera de pensar del alumno a través de los productos de su actividad, pero sin descuidar o subvalorar en ningún momento cómo llegó a ella, es decir, no se desea tomar uno de éstos en detrimento de los otros.

A diferencia del énfasis excesivo que diferentes autores han puesto sobre alguno de estos aspectos, a saber, el proceso de realización de la actividad o el resultado final (producto) de la misma, los autores de esta obra consideramos que **ambos** están estrechamente vinculados y que, desde una perspectiva dialéctica, deben contemplarse en su unidad indisoluble.

9. APRENDIZAJE DE CÓMO RECICLAR LOS ERRORES

El punto de partida es la idea de que se debe abrir un espacio de análisis al error, siempre que éste ocurre dentro de una actividad lúdica en donde se pensó o creó algo, para analizar los aprendizajes que deja, cuando se trata del error que no es producto de la negligencia o pereza. Con este principio se enfatiza que, a diferencia de lo que la pedagogía tradicional ha vuelto fetiche (el éxito, “la buena respuesta”), el error puede devenir en una fuente de estimulación a logros futuros, siempre y cuando pueda servir para el diálogo y la reflexión.

10. CONCEPCIÓN HOLÍSTICA DEL PENSAMIENTO EXCELENTE

El programa está basado en una concepción holística del pensamiento excelente que se va trabajar a través de las diferentes habilidades que lo componen. Por lo anterior, en cada lección siempre será necesario establecer una relación entre la habilidad estudiada (parte) en relación con el pensamiento excelente (todo). Aquí es válido subrayar cómo, dialécticamente, tanto cada una de las partes como el todo son igualmente importantes: el camino del conocimiento humano es una “avenida” de doble vía, la cual va de lo particular a lo general y de lo general a lo particular.

11. DESARROLLO DE UN PENSAMIENTO EXCELENTE RELACIONADO CON EL PROGRESO DE SU LADO ÉTICO

Durante las lecciones se han de fomentar y modelar determinados valores humanos como la responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, templanza, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros. Todo lo anterior se debe favorecer, pero sin adoctrinar, esto es, sin imponer o dialogar sólo desde la posición o experiencia del facilitador-mediador; de ahí la importancia de que éste sea un modelo ético para sus alumnos.

En este aspecto, debe recordarse que la sociedad contemporánea se caracteriza, entre otras cosas, por una crisis de valores humanos nunca antes vivida, por lo que es una convicción de los autores que el pensamiento excelente, para que en realidad sea tal, ha de acompañarse —no como simple “escenografía”— del desarrollo de valores espirituales superiores que enaltezcan la condición humana.

12. METACOGNICIÓN COMO INDICADOR DE MÁXIMO DESARROLLO EN LAS HABILIDADES A TRABAJAR

Por metacognición se entiende la capacidad de pensar sobre el pensar; es decir, pensar cómo pensar. En Atmósferas creativas, no sólo interesa el acto de pensar por sí mismo, sino la autorreflexión de los participantes sobre la manera en cómo lo hacen y cómo lo podrían desarrollar mejor. Para ello se toma en cuenta el conocimiento metacognitivo que se refiere al conocimiento sobre el proceso de pensamiento que se ha usado. Otro aspecto importante son las experiencias metacognitivas en donde el alumno sabe cuándo se ha confundido o no comprende algo, y es el momento de hacer algo o corregir el problema. Por ejemplo, una persona que esté consciente de sus dificultades para expresarse en público, quizá busque un curso que le ayude a superar estas dificultades o maneras de presentar sus trabajos en donde no tenga que poner mucho de manifiesto habilidades comunicativas. Tanto el conocimiento metacognitivo como las experiencias pueden ser enseñados de manera directa o modelados por el facilitador-mediador.

13. PENSAMIENTO EXCELENTE IMPLÍCITAMENTE COMPROMETIDO CON UNA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

La motivación intrínseca es aquella que mueve a una persona a realizar determinada tarea sin que ningún factor externo lo presione o estimule para lograrlo; por tanto, está unido a los intereses propios de cada ser humano. En Atmósferas creativas se desea trabajar con este tipo de motivación, para lo cual se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada alumno de manera independiente y grupal. Si se logra dicha motivación en el alumno, el desarrollo de las habilidades será experimentado como una necesidad para lograr sus objetivos.

14. LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO EXCELENTE PUEDEN SER ENSEÑADAS

Las habilidades del pensamiento excelente pueden ser aprendidas y entrenadas; aquí vale la pena utilizar la analogía del deportista que entrena diariamente para mejorar su rendimiento en una competencia. La práctica de determinados juegos y actividades de carácter intelectual en una sesión de Atmósferas creativas fortalece las habilidades que sirven para dicha tarea.

Cada uno de los 14 principios fundamentales expuestos, implican toda una serie de sugerencias para poder llevarlos a cabo. A continuación se mencionan algunas de ellas.

SUGERENCIAS

- Convertir las habilidades en instrumentos de trabajo, favoreciendo que el alumno las utilice con éxito en contextos futuros. Esto es, buscar que, con el transcurrir del tiempo, las habilidades estudiadas se apliquen de manera espontánea y consciente, lo cual es sinónimo de su internalización.
- Para propiciar diferentes maneras de interacción dentro de una Atmósfera creativa, el facilitador-mediador dejará el rol protagónico que ha tenido hasta el momento en la educación tradicional y pasará a ser un elemento más del grupo. De este modo, su acción será menos directa y existirá un desarrollo más fluido de las habilidades del pensamiento excelente. Una forma de lograrlo es adoptar una actitud ante el grupo que demuestre apertura y deseos de aprender de sus alumnos.
- El facilitador-mediador ha de ser un modelo de pensamiento excelente para sus alumnos, al ser capaz de crear un clima creativo en su salón de clases, que induzca el desarrollo de cada una de las habilidades en este tipo de pensamiento.
- Seguir la dinámica afectiva y cognoscitiva que se genera a nivel grupal, tratando de encauzarla de tal manera que la actividad de pensamiento excelente sea un esfuerzo agradable y valioso.
- Crear un clima de confianza y seguridad en sus estudiantes, de tal manera que vivan una sensación de logro en la medida en que progresan en el dominio de la habilidad que se está trabajando.
- Tener presente que el objetivo de cada sesión es perfeccionar o desarrollar las habilidades de pensamiento excelente, para lo cual se requiere tener la comprensión y dominio del tema de la lección. Es por esto que se debe evitar cualquier actividad que se desvíe de tal objetivo.
- Se recomienda estar preparado con un conjunto de actividades lúdicas extras, por si las que se tienen planeadas no son aplicables para el grupo en cuestión.
- Es preferible comenzar siempre con juegos de menor complejidad y, en la medida que aumenta el número de las clases dedicadas a la habilidad, hacerlos más complejos. Cuando una habilidad resulte difícil de comprender por parte del alumno, se le deben sugerir algunas ideas familiares que le ayuden a comprenderla.

- Cuando se introduzcan ejemplos en la clase de presentación de la habilidad, se debe ir de lo concreto a lo abstracto, de lo conocido a lo desconocido, de lo simple a lo complejo.
- El hecho de tener este libro y un manual con las clases, previamente elaboradas, no excluye al facilitador-mediador del estudio y la adaptación de las mismas al grupo correspondiente.
- En el diálogo final es valioso que el alumno tome conciencia de sus logros y empiece a generalizarlos ante otras situaciones. Además, es importante que comience hablar, de manera espontánea y precisa, acerca de la habilidad estudiada.
- Es necesario utilizar una variedad de recursos que estimulen los diferentes órganos sensitivos del alumno.
- Es útil emplear el sentido del humor y la risa en la clase, como parte de una manera de pensar excelente; pero sin confundir este empleo —como medio para hacer que las habilidades de pensamiento excelente aparezcan de una manera más motivante— con convertirla en el objetivo de la lección.
- Entre las formas organizativas en que se puede estructurar la clase, se debe combinar el trabajo individual con el grupal; representado este último a través de equipos. Para mejorar el trabajo en equipos, se debe evitar que aparezcan determinados **candados** que frenen el desarrollo del pensamiento excelente, para lo cual se recomienda:
 - a) Evitar que los alumnos más avanzados acaparen la atención.
 - b) Crear un clima de confianza para que los alumnos más lentos o tímidos se atrevan a intervenir por sí solos.
 - c) Que los alumnos más capacitados se conviertan en **expertos** para los menos capacitados, a los cuales se les pudiera nombrar **novatos** en el sentido de que colaboren con ellos.
- El facilitador-mediador debe estar atento en cuanto a considerar cuál será la mejor forma de agrupación tomando en cuenta:
 - a) Características del clima que se está edificando.
 - b) Propósito del juego en función de la habilidad que se está trabajando.
 - c) Características de los alumnos.
- Variar la composición de los equipos para mejorar la comunicación del grupo y acoplar los grados de interacción entre éstos.
- Respecto del tamaño de los equipos, éste dependerá del número de participantes que asistan a la clase; sin embargo, se recomiendan equipos de 2 a 4 integrantes.
- Al principio de la clase es recomendable trabajar con todo el grupo, sobre todo en el momento en que se está presentando la habilidad a trabajar.
- El programa, a pesar de que da prioridad al trabajo grupal, no debe obviar las características individuales de cada uno de los estudiantes. Es necesario incorporar a los alumnos que se mantienen en un diálogo silencioso, se entretienen o tratan de distraer al resto, o adoptan posiciones negativas.

- Motivar a que cada integrante del grupo, participe coordinando algún juego e ir rotando este rol; sin embargo, no se aconseja obligar a aquellos alumnos que no deseen hacerlo.
- Si se considera necesario, reformular los juegos que aquí aparecen o tomar en cuenta otros, siempre y cuando se apeguen a los principios del programa y sirvan para cumplir los objetivos de la clase en cuestión.
- Desarrollar la tolerancia hacia las nuevas ideas que determinados jugadores ponen de manifiesto en el juego.
- Evitar premios o castigos antes, durante y al final de una sesión de Atmósferas creativas. Para ello se debe propiciar que el juego resulte interesante en sí mismo, por el mero hecho de jugar y de disfrutar jugando.
- Durante el juego, fomentar en los participantes la actitud de creer en sus propios recursos volitivos, afectivos y cognoscitivos, y ayudar a que se fijen metas a corto, mediano y largo plazo.
- Tener en cuenta que las potencialidades de los jugadores no siempre se hacen evidentes durante una sesión de Atmósferas creativas, sino que se manifiestan en zig-zag y de manera dinámica, de acuerdo con múltiples factores.
- Crear un espacio para el participante creativo; es decir, abrir las puertas del grupo a quien tenga las ideas más locas y descabelladas, y contribuir a que éstas se respeten.
- Favorecer los **puntos de giro** dentro de la Atmósfera creativa; éstos consisten en cambios en la dinámica afectiva y de razonamiento. Pueden ocurrir en una sesión, provocados por uno de los miembros que asume una actitud que problematiza la realidad durante la misma; en tal caso, la dinámica grupal que iba en el sentido de las manecillas del reloj (dicho en lenguaje figurado), a partir de ese punto de giro comienza a caminar en sentido contrario.

Es posible observar que, en determinados momentos, un alumno provoca un punto de giro en la dinámica afectiva y cognoscitiva del grupo, a través de una pregunta o comentario que invita a la reflexión grupal respecto de lo que, hasta ese momento, se había dicho. Esto, a su vez, provoca un crecimiento en el resto del grupo, que invita a buscar, explorar e investigar nuevas aristas del problema en cuestión, lo cual enriquece la construcción del conocimiento que se ha dado hasta ese momento. Considere un ejemplo de lo anterior: en un grupo de estudio (durante un seminario), se estaba analizando el surgimiento del psicoanálisis; de pronto un estudiante comentó que no le parecía confiable la exposición, pues se había omitido una serie de autores que iniciaron dicha corriente, como Adler y Jung. Fue interesante captar que hasta ese momento el razonamiento se movía en una dirección: aceptar como obvio todo lo que se decía, pero a partir de la inquietud del estudiante el pensamiento grupal tomó otro rumbo. Los alumnos que introducen puntos de giro requieren la apertura de un espacio en el salón de clases, deben ser considerados no como una amenaza, sino como una oportunidad para mejorar el razonamiento y la creatividad del grupo. Tampoco se debe intentar anularlos, como en ocasiones hacen algunos maestros, por miedo a la incertidumbre, al desconcierto y a los riesgos que representan para el seguimiento del plan de la clase, y los resultados que éste esperaba de la misma.

LECCIONES Y SESIONES QUE LAS CONFORMAN

Como ya se expuso, en el programa se trabajan las habilidades que conforman el pensamiento excelente, a cada habilidad le corresponde una lección, la cual, a su vez, contiene cinco clases o sesiones,* cada una con una particularidad diferente a las demás. El Rincón de los juegos, que aparece al final de la obra, puede ser muy útil para montar dichas lecciones.

Para lograr una mayor organización y desarrollo eficiente de las habilidades en los alumnos, es importante que cada lección incluya las siguientes etapas:

- a) Identificación de la habilidad a estudiar.
- b) Objetivos generales y específicos de cada lección.
- c) Secuencia instruccional de la clase.
- d) Recomendaciones metodológicas específicas.
- e) Evaluación de la habilidad estudiada.

Por otra parte, las clases o sesiones son las siguientes:

1. Presentación o clase introductoria.
2. Rompimiento de candado.
3. Entrenamiento o clases de ejercitación (dos sesiones).
4. Cierre o clase de consolidación y transferencia.

—PRESENTACIÓN

Esta primera clase es relevante pues en ella se persigue sobre todo la presentación al grupo de la habilidad a trabajar en el resto de las lecciones. Si al alumno no le queda claro cuál es dicha habilidad, su importancia, así como la aplicación que le puede dar, es menos probable que la desarrolle y, si lo logra, quizá no la utilice a su favor. Para poner en contacto al grupo con la habilidad en cuestión, el facilitador-mediador la puede ejemplificar a través de una experiencia personal, después puede aventurarse en explorar los conceptos cotidianos que existen en los alumnos, para vincularlos con el concepto científico que se tiene sobre ésta; a través de provocar la interacción en los mismos. Es seguro que, sea cual fuere la habilidad a tratar, el estudiante ya tiene una experiencia previa, la cual es muy importante indagar y rescatar para utilizarla a su favor.

En esta primera clase de presentación también es importante establecer una dinámica precisa y normas de participación, como levantar la mano si se desea participar, siguiendo un turno determinado o acostumbrarse a reflexionar durante algunos segundos antes de decir algo, de esta manera mejorará en las lecciones siguientes.

—ROMPIMIENTO DE MURALLAS

En esta clase se trabajan los candados propios de la habilidad que se ha estudiado, es decir, se propicia un clima de trabajo donde afloran y se rompan los candados psicoló-

* Los juegos que aparecen al final del libro pueden ser tomados para construir cada una de las sesiones de las habilidades que se trabajan en el programa de Atmósferas creativas.

gicos que no facilitan el trabajo adecuado con la habilidad planteada para la sesión. De manera que se ayuda al participante a tomar conciencia y romper con prejuicios estereotipos, creencias falsas y actitudes negativas en torno a dicha habilidad.

— ENTRENAMIENTO

Como su nombre lo indica, aquí el objetivo es afianzar o ejercitar la habilidad presentada en la clase introductoria. La primera de estas sesiones ha de manejar un nivel de complejidad y abstracción menor que la restante, y en ambas se sugiere aprovechar los errores cometidos como un elemento más de aprendizaje, sin olvidar rescatar las vivencias propias y reales que cada asistente ya trae consigo, producto de su historia personal; en estas clases también se busca propiciar una transferencia cercana.

— CIERRE

Es la última clase de una lección, en la que el alumno ya domina, de mejor manera, la habilidad propia de ésta; por lo que se realiza una consolidación y se estimula la transferencia lejana* a otros contextos diferentes al escolar.

La transferencia lejana es cuando el alumno aplica lo aprendido a un contexto muy distante al del salón de clases. Supongo que cuando niño, el facilitador-mediador jugaba a la pelota, aún ahora puede recordar algunas estrategias que empleaba para batear un jonrón y utilizarlas para el trabajo actual de Atmósferas creativas.

Hasta aquí se han revisado las etapas necesarias en cada lección y las distintas clases que la conforman. Ahora se expondrá el análisis de la estructura de cada clase; en todas ellas se deberá seguir el siguiente desarrollo:

1. REVISIÓN DE LO REALIZADO EN LA SESIÓN ANTERIOR

Al iniciar cada nueva clase es recomendable retomar la anterior para darle un orden lógico y secuencial con la actual. Pensando en ello, al finalizar cada sesión se asignará una tarea o actividad extraclase al grupo, por lo que se comenzará con la revisión de la misma.

2. EXPLICACIÓN DE LA HABILIDAD A TRABAJAR ACOMPAÑADA DEL CONTENIDO TEMÁTICO A DESARROLLAR

Como se ha explicado, es necesario hacer consciente al grupo sobre la habilidad que se pretende lograr antes de ejercitarla, ya que es más fácil dirigir los esfuerzos a algo conocido de antemano. Con esto se busca desarrollar una autoconciencia sobre los mejores procedimientos para lograrlo. Es obvio que en la primera clase de cada lección, se ahon-

* La transferencia cercana siempre va a estar presente en cada lección; ocurrirá cuando el alumno aplique lo que aprendió en la clase de Atmósferas creativas al resto de sus clases.

da aún más en este punto que en las posteriores, en las cuales se dará un recordatorio que lo consolide.

3. CALENTAMIENTO EN TORNO A LA HABILIDAD QUE SE VA A TRABAJAR

En este apartado se le presenta al alumno un juego de carácter muy sencillo, que le permita prepararse y ejercitarse en la habilidad a trabajar. Dicho de otro modo, es el momento de la inducción práctica a la habilidad, a diferencia del punto anterior, donde la inducción es teórica. Este momento no debe tomar demasiado tiempo y es básico para que el alumno cree un estado mental favorable ante la habilidad a trabajar.

4. TRABAJO CON LA HABILIDAD A PARTIR DE UN JUEGO DE MAYOR COMPLEJIDAD

Se selecciona una actividad lúdica dentro del libro que implique un trabajo de mayor complejidad en relación con el anterior, buscando que se practique la habilidad en cuestión. Aquí se requiere de mayor esfuerzo y concentración.

5. REFLEXIÓN GRUPAL EN TORNO AL JUEGO REALIZADO

Una vez terminado el juego principal, el facilitador-mediador propicia en el grupo un diálogo sobre el mismo. Esto es de vital importancia, puesto que el jugador ha de ser consciente de qué, cómo, por qué y para qué lo hizo, así como de las utilidades que esto le puede generar en su ambiente no sólo escolar, sino a nivel personal, familiar, grupo de amigos, etc. Se busca transferir la habilidad trabajada en la sesión a otras situaciones. Mientras que en la primera clase de una lección se le da mayor peso al segundo punto, en la última clase se profundiza aún más en este diálogo o puesta en común.

En síntesis ese diálogo favorece la reflexión de los alumnos acerca de lo vivido en la clase a través de considerar muy a menudo diversas opiniones, escuchar cuidadosamente, prestar atención a las definiciones y significados, reconocer opiniones totalmente inesperadas y, en general, al realizar un gran número de actividades en las que no se hubieran involucrado de no haberse producido. Además, posibilita al facilitador-mediador observar como está pensando y sintiendo el grupo. Sirve de modelo para muchos alumnos cuando algunos reproducen sus maneras de pensar que, a su vez, representan la manera en que estructuran su pensamiento; también permiten redefinir el lenguaje del estudiante en cuanto a las habilidades que se están trabajando.

Siguiendo este orden de ideas, para Atmósferas creativas un diálogo educativo implica no sólo expresar opiniones, sino también una reflexión por parte de cada uno de los participantes. El diálogo al final de cada juego en Atmósferas creativas debe basarse en que existe algún conocimiento del cual no tenemos respuesta y que a través del mismo se puede explorar. Además, es importante que trate sobre las necesidades o intereses que

despierte el juego en los participantes. Por último, debe dar lugar a algún progreso, el cual puede ser tan pequeño como descubrir que alguna cosa que pensábamos que sabíamos, en realidad no lo sabemos; es decir, deben sentir que el diálogo valió la pena.*

En el diálogo final de cada juego, el facilitador-mediador debe cumplir con las siguientes funciones:

- Estimular el razonamiento de los participantes acerca de los propios temas que trae a colación el juego realizado.
- Mostrar interés en diferentes puntos de vista, aunque no posea la idea correcta o errónea.
- Enfatizar al proceso de diálogo en torno a lo vivido en la actividad lúdica más que el logro de una conclusión específica.
- Crear una atmósfera de ofrecer y recibir.
- Respetar y hacer respetar cada punto de vista, tomarlo con seriedad e imparcialidad.
- Propiciar que cada jugador desarrolle razones para sus opiniones o acciones durante el juego.
- Mantener el diálogo en una dirección constructiva y productiva.
- Propiciar la mayor participación posible de la clase.
- Estimular las líneas de discusión creativas e inteligentes en función de la actividad lúdica que se está realizando.
- Buscar que el diálogo tenga final abierto.
- Imprimir al diálogo un carácter de diversión y de juego, como lo que se estaba haciendo anterior a él, a fin de que no sea percibido como algo muy racional.
- Interpretar los silencios durante el diálogo final del juego (hay quien no habla sino rara vez, pero escucha con atención, de manera constructiva y está, de hecho, involucrado aunque no haya entrado en juego; en contraste, otros quizá se desconcentran o pierden la motivación hacia el mismo).
- Captar la ocasión apropiada en el diálogo para modelar formas de preguntar reflexivas o creativas, así como actitudes de iguales características.
- Aprovechar las oportunidades durante el diálogo para:
 - que el jugador explore nuevas visiones de los problemas.
 - que el jugador indague cuáles ideas pueden conjugarse adecuadamente.
 - remarcar o reforzar algunas de las ideas expresadas por los participantes
 - que el jugador elabore una conclusión sobre lo aprendido durante el juego y, en algunos casos, pueda ser aplicada a su vida cotidiana.
- Emplear un repertorio variado de preguntas e introducirlas con un estilo natural, como si fueran casuales e improvisadas.

* El facilitador-mediador debe redefinir de manera constante, en los diálogos, el lenguaje ingenuo cotidiano con que el alumno refleja los procesos de pensamiento que están trabajando. Por ejemplo, en una ocasión, al terminar el día en la playa de Varadero en Matanzas, Cuba, un pequeño comentó que cuando se escondía el Sol salía la Luna, a lo que se le contestó: “estás construyendo una buena inferencia perceptual”.

- Dejar el curso improvisado del diálogo, sin forzarlo, pero orientado hacia cuestiones productivas.
- Buscar continuos ángulos de apertura sobre los temas que surgen en el juego.
- Sintetizar las diferentes ideas y sugerencias de los jugadores, para realizar, cuando sea necesario, un resumen de lo vivido hasta ese momento; sobre todo si distintas porciones del grupo no se dan cuenta de las diferentes actitudes y opiniones que están adoptando.
- Sugerir posibles líneas de amplitud de diálogo.
- No interpretar y, más bien, acompañar al crecimiento de los participantes en el diálogo.

6. ASIGNACIÓN DE LAS TAREAS PARA LA PRÓXIMA SESIÓN

Como se explicó al inicio, éstas tienen por objetivo dar un seguimiento a las sesiones, pero también cumplen la importante función de consolidar lo aprendido, lograr de manera independiente lo que en la clase realizó con ayuda.

En resumen, el propósito de **Atmósferas creativas**, como proyecto, es reconocer y evocar al máximo el desarrollo del pensamiento excelente, en los diferentes ámbitos de manifestación del alumno. Entonces, su filosofía es crear un clima diferente en el salón de clases, mediante la actividad lúdica, que propicie el desarrollo del lado creativo y reflexivo de dicho pensamiento.

En **Atmósferas creativas**, los contenidos cognoscitivos que surgen en el juego tienen un carácter fundamentalmente “problematizador” de la realidad cotidiana del escolar; en la cual no son prioritarios dichos contenidos, sino los procesos y habilidades psíquicas del alumno.

El proceso de los alumnos en **Atmósferas creativas** se basa en una metodología de trabajo cualitativa, donde se intenta identificar no sólo los resultados alcanzados, sino también los procesos que dan lugar a los mismos.

El progreso de las habilidades de los alumnos se trabaja mediante la **zona de desarrollo próximo**.^{*} Esta forma de concebir la evaluación nos permitirá plantear la idea de que la enseñanza se puede adelantar al desarrollo y conducirlo. En este sentido, **Atmósferas creativas** parte siempre del supuesto de que aquello que el alumno puede hacer hoy con ayuda del maestro en la actividad lúdica, mañana lo podrá hacer por sí sólo.

Estos apuntes que surgen de estar conscientes de cuales son los elementos claves que propician una **Atmósfera Creativa** (mencionados en el capítulo anterior), permiten en este capítulo elaborar un programa que, de manera intencional, retome la actividad lúdica entre otros recursos para el desarrollo integral del alumno.

^{*} Un concepto fundamental en la teoría vigotskiana es la zona de desarrollo próximo (ZDProx), a la cual define como: “la diferencia entre el nivel de desarrollo real actual y el nivel de desarrollo potencial, determinado mediante la resolución de problemas con la guía o colaboración, de adultos o compañeros más capaces”. Wertsh, J. (1988) *Vigotsky y la formación social de la mente*. España: Ed. Paidós; página 64.

EL RINCÓN DE LOS JUEGOS

En la mayoría de los juegos que integra esta sección se respeta el nombre original de los mismos; a otros se les cambió debido a que su denominación difiere de un autor a otro. Se ha optado por la denominación que resulta más representativa o bien por la que describe de manera más clara su dinámica. Pero la idea de este apartado es que a partir de los citados se creen nuevos, a modo de ir estructurando cada una de las sesiones de Atmósferas creativas.

Para lograr esto se debe tomar en cuenta el número de participantes, el espacio, tiempo entre otros elementos. A continuación se presentan diferentes formas que pueden propiciar nuevos juegos, tomando en cuenta diferentes elementos:

- Cambio de reglas o elementos del juego. Se descompone el juego en sus elementos básicos y, cambiando algunos, aparecen actividades lúdicas nuevas.
- Buscar semejanzas y asociaciones entre diferentes juegos. Se unen situaciones de diferentes actividades, se convierten o se transforman para dar lugar a la aparición de nuevos.
- Relacionar ideas al azar y hacer combinaciones que pueden ser fuente de juegos nuevos.
- Cambiar la forma, reducir o ampliar las dimensiones del salón de juego.
- Utilizar objetos de materiales, tamaños o cantidades diferentes.
- Aumentar o reducir la posibilidad de error.
- Evitar acciones difíciles o limitaciones.
- Proporcionar varios niveles de éxito para un mismo acierto.
- Cambiar el tamaño de los equipos.
- Aumentar el número de equipos en el juego.
- Hacer que los jugadores acuerden las normas del juego.

Los juegos se pueden emplear en diferentes edades, ninguno es aplicable a participantes de una edad determinada; no obstante, es válido destacar que sí hay algunos que pueden ser más propicios para determinadas edades.

La presentación de los juegos de esta sección se organizó de la siguiente manera: primero se menciona el nombre del juego; luego los objetivos a cumplir; después una descripción detallada de la actividad, seguida por los recursos materiales necesarios y el tiempo para efectuarlo; después se ofrecen algunas observaciones en relación con la experiencia de los autores en la aplicación del mismo y, en ocasiones, recomendaciones pedagógicas en cuanto a su empleo; por último, se detallan las áreas psicoeducativas que la práctica del juego desarrolla.

Los juegos aplicados en Atmósferas creativas y que aparecen en este volumen promueven el desarrollo de las siguientes áreas:

- | | | |
|--------------------------------|-------------------|------------------------|
| • Iniciación | • Participación | • Capacidades físicas |
| • Habilidades de pensamiento | • Análisis grupal | • Conocimiento |
| • Organización y planificación | • Comunicación | • Valores |
| • Cohesión | • Liderazgo | • Habilidades sociales |
| • Psicomotricidad | • Creatividad | |

Por otra parte, es posible clasificarlos como:

JUEGOS DE INICIACIÓN. Tienen como objetivo propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y la desinhibición en el grupo. Son los propiciadores iniciales de un clima creativo, al fomentar la confianza y buena comunicación. Generalmente se les emplea al inicio de la propuesta y permiten saber el nombre de las personas y sus cualidades personales. También dichos juegos son valiosos para vencer el temor al ridículo y romper barreras físicas y psicológicas.

JUEGOS DE ANÁLISIS GENERAL. Permiten resumir y agrupar ideas o conceptos, así como promover una discusión amplia de diversos temas.

JUEGOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE PENSAMIENTO. Los juegos de este tipo preparan de manera óptima un buen pensar. Por ejemplo, cuando una persona comienza una larga carrera puede sentirse cansada; en cambio, cuando ya lleva mucho tiempo corriendo no sucede así, pues ya están fortalecidos los músculos que intervienen en dicha actividad; además, ahorra más energía que cuando comenzó. Con este ejemplo, y de manera analógica, se explica lo que pretenden estos juegos, en cuanto al aprendizaje de habilidades de pensamiento, es decir, aprender de modo consciente el empleo de habilidades de pensamiento según los juegos que se realizan, reduciendo al mínimo los recursos psicológicos que se emplean, es decir, aprovechándolos de manera óptima.

JUEGOS DE COMUNICACIÓN. Ofrecen los elementos necesarios con el fin de reflexionar acerca de la necesidad y la importancia de lograr una comunicación adecuada, para un buen pensar y un buen crear.

JUEGOS DE ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN. Están dirigidos a que los jugadores trabajen de forma cooperativa e interdependiente; se orientan a organizar al grupo para una tarea conjunta específica de la manera más eficiente posible.

JUEGOS DE LIDERAZGO. Están destinados a identificar los posibles líderes de los grupos con los cuales se trabaja; también tienen la función de desarrollar las potencialidades de los jugadores para ser líderes.

JUEGOS DE COHESIÓN. Su objetivo es lograr el afianzamiento del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional, es decir, enriquecer la formación y desarrollo de las relaciones interpersonales en la medida que el jugador toma conciencia del propio grupo para su desarrollo. En ellos siempre se ponen de manifiesto las etapas de maduración del grupo.

JUEGOS DE CREATIVIDAD. Favorecen el florecimiento de las potencialidades creativas de los participantes, en cuanto a los siguientes indicadores:

- **Planteamiento o redefinición de problemas.** Es la capacidad de percibir detalles importantes que otros no ven en la reformulación de los problemas. En este sentido, se defiende la idea de que los problemas no son nuevos, sino que lo novedoso es la perspectiva desde la cual se abordan. Un problema puede estar resuelto con sólo formularse adecuadamente; hallar problemas o redefiniciones es más significativo que la solución de los mismos.

- **Fluidez.** Entendida como la capacidad de producir muchas ideas, relaciones y expresiones en un breve periodo. Es factible que se manifieste en los diferentes juegos y actividades de la siguiente manera:
 - a) **Ideas:** producción de gran número de ideas.
 - b) **Asociación:** analogías, metáforas y similitudes.
 - c) **Expresión:** ideas nuevas para acomodar en un sistema ya organizado por medio de la voz, la palabra y cuerpo.
 - d) **Figurativo:** asociación de imágenes y fantasías.

- **Flexibilidad.** Puede decirse que es clave en las personas creativas, tiene que ver con la posibilidad de analizar las situaciones que se presentan, desde diferentes puntos de vista integradores de una visión totalizadora. Tiene relación con la habilidad de adaptar y reinterpretar una realidad. La flexibilidad es el lado cualitativo de la creación y en los juegos que aparecen en este libro puede darse de dos maneras: **espontánea** y **adaptativa**. En la primera el jugador debe adaptarse a lo desconocido o inesperado y trabajar con ello; por ejemplo, en un juego se le dice a los participantes que van a crear entre todos un cuento, pero que cada cierto tiempo el facilitador-mediador interrumpirá la historia para presentarle al que la está construyendo en ese momento situaciones y personas asombrosos e interesantes. El participante nunca sabe qué va a decir el facilitador-mediador, pero tiene que trabajar con lo que él diga y acoplarlo a lo que va contando de tal manera que tenga un sentido lógico; ante esto se ve precisado a ser lo menos rígido posible. En la flexibilidad adaptativa los cambios ocurren en relación con el contexto y de entrada los jugadores deben tomar conciencia que la realidad cambió y reformular la misma; por ejemplo, en una ocasión los autores de esta obra estábamos dando un taller en Puerto Vallarta, Jalisco, a educadoras y se fue la luz. Preguntamos al grupo qué hacer; en nuestra mente en ese momento existían dos opciones que fueron comunicadas de inmediato: suspender el taller o tomar la oscuridad como elemento a trabajar en cuanto a que la creatividad es un constante enfrentamiento a obstáculos —es decir, la creatividad convierte lo difícil en estimulante a nuestro pensamiento—. El grupo pensó que la mejor opción era la segunda y entonces, avisado de que el contexto cambio en un primer momento, abrieron las puertas y en la medida que fue oscureciendo buscaron velas.

- **Originalidad.** Consiste en dar una solución o una idea nueva en cada actividad realizada. Se caracteriza por ser poco frecuente y sorprende. En cierta ocasión, cuando uno de los autores de esta obra impartía un curso en la normal nocturna de Mexicali sobre grupos emprendedores, la actividad que el grupo estaba realizando era construir por equipos con sus prendas una sogla lo más larga posible. De pronto, en uno de los equipos una persona corrió al salón, quitó un mantel grande y se envolvió en él para quitarse su ropa y donarla a la sogla para, de esa manera, ganar. Fue sorprendente para todos pero en especial para el director de la escuela, ya que quien lo hizo fue una de sus profesoras. Como se puede apreciar

en lo comentado, lo original es aquello inesperado e impredecible. No basta que la idea sea nueva o poco frecuente, también debe ser adecuada y adaptada a las necesidades de la actividad que se está realizando para que realmente sea valiosa.

- **Elaboración.** Es la facilidad para acrecentar o añadir varios detalles al producto por realizar; desarrolla, amplía y da cierto grado de terminación a las ideas u objetivos que se llevan a cabo en la actividad que se está llevando a la práctica. Además, tiene que ver con poner en acción lo pensado de manera creativa, es decir, realizarlo.

JUEGOS PSICOMOTRICES. Estimulan el desarrollo integral de los participantes, mediante la educación del movimiento. Apelan a un adecuado desarrollo de lateralidad; coordinación sensoriomotriz de ritmo, tiempo y espacio; expresión gráfica y escritura; percepción sensoriomotriz y estructuración del esquema corporal, entre otras capacidades. Estos juegos conducen a una concepción integral del ser humano, misma que conlleva un nexo indisoluble entre lo corporal y lo psíquico.

JUEGOS DE CAPACIDADES FÍSICAS. Se caracterizan por estimular el potencial físico de los alumnos. Dicho potencial está predeterminado por factores hereditarios y vivencias que representan la base de la actividad motriz. Además, los juegos enfocados a esta área persiguen desarrollar al máximo las capacidades físicas en función del progreso de la condición física del estudiante.

JUEGOS DE PARTICIPACIÓN. Se emplean para que los participantes se animen, se desinhiban entre sí, y para hacer más sencillos o comprensibles los temas o contenidos que se quieran tratar.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO. Contribuyen a que los jugadores posean mayor cultura con respecto a determinados temas que pueden ser de su interés y a consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad.

JUEGOS DE HABILIDADES SOCIALES. Se hallan encaminados a poner de manifiesto de manera directa y sistemática una serie de habilidades sociales que tienen que ver con el conocimiento de sí mismo y de los demás; con la apropiación de una serie de acciones que han de ponerse en práctica con los otros; así como con estrategias de negociación entre aspectos diversos.

JUEGOS DE VALORES. Tienen que ver con los valores sociales que se ponen de manifiesto en un clima creativo, los cuales están relacionados con educar para una vida creativa y en el respecto a la diversidad. Entre los valores que se trabajan en los juegos, ya sea de manera directa o indirecta, se encuentran los de tolerancia, justicia, cooperación, respeto a los demás y toma de decisiones, por sólo citar algunos.

Un elemento a resaltar para la segunda edición de este texto, es que muchos de los juegos aquí presentados han sido empleados en escuelas donde existen niños con necesidades educativas especiales y discapacidades. Lo anterior ha ocurrido porque cada vez es más habitual encontrar a un niño con estas características en el aula regular. Para aquellos profesionales que deseen emplear los juegos en estas condiciones, la sugerencia

es partir de la idea de **que la mejor adaptación del juego al aula es la que no se percibe**, y en la cual cualquier alumno puede asumir todas las actividades propuestas.

Por ejemplo, si en el grupo existe alguien con discapacidad visual, es importante cuidar de que el espacio tenga posibilidad de dar orientaciones sonoras y que tenga diferentes texturas en suelo y paredes. Además, sería apropiado utilizar materiales suaves, de olor agradable que faciliten el contacto; por otra parte, si se lleva a cabo un juego como *Robot* (que aparece en este libro) y en el grupo hay una persona con discapacidad física, se debe delimitar bien el espacio donde los equipos van a buscar la llave salvadora y cancelar algunos espacios donde no se deba buscar, por la dificultad que representaría para ésta trasladarse o y la posibilidad de que se lastime.

Enseguida se presentan por orden alfabético los juegos que los autores emplean en *Atmósferas creativas*. Se utilizan diferentes símbolos para indicar objetivos, descripción, observaciones, recursos materiales, tiempo indispensable para su realización y las áreas psicoeducativas que fomentan. Dicha simbología aparece explicada al inicio del **Rincón de los juegos**.

REFERENCIAS

- Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. México: Ed. Trillas.
- Betancourt, J. (1996). *Psicología y creatividad: apuntes y reflexiones*. Guadalajara: Ed. Universidad de Guadalajara.
- Betancourt, J., Recio, H. (2000). *Fábrica de frases*. Guadalajara: Ed. Nueva Luna.
- Colectivo de autores. (2004). *Manual de juegos*. Barcelona: Ed. Océano.
- De la Torre, S. (1996). *Creatividad innovación y práctica educativa. Selección de lecturas*. Guadalajara: Diplomado de Creatividad e Investigación en la Educación. Guadalajara: Dirección de Educación Especial del Subsistema Integrado.
- Díaz, L. A. (1999). *Como enseñar la lectura creativa. Una propuesta didáctica basada en el método cognitivo-creativo*. Chile: Ed. Universidad Católica del Valparaíso.
- Ferreiro, R., Cardero, M. (2003). *El ABC del aprendizaje cooperativo*. Ed. Trillas, México.
- Jonson, D. W., Jonson, R. T., Jonson, H. E. (1999). *Los nuevos círculos de aprendizaje*. Argentina: Ed. Aique.
- Lipman, M. (1997). *Pensamiento complejo y educación*. Madrid: Ed. De la Torre.
- Lipman, M., Sharp, A. M., Oscanyan, F. (1997). *La filosofía en el aula*. Madrid: Ed. De la Torre.
- Lopez, B. S. (2003). *Pensamiento crítico y creativo*. México: Ed. Trillas.
- Minujin, A., Sorín M. (1990). *Introducción al psicodrama*. Cuba: Ed. Universidad de la Habana.
- Mitjans, A. (1985). *Creatividad y personalidad. Implicaciones metodológicas y educativas*. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Recio, H. (2004). *Creatividad en la resolución de problemas*. México: Ed. Trillas.
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona. España: Ed. Grijalbo.
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación: teoría y práctica*. México: Ed. Trillas.
- Wertsh, J. (1988). *Vigotsky y la formación social de la mente*. España: Ed. Paidós.



EL RINCÓN DE LOS JUEGOS

S
E
C
C
I
Ó
N

C
U
A
T
R
O

SIMBOLOGÍA

- ◆ Objetivos
- 📄 Descripción del juego
- ✎ Recursos materiales
- ⌚ Tiempo
- 👁 Observaciones
- ⚙ Áreas psicoeducativas



I. ABRAZOS

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Crear los espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.
Estimular un mejor conocimiento de los jugadores entre sí.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de la comunicación.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y de las relaciones interpersonales.

📄 El juego consiste en que los participantes se den muchos abrazos. El facilitador-mediador coloca en el centro del salón una bolsa de plástico negra que contiene papeletas con diferentes maneras de abrazarse. Luego pide a un voluntario para que vaya leyendo de una en una estas formas de abrazarse y cuidando que el grupo las realice. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✎ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Bolsa negra.
Papeletas con diferentes maneras de abrazarse.
Galletas.
Tazas.
Café, té.
Sillas.

🕒 20 minutos.

🌀 Es importante que el facilitador-mediador exhorte a los participantes a que cada abrazo que se indique a realizar lo compartan con más de una persona; para lograr esto puede dar un tiempo prudencial de un minuto y medio para cada uno de éstos.

Las papeletas de los abrazos más empleados son las siguientes:

- Formar un círculo y que cada uno se de un autoabrazo "apapachador".
- Imaginarse que tienen frente a sí un árbol de tronco delgado y comenzar a abrazarlo, levantándolo y moviéndolo de un lado a otro.
- Caminar por el salón y abrazar a cuanta persona quieras y encuentres en tu camino.
- Un abrazo de "torta cubana", dos personas le dan un abrazo a un tercero.
- Un abrazo de sándwich, una persona permanece en el centro o en el medio, y todos los demás se reúnen en torno a ella para abrazarla.
- Una persona permanece en el centro de un círculo formado por seis personas, quienes se le acercan y entre todos lo abrazan.
- Pedir un abrazo como lo desea recibir de una persona en particular del grupo.
- Se dan un abrazo y luego comparten con la persona una galleta que se les entrega previamente.
- Darse un abrazo y después un golpe de cadera. Después del abrazo cada uno le propina al otro un golpe de cadera de cada lado.
- Mientras se abrazan, ambas personas cantan una canción que les gusta mucho.
- Abrazarse y saltar. Deben saltar juntos mientras se abrazan.
- Darse un abrazo sin emplear las manos.
- Después de darse el abrazo, compartir juntos una taza de té o café.
- Darse un abrazo y chocar con las manos levantadas.
- Imitar durante el abrazo el sonido de una mosca.
- Un abrazo sin llegarse a tocar, es decir, sólo con mímica.
- Darse un abrazo como si no se vieran desde hace 20 años.
- Darse un abrazo y chocar con las manos bajas.
- Un abrazo de nariz, estableciendo el contacto afectivo a través de la nariz.
- Un abrazo sentado cada uno en una silla y estando frente a frente.
- Un abrazo de apoyo, dando una palmada en la espalda del otro.


Por otra parte, este juego favorece el calor humano que propicia un clima de respeto, comprensión y aceptación, lo cual se vive a través del contacto corporal propio del abrazo. Además, es una herramienta que ayuda a derribar barreras, a romper creencias y tabúes que se tienen del contacto y fomenta el compañerismo, fortalece lazos de amistad y nutre la autoestima de las personas.

 Iniciación. Comunicación.


2. A casa




- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar el desarrollo de la rapidez de reacción.

 El facilitador-mediador pide a los miembros del grupo que se sienten en un círculo. Se le indica a un voluntario que dirija el juego desde el centro; éste dice: "sígueme". El participante designado le sigue, anda y reúne seguidores hasta que decide gritar: "¡A casa!". Entonces todos corren para alcanzar los asientos y quien no lo consigue sale del juego. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Sillas móviles.

 15 minutos.

 Este juego es muy valioso para que los niños con los que se trabaja aprendan a relacionarse con los demás, así como para que cobren más conciencia del tiempo que emplean para tomar decisiones, como es, en este caso, alcanzar un asiento.

En este juego, como en otros de este libro, los participantes pueden ser eliminados. Para los autores siempre resulta un problema lo anterior, ya que todos los jugadores quieren participar y jugar todo el tiempo. En juegos como éste y otros, se pueden buscar maneras en que quien ha sido eliminado pueda volver a integrarse al grupo, por ejemplo:

a) El eliminado intenta llamar la atención de los otros.

En juegos como éste, de concentración, el que es sacado del juego puede cantar para intentar que sus compañeros se despisten y se equivoquen. Cuando lo consigue, pasa a ser parte de nuevo del juego y el otro ocupa su lugar.

b) El eliminado se cambia de equipo.


En un juego donde participan más de dos equipos, los jugadores que fallan cambian de equipo, favoreciendo la participación de todos.


c) El eliminado paga con una prenda.

Cuando un jugador se equivoca un número de veces preestablecidos, debe pagar o cumplir con una prenda. Se puede tener una urna que contenga los boletos en la cual se indique la prenda y los participantes la toman al azar.

 Psicomotricidad.


3. Abre y crea


 Estimular la originalidad de pensamiento. Desarrollar la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.

 Se pide a los jugadores que cada uno abra un libro en la página que desee y la lea en silencio. A continuación se les indica que creen un cuento con lo que leyeron; el cual los jugadores narran al resto de los presentes.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Libros de literatura infantil.


 35 minutos.

 Este juego favorece mucho el trabajo con la fantasía; en este sentido debe incitarse a los niños a que la empleen para explorar nuevas maneras de abordar lo leído y manejarlo de la forma más original.


 Creatividad.


4. Ábrete sésamo

◆ Tomar conciencia de los movimientos voluntarios y guiados que se pueden realizar.
Favorecer el desarrollo y dominio de los movimientos corporales de tensión, distensión, concentración y expansión.

 De pie, por parejas, uno de los participantes adopta la posición más compacta y cerrada que pueda encontrar y el otro tiene que abrirlo hasta que logre ponerlo de pie con los brazos extendidos. El juego se repite invirtiendo los papeles.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 15 minutos.

 El facilitador-mediador puede reforzar la toma de conciencia de los movimientos voluntarios, por ejemplo, diciendo en determinado momento: "pierna derecha", el participante que trata de abrir a su compañero, ahora sólo tratará de abrir su pierna derecha y, a su vez, el otro pone toda su atención y fuerza a esa parte del cuerpo para mantenerla cerrada hasta que el facilitador-mediador cambie la consigna.

 Psicomotricidad.

5. Absurdos

◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar la habilidad de pensamiento de comparación.
Predecir secuencias en el contenido de textos.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.

Estimular el sentido del humor.
Desarrollar la habilidad de dar razones.

 Aquí los jugadores deben corregir los posibles errores de significación que se encuentran en las siguientes oraciones:


1. Los días de la semana son siete: martes, lunes, jueves, viernes, domingo, sábado.
2. Hacía tanto calor en el Polo Norte que me puse un traje de baño.
3. Uno de los motivos Michoacán por lo que es más conocido el estado es por su variedad de fiestas muertas en el Día de.
4. Mariposa. Es papalote náhuatl en lengua.

Respuestas:

1. Los días de la semana son siete: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo.
2. Hacía tanto frío en el Polo Norte que me puse un abrigo.
3. Uno de los estados más conocidos por una variedad de fiestas en el Día de muertos es Michoacán.
4. El papalote en lengua náhuatl quiere decir mariposa.

 Fragmentos de textos literarios infantiles o tarjetas con errores de significado.

 30 minutos.

 Este juego se puede realizar con textos literarios donde se cambie el orden de los párrafos y renglones, modificando así el significado de los mismos. A continuación aparece un fragmento de un texto que los autores emplean y después se muestra de forma íntegra su versión original:

—¡Silencio! ¡Silencio, por favor!

En el banquillo de los acusados, frente a una multitud enardecida, estaba sentado un Taco.

Personaje: Antes que nada, el acusado deberá presentarse.

—¡Sí! ¡No! — respondieron otras voces a cualquier mexicano. En su intención alguna.

—No estamos para gritar— insistió el juez —sino cebolla picada, un poco de sal y cilantro suficiente, cuando el juez se impuso!

—Pero un grito surgía desde el fondo de la sala:

—¡El taco es culpable!

Para escuchar razones en pro y en contra de éste. salsa. Los asistentes discutían acaloradamente; trozos de carne bien repartida se mezclaban con:

—De maíz despedía ese olor característico que hechiza—

Era un taco común y corriente, es decir, ¡riquísimo! su piel.

El silencio reinó en la sala y el taco dijo así:

—Señoras, hablaré en nombre. y señores de todos los de mi especie.

Nuestro pasado está a este pueblo. Aparecimos en el momento en que alguien De cualquier forma somos sabrosos. enrolló una tortilla y puso algo en su interior: estrechamente ligado No importa si el relleno es de queso, nopalitos, carne adobada, chile o simplemente sal.

Un murmullo brotó en la sala: "¡Sí, son riquísimos! ¡Mmm, muy sabrosos!"
taco continuó: Somos toda una tradición una gran industria. y además a nuestro alrededor se ha creado El (...)

El texto original es el siguiente:

En el banquillo de los acusados, frente a una multitud enardecida, estaba sentado un taco. Era un taco común y corriente, es decir, ¡riquísimo! Su piel de maíz despedía ese olor característico que hechiza a cualquier mexicano. En su interior, algunos trozos de carne bien repartida se mezclaban con cebolla picada, un poco de cilantro y suficiente salsa.

Los asistentes discutían acaloradamente cuando el juez se impuso:

— ¡Silencio! ¡Silencio por favor!

Pero un grito surgió desde el fondo de la sala:

— ¡El taco es culpable!

— ¡Sí! ¡No! —respondieron otras voces.

—No estamos para gritar —insistió el juez— sino para escuchar razones en pro y en contra de este personaje. Antes que nada, el acusado deberá presentarse.

El silencio reinó en la sala y el taco dijo así:

— Señoras y señores, hablaré en nombre de todos los de mi especie. Nuestro pasado está estrechamente ligado a este pueblo. Aparecimos en el momento en que alguien enrolló una tortilla y puso algo en su interior:

No importa si el relleno es de queso, nopalitos, carne adobada, chile o simplemente sal.

De cualquier forma somos sabrosos.

Un murmullo brotó en la sala: "¡Sí, son riquísimos! ¡Mmm, muy sabrosos!"

—Somos toda una tradición —continuó el taco— y, además, a nuestro alrededor se ha creado una gran industria.

La gente nos prefiere y cada día nos consume más. ¡Somos el bocadillo más popular de los mexicanos!

— Ahora bien —dijo el juez—. ¿De qué se le acusa?

Un individuo se acercó al taco y señalándolo amenazadoramente dijo:

— ¡Los tacos son sucios! Llevan en su interior un zoológico de microbios. En ocasiones están hechos con carne vieja y a veces llevan cebolla, cilantro o jitomate que nadie se preocupa por lavar. Efectivamente es muy popular y esto es lo peligroso. Mientras más gente coma tacos, más personas correrán el peligro de enfermarse.

El taco, rojo en ira, exclamó:

—Los tacos estamos hechos de maíz. La mayoría llevamos un poco de carne y complemento de verdura. Para nuestra elaboración se toma en cuenta la combinación de alimentos, por tanto, somos un alimento nutritivo y balanceado. Si a veces no somos tan limpios como quisiéramos, se debe a la irresponsabilidad de quien nos prepara y también de quien nos come con las manos sucias. En último caso, la culpa es de todo aquel que no exija la debida limpieza al comernos.

La gente estalló en gritos: "¡Sí, es verdad! ¡Es inocente!"

—¡Silencio! ¡Silencio! —dijo el juez, quien tomando una actitud ceremoniosa, tosió un poco y dictó su resolución—: me parece injusto lo que se hace con este personaje. Se le rodea de suciedad y ahora se le tacha de enemigo de la salud. Sólo tres cosas podrían salvar su reputación. Cuidar que la verdura que lo adereza esté siempre limpia; conservar su relleno en buenas condiciones, refrigerado o protegido de las moscas y lavarnos las manos antes de prepararlo o comerlo. Más que culpable, el taco es una víctima de nuestra imprudencia.

“¡Sí! ¡sí!”, gritaban los asistentes.

El juez dio tres golpes sobre su mesa y concluyó:


—Yo declaro al taco libre de toda culpa, pero quisiera declararlo también libre de todo microbio y eso, señoras y señores, ya no depende de él, sino de nosotros.*


Otra variante del juego es que cada jugador debe escribir en forma anónima en una hoja de papel alguna situación que le parece absurda; dobla su papel y lo lanza al centro. Cada jugador va tomando una hoja del centro, la abre, la lee en voz alta y dice tres razones por las cuales lo que se expresa puede dejar de ser absurdo.

También este juego puede hacerse en sentido inverso, esto es, pedir a cada jugador que escriba de forma anónima en una hoja de papel una situación de la vida real, para después solicitarle que la doble y la lance al centro. Luego, cada participante va tomando una hoja del centro, la abre, la lee en voz alta y dice tres razones.

 Creatividad. Habilidades del pensamiento.

6. Acciones

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Permitir la elaboración de movimientos combinados.

 A cada jugador se le reparte por escrito diferentes acciones imaginarias que deben actuar en el momento indicado. Una vez explicado lo anterior, se da una señal para que todos comiencen a actuar y otra para que se detengan y así varias veces. Las papeletas tendrán escritas las siguientes acciones:

Escribe a máquina mientras corres.

Llena un hoyo hecho en la arena con agua de mar.

Canta una canción alegre con cara triste.

Un tigre te persigue, ¡corre!

Un avión está en vuelo, trata de lanzarlo como un charro.

Tratas de bajar a tu gato de un árbol, pero éste brinca de una rama a otra.

Acabas de despertar y te das cuenta que estás en la Luna.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


* Montelargo, J. (1991). “Juicio a un taco” en *Cosas curiosas de aquí y de allá*. México: Editorial Innovación y comunicación, SEP. pp 66-67.

 Se pide a los jugadores que señalen cuál es la respuesta correcta a las siguientes preguntas:


1. La herramienta prehistórica más antigua que se ha encontrado tiene:
3 800 000 años 2.7 millones de años 1.42 millones de años
2. El que tiene una estatura superior a los demás es:
enano subnormal gigante normal
3. ¿Cuándo se realizó la primera transfusión sanguínea por vía intravenosa?
1492 d.C. 1900 d.C. 1665 d.C. 1937 d.C.
4. El instrumento con el que el pintor asienta los colores, compuesto de mango y pelos es:
lápiz pintura regla pincel
5. Si se recupera sólo un 60% de los desechos reutilizables que tiramos a la basura, en un año se ahorraría el equivalente energético a:
472 millones de barriles de petróleo
99 millones de barriles de petróleo
350 millones de barriles de petróleo
nada
6. El proceso psicológico por el que recordamos y retenemos lo ya conocido es:
memoria pensamiento atención percepción
7. El país que produce los mejores tabacos del mundo es:
Costa Rica Cuba España Colombia

Respuestas.*

1. 2.7 millones de años; 2. gigante; 3. 1900; 4. pincel; 5. 350 millones de barriles de petróleo; 6. memoria; 7. Cuba.

 Cuestionario con respuestas de opción múltiple.
Revistas o libros de corte científico.

 30 minutos.


 Otra manera de jugarlo es formar dos equipos, proporcionarles un material de lectura (una revista científica, un libro, un artículo, entre otros) para que ellos formulen las preguntas con sus opciones de respuestas. Una vez que lo anterior se hizo, los dos equipos intercambian las preguntas. Gana quien tenga más aciertos.

 Conocimiento. Habilidades del pensamiento.


9. Acontecimientos y estilos


 Estimular la originalidad.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.

* Revista *Muy Interesante*. Año XII Nos. 7 y 14.

 Se ofrece al grupo una determinada situación o acontecimiento y se le pide narrarlo en un estilo, elegido al azar, de una serie de tarjetas. Los posibles estilos de narración son: cómico, lírico, trágico, escandaloso, solemne, polémico, creativo, romántico, indagativo y optimista. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Tarjetas con diferentes estilos de narración.

 30 minutos.

 En la experiencia con el juego ha sido muy útil dividir al grupo en subgrupos y dar a cada uno un estilo determinado para narrar un acontecimiento. A continuación aparece un pequeño fragmento de la aplicación de esta actividad lúdica.

Situación:

En el valle de Kana, en el planeta de Paxis, existen unos monstruos muy pequeños y con grandes alas cuyo aspecto es transparente y no es posible observarlos a simple vista, éstos se están comiendo de forma muy rápida la vegetación de este valle; según eminentes biólogos, son una especie de escarabajos-mariposa en extinción que se alimentan sólo de las raíces de los árboles y una vez satisfechos realizan un viaje largo hasta Raxis, planeta cercano donde tienen su casa.

Estilo trágico:

...Éstos se están comiendo de forma rápida la vegetación, los árboles, frutas, semillas y todo lo que encuentran a su paso. Las personas y los animales de ese lugar están desesperados, ya no existe nada de comer; los niños lloran, las mujeres no saben qué hacer para saciar su apetito. Existen muchos muertos, los hombres han ido a otro territorio para tratar de traerles algo, pero el tiempo está en su contra, ya los animales han muerto todos y además existe una gran sequía... (Clementina Landeros).

Estilo romántico:

En el valle de Kana, existen unos monstruos muy pequeños y con grandes alas, cuando realizan su viaje al planeta Raxis, retornan a su lugar de origen; en este viaje dos pequeños escarabajo-mariposas regresaron muy contentos ya que durante su viaje de retorno un escarabajo llamado Ponchilo, que era de los más comilones y fuertes, se encontró con una muy guapa y delgada escarabajita-mariposa llamada Tutita, los cuales con sólo mirarse quedaron perdidamente enamorados. Se estuvieron tratando y cada vez era más inmenso ese amor que sentían, pero el día que llegaron a Raxis, les tocó pasar por la más terrible tormenta de nieve y siempre juntos ... (Abelardo Magaña).

Estilo polémico:

Cuando los escarabajo-mariposas llegan a Kana, las personas empiezan a darse cuenta porque de repente se está deteriorando la vegetación de algunas provincias de este planeta; las autoridades del lugar empiezan a cuestionarse el porqué de esta plaga y de

dónde surgía, cuando se dan cuenta de los antecedentes de la plaga en el planeta Rexis. Ellos se molestan mucho y hacen una demanda al gobierno del planeta Rexis por no haber puesto bajo control a esos monstruos y dejar que se extendieran a otros países [...], existe una gran polémica en torno a este problema en la organización de planetas del universo... (María Elena Villegas).

Estilo optimista:


Y en su viaje (como van volando) se encuentran un oso hambriento y sin fuerzas para seguir volando, y un monstruo que es muy ahorrativo y caritativo guardó unos cuantos frutos del valle por si le daba hambre a sus compañeros y le ofreció al oso; éste, agradecido, los invitó a su nido en Rexis que está cerca de la playa, y ellos encantados aceptaron, todos contentos jugaron a hacer castillos de arena, recordaron la hora que era (ya era muy tarde) y sus papás los estaban esperando muy contentos; al fin llegaron a sus casas y los recibieron con una fiesta muy bonita, y todos fueron muy felices (Gaby Martínez).

 Creatividad.


10. Acordeón


◆ Estimular la originalidad de pensamiento.

Favorecer expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.

 Los participantes tomarán una hoja y la doblarán en forma de acordeón, luego cada participante escribirá en cada una de las partes de ésta el comienzo de una carta de ciencia ficción. Nadie deberá leer lo que escribió el compañero anterior. Lo divertido del juego será leer al final la carta completa, escrita por todos.

 Hojas blancas.
Lápices

 35 minutos.

 El facilitador-mediador estimula la creatividad de los participantes pidiéndoles que piensen en cosas que nunca han pensado e imaginen situaciones que nunca ocurrirían, por ejemplo, en la gran plaza de Guadalajara la fuerza de gravedad actúa en sentido contrario; en el hotel San Pablo, antiguo monasterio de los dominicos, existen un duendes negros de amor; los tinajones que adornan la provincia de Camaguey en Cuba hablan; Celia Cruz en el Cielo tiene feliz a todos con su "¡Azúcar!"; un cocodrilo llamó a tu puerta pidiéndote chile de árbol.

 Creatividad.

II. Acrospoema

◆ Incrementar las habilidades cognitivas de comparación, análisis y síntesis.

📖 A los jugadores se les dan unos acrósticos y se les invita a que busquen en un libro de poesía los poemas que dichos acrósticos representan. A continuación aparece uno de los más empleados por los autores:

Acróstico	Poema
I R A	Ingenua como el agua, diáfana como el día, rubia y nevada como Margarita sin par, al influjo de su alma celeste amanecía.*
E R E S	Es tu mejilla temprana rosa de escarcha cubierta, en que el carmín de los pétalos se ve a través de las perlas.†
S E C A	Suave Patria: permite que te envuelva en la más honda música de selva con que modelaste todo entero al golpe cadencioso de la hachas.‡

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📄 Hojas con acrósticos y libros de poemas.

🕒 45 minutos.

🌀 Este juego brinda la oportunidad de familiarizar a los jugadores con la lírica más importante producida en países latinoamericanos.

🌐 Conocimiento.

* Nervo, A. (1998). Gratia plena. En De Nañez, E. *Poesías de México y del mundo*. México: Editores Mexicanos Unidos. p. 17.

† Bequer, G. A. (1998). Porque son, niña. Rima XII. En De Nañez, E. *Poesías de México y del mundo*. México: Editores Mexicanos Unidos. p. 46.

‡ López Velarde, R. (1998). Suave patria. En De Nañez, E. *Poesías de México y del mundo*. México: Editores Mexicanos Unidos. p. 91.

12. Acrósticos personales

- ◆ Realizar presentaciones grupales.
Recreación literaria.

Se solicita a cada integrante del grupo que construya un acróstico de su nombre, de manera que refleje cómo es y qué le gusta, una vez terminado, se hace la presentación de éste ante el grupo. A continuación aparecen algunos de los elaborados por niños con los cuales los autores han trabajado:

J oven alto
U n tanto risueño
A legre, inteligente y
N ada orgulloso

L azos de amistad
E stablezco con
T odos
Y o


C urioso
A lgo enojón
R aro en el carácter
L isto y poco
O lvidadizo y
S incerón

F ernando me llamo y me
E ncanta jugar en el patio y en
R atos quiero jugar
N intendo
A unque me enfado y
N o sé qué hacer en todo el
D ía y con mis
O sos de peluche voy a jugar

S oy tu amiga, y me gusta convivir con chicos
I nteligentes de
L ibres ideas, que sean
V alientes
I nventivos y muy
A migos

 Hojas en blanco y lápices.


 40 minutos.

 El grupo también puede dividirse en equipos, cada equipo elige un nombre que lo represente y elabora un acróstico, una vez terminado se hace la presentación de éste.

 Iniciación. Creatividad.

13. Acude al profeta

◆ Contribuir a incrementar el conocimiento del grupo acerca del proceso creativo.
Favorecer las habilidades para establecer relaciones.
Incrementar la capacidad de los participantes de visualizar el futuro.

 El facilitador-mediador dice al grupo lo siguiente: “Nos encontramos en el siglo XV y ustedes son profetas que pueden predecir el futuro de todo el mundo. Tendrán que predecir algunos de los inventos más importantes dentro de la historia del hombre y sus creadores. Además describirán cómo cambió la humanidad con ellos”.

A continuación el facilitador-mediador da al grupo un listado de inventos e inventores y después pide al grupo relacionar el invento con su autor.

Invento

1. Bombilla eléctrica
2. Radioactividad
3. Televisor
4. Acumulador eléctrico
5. Motores de combustión
6. Cronómetro
7. Avión
8. Barco de vapor
9. Dinamita
10. Pararrayos
11. Radar
12. Rayos X
13. Barómetro
14. Teléfono
15. Refrigerador
16. Televisión a color
17. Estetoscopio
18. Máquina de escribir

Creador


- a) Benjamín Franklin
- b) Lathan Sholes
- c) Dimitri Mendeleiev
- d) Ottis y hermanos
- e) Henri Becquerel
- f) John Loquie Baird
- g) René Laennec
- h) Philippe Lebon
- i) George Stephenson
- j) Wilhelm Rontgen
- k) Juan Harrinson
- l) Denis Papin
- m) Juan Ritter
- n) Guillermo González Camarena
- o) Alfred Nobel
- p) Thomas Edison
- q) Galileo Galilei
- r) Charles A. Parson


19. Turbina de vapor	s)	Watson Watt
20. Tracción a vapor por locomotora	t)	Wang Chich
21. ADN	u)	Alejandro Volta
22. Termómetro de agua	v)	Evangelista Torricelli
23. Tabla periódica	w)	Ferdinand Carré
24. Xilografía	x)	Alexander Graham Bell
25. Ascensor eléctrico	y)	James Watson y Francis Crick
26. Pila eléctrica	z)	Leonardo Da Vinci

Respuestas: 1-p, 2-e, 3-f, 4-m, 5-h, 6-k, 7-z, 8-l, 9-o, 10-a, 11-s, 12-j, 13-v, 14-x, 15-w, 16-n, 17-g, 18-b, 19-r, 20-i, 21-y, 22-q, 23-c, 24-t, 25-d, 26-u.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hoja con un listado de inventores e inventos.

 45 minutos.

 Sería oportuno establecer un diálogo con los jugadores en relación a cómo transcurre el proceso de creación y cuáles son las herramientas psicológicas que el hombre emplea para éste; quizá proporcionar ejemplos de la vida de creadores ayude a poner esto en evidencia. Por ejemplo, si se piensa en la importancia de la analogía dentro del proceso creativo, pudiera citarse la historia de cómo surgió el teléfono: en el año 1861, el físico Philippe Lebon inventó una membrana que vibraba con la voz humana. Su analogía consistió en establecer una relación entre el oído humano y el teléfono; para llevarla a la práctica, edificó un oído humano de madera, que constaba de martillo, yunque y tímpano, pero que en lugar de tener nervios, poseía hilos eléctricos. De la unión del hilo y una batería de un oído a otro de madera, este creador logró oír débilmente las palabras pronunciadas. Posteriormente Alexander Graham Bell, perfeccionó el invento y de esta manera nació el teléfono, que en su versión original consistía en una membrana flexible de hierro dulce, situada delante de una barra imantada alrededor de la cual iba enrollado un hilo de cobre aislado. Una línea de doble hilo unía este dispositivo con otro similar y ambos podían funcionar como transmisor y receptor. De esta manera, cuando se hablaba ante uno de los teléfonos, la vibración de la membrana hacía variar el campo magnético. De esta forma, la corriente inducida de aquel modo en el hilo enrollado alrededor de la barra imantada, se transmitía al otro aparato, donde ocurría el mismo proceso, pero a la inversa, con lo que se reproducía la palabra.


Otro gran creador que los autores han citado en el diálogo con los jugadores es Leonardo Da Vinci. Un ejemplo de su pensamiento analógico fue cuando, al estudiar a los peces, confeccionó un esbozo de un submarino y, de las aves, en particular del murciélago, se inspiró para trazar esquemas de la máquina de volar. Por otra parte, un proceso psicológico que aparece mucho en los inventos es la imaginación. Aquí los autores citan a Mark Oippe, el creador de los efectos especiales de las películas Abismo, Parque Jurásico, Los Picapiedra y Forrest Gump; en las entrevistas que ha dado, se aprecia el proceso imaginativo dentro de la creación y estos comentarios se leen a los alumnos como forma de enriquecer el diálogo

sobre el tema. A continuación se citan algunos fragmentos de sus declaraciones: "hasta entonces siempre habíamos usado la imaginación [...] ahora estamos creando actores digitales, pero a lo mejor dentro de 20 años, el cine usará criaturas fantásticas de carne y hueso. Con la ayuda de la ingeniería genética, los dientes, músculos, pieles y sangre de estos seres imaginarios serán auténticos [...] Creo que la cibernética es un paso muy importante en la evolución de la conciencia de la gente. Me imagino que será superada por otras manifestaciones [...] Para mí el mundo es indescriptiblemente infinito y rico [...]".*

 Conocimiento. Creatividad.

14. Adivina quién es

- ◆ Estimular la apertura a otros.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.
Propiciar el sentido de pertenencia al grupo.
Desarrollar la manifestación de la velocidad de reacción.
Estimular el ritmo externo.

 Los participantes se sientan en un círculo en cuyo centro estará uno de ellos con los ojos vendados. El grupo canta la siguiente canción:


Mambrú se fue a la guerra,
Chivirín, chivirín, chin, chin.
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuando vendrá
ajajá, ajajá,
no sé cuando vendrá
vendrá para Pascua
o para Trinidad.
La trinidad se pasa,
Mambrú no vuelve más.
Mambrú se ha muerto en guerra,
lo llevan a enterrar.
Arriba de su tumba
un pajarito va
cantando el pío, pío
cantando el pío pa[†]


* Fragmento de entrevista a Mark Oippe de Junge Alcalde, aparecida en la revista *Muy Interesante*. Año XII. No. 10. México. p. 42.


† Díaz, M. y Míajá, M. (1990). *Naranja dulce limón partido*. México: Editorial El Colegio de México. p. 15.

y al golpe fuerte del pie del jugador que tiene los ojos vendados cesa el canto; entonces él se aproxima a un compañero y le toca la cara, hace tres preguntas acerca de su persona, las cuales deberá responder moviendo la cabeza con un sí o un no. Al término de éstas, debe reconocer al compañero. Si acierta, otro pasa al centro y, si no, sale del juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Un conjunto de letras de canciones infantiles.

 40 minutos.

 Se ha encontrado en su aplicación con niños de primaria, que por lo general utilizan canciones propias de los adultos y en muy pocas ocasiones infantiles. Por esto ha sido necesario darse a la tarea de acercar al escolar a canciones más acordes a su edad. Para esto se ha recopilado toda una serie de canciones infantiles para implementar con ellos tales como las siguientes:

El despertador

El despertador ha sonado ya
son las ocho en punto, vamos ya
el despertador ha sonado ya
son las ocho en punto, despertad.
La sirena suena, suena sin parar
son las diez y media, a jugar.
La sirena suena, suena sin parar
son las doce en punto, a almorzar.
La sirena suena, suena sin parar
son las cuatro en punto, a trabajar.
La sirena suena, suena sin parar
Son las cuatro en punto, a descansar.*

El juego de la flor

Cuánta verdad hay en las cosas
cuando se ven con claridad,
porque nada es tan bueno
como servir a los demás.
Es transparente para uno,
quizá oscuro para el otro,
todo depende de cómo se mire,
según el color de cada cristal.
Sé quién eres, y no me asusto.


* Manso, J. (1994). *Música para jugar*. España: EOS. pp. 78-79.

te siento junto a mí...
 Día tras día,
 no paro de caminar
 ¿Sabes...?
 La gente dice que cuando los niños
 sonreímos...
 nos parecemos a Tí*

 Comunicación. Cohesión.

15. Amigos


◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
 Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
 Propiciar la habilidad para hacer amigos.

 Se pide a los jugadores que formen parejas. Luego se les comenta que cada pareja debe decidir quién de los dos levanta el brazo, tras lo cual, todos los jugadores que levantan el brazo forman un equipo y los demás otro. Entonces se clasifican los equipos en # 1 y # 2. Los # 1 realizan el siguiente juego: se dispersan por el espacio del salón, a un participante se le entrega una pelota y éste debe pasarla a otro botándola y quien la recibe la pasa a cualquier otro. Los # 2 tienen la tarea de iniciar una relación con el equipo que les permita unirse al juego, para lo cual el facilitador-mediador les entrega una hoja donde aparecen una serie de pasos a seguir para conseguir su objetivo:

- Acercarse a los jugadores y observar cómo juegan.
- Esperar el momento apropiado para entrar, por ejemplo, cuando alguien deje de participar o se dé una pausa, uno de los participantes le mire o la pelota venga hacia ellos.
- Siempre decir o hacer algo que suponga permiso o consentimiento de los otros; por ejemplo, sonreír, mirar al otro, saludarle, de tal forma que el otro responda de manera positiva.

Cada cierto tiempo se cambian los roles a realizar y los juegos. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Pelota.

 35 minutos.

* Chazín, S. M., Quero, M. (1995). *Juegos, cuentos y poesías. Cómo educar jugando*. España: Escuela Española. p. 131. Los fragmentos de los poemas citados se encuentran en *El jardín de la amistad. Homenaje al niño latinoamericano*. España: Editorial Marsiega. 1979 p. 78. Corresponden respectivamente a Amado Nervo y Nicolás Guillén.

🌀 Es muy útil para el participante de este juego que el facilitador-mediador vaya poniendo ejemplos de situaciones de la vida cotidiana en las cuales es valiosa esta habilidad social; así como motivar a los participantes a que hagan lo mismo.

🌀 Creatividad. Habilidades sociales.

16. Antiacros

◆ Favorecer la originalidad.

📄 Se ofrece a los participantes fragmentos de poemas para que creen acrósticos, por ejemplo:

Poema	Acróstico
Préstame padre pepino	P
una escalera de queso	U
la quiero para alcanzar las estrellas de mango	L
por la cual llora mi negrito	P
ánda, préstamela y a cambio te regalo a doña cebolla oro amarillo	A
Cuento que se cuenta	C
Abeja de menta	A
Se casa mañana con señor mostaza	S
Acude a la boda amiga Remolacha	A
Tortuguita lenta	T
amiga de cangrejito de aserrín y de osita maromera.	A
Rueda y rebota	R
donde los caballitos de mar celeste y verde espinaca	D
entregan a conejillo arlequín una zanahoria robusta*	E

📄 Fragmentos de poemas de la literatura universal.

🕒 35 minutos.

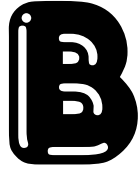
🌀 Emplear poemas con altos valores éticos y cívicos ha resultado muy valioso para fomentar en los jugadores un compromiso con la sociedad.

🌀 Habilidades del pensamiento.

* El texto fue creado por los autores del libro inspirados en versos de Mirta Aguirre, cantados por Pablo Milanés y María Felicia y con música de José María Vitier en el disco: Aguirre, M. (1995). *Si yo volviera a nacer*. La Habana, Cuba: Estudios EGREM.

17. Autolavado

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Desarrollar la confianza en los otros.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición del grupo.
- 📄 El facilitador-mediador sugiere a los jugadores se coloquen en dos filas enfrentadas, situadas a un paso de distancia simulando el autobañero de automóviles. Luego plantea a los integrantes de cada una formar un túnel de ducha y masaje, y entre todos se reparten las tareas de enjabonar, secar y dar brillo. Cada una de estas fases, les explica, consistirá en un masaje diferente, previo acuerdo del grupo, que se dará a cada jugador-automóvil (p. ej., frotar la espalda fuertemente y de arriba hacia abajo con las manos abiertas pudiera ser el secado). Luego invita a que cada participante, por turno, recorra el túnel de lavado.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 10 minutos.
- 🌀 Antes de realizar este juego es importante percatarse que la confianza del grupo se encuentre bastante alta para que estén en la posibilidad de aceptar dar o recibir masajes de todos los demás, o que algún participante pueda sentirse incómodo o agresivo durante el juego.
- 🌀 Cohesión.



18. Baile de la escoba

- ◆ Estimular los procesos de atención.
Propiciar expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Favorecer tomas de decisión bajo presión.
Generar el sentido del humor y la interacción grupal.
Favorecer las relaciones espaciales.
- 📄 Se pone una música alegre. Todos forman parejas y el facilitador-mediador, con una escoba en la mano, dice a los jugadores que, a la cuenta de tres, todos deberán cambiar de pareja; él dejará la escoba y buscará hacer dúo con alguien. Quien quede sin pareja, deberá bailar con la escoba y repetir la misma operación; aquel que sea sorprendido con la escoba cuando termine la música, saldrá del juego.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🔪 Escoba o utensilio con características similares.
Grabadora y casetes con músicaailable.
- 🕒 20 minutos.
- 👁️ Esta actividad lúdica es buena para habilitar a los participantes en lo tocante al ritmo. Debido al movimiento constante en relación a otros, también es útil para desarrollar las relaciones espaciales.
Cuando este juego se aplicó en el Centro de Atención Múltiple Sabino Cruz de Zapopan, Jalisco, con alumnos de secundaria con déficit auditivo, se utilizaron tarjetas de colores: rojo (cambio) y verde (sigue) para que supieran en qué momento cambiar de pareja.
- 🌀 Psicomotricidad. Habilidades del pensamiento.

19. Bailemos y presentémonos


- ◆ Contribuir al mejoramiento de las relaciones y la comunicación interpersonal.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Propiciar el conocimiento de los bailes de diferentes países del mundo, así como la apreciación musical.
- 📄 El facilitador-mediador pide al grupo que escriba brevemente en un papel lo que más les gusta hacer. A continuación sugiere que se peguen papeles en la espalda con alfileres o tela adhesiva, e invita a todos a bailar con personas que tengan respuestas semejantes o iguales a las de ellos y que durante el baile se presenten entre sí.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🎵 Fragmentos musicales de los ritmos propios de los bailes tradicionales de los diferentes países.
- ⌚ 30 minutos.
- 🌀 Este juego puede utilizarse para familiarizar a los participantes con bailes tradicionales de diferentes países. A continuación aparecen algunos de los más empleados en el trabajo que se ha realizado: rumba, conga, salsa, zapateado, danzón, flamenco, samba, tango, cha cha chá, country y can can.
Si este juego se utiliza en Educación artística favorece el conocimiento y la apreciación musical de los bailes de diferentes países del mundo.
- 🌀 Organización y planificación. Cohesión. Psicomotricidad.

20. Balón mensajero

- ◆ Contribuir al mejoramiento de las relaciones y comunicación interpersonales.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- 📄 El grupo se coloca en un círculo, dejando un espacio regular entre uno y otro; en el centro se deposita un balón; uno de los participantes, que desea expresar un mensaje de amistad, ternura, cólera o cansancio a otro de los presentes, se adelanta, coge el balón y lo carga tratando de expresarlo. Esto lo hace a través de formas no verbales: sonriendo al balón, golpeándolo, acariciándolo, mirándolo con aspecto intrigado y después lo lanza a la persona a quien va dirigido el mensaje. Quien recibe el balón lo carga con un nuevo mensaje dedicado al que lo envió y se lo remite. Envían el balón al centro del círculo; otro voluntario lo coge y procede del mismo modo; después de 3 o 4 idas y venidas del balón se hace la evaluación de la comunicación y sus efectos dentro del juego; el tiempo empleado para esta etapa del juego es de 10 minutos. Se repite una segunda serie de mensajes, seguida de otra breve evaluación. Al final se hace el diálogo general en conjunto.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Pelotas de fútbol o voleibol.


 30 minutos.


 El juego no termina hasta que todos los miembros que lo deseen hayan tenido la ocasión de enviar su mensaje. También es posible agregar un segundo momento, al pedir a los participantes que comenten, una vez que se manda el balón, qué sienten en ese momento, preguntando: "¿Si tú fueras ese balón, qué sentirías?".


 Comunicación.


21. Basta


 Contribuir al desarrollo de los procesos de pensamiento.
Favorecer la fluidez de ideas.
Propiciar el aprendizaje de lectoescritura e identificar fonemas y establecer su correspondencia con fonemas de otras palabras.
Mejorar la ortografía.

 Todos los miembros del grupo se sientan formando un círculo, menos el que tomará lugar en el centro, quien señalará a alguno de los participantes mientras dice una palabra de tres letras y la deletrea. Luego cuenta hasta 12 y termina diciendo: "¡Basta!". Por ejemplo, el del centro señala a alguien del círculo y dice: "MAR, M-A-R, 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12, ¡Basta!". Durante el conteo el jugador indicado tiene que encontrar tres palabras que empiecen con las letras de la palabra mencionada (p. ej., "madre", "amor" y "rosa"). Se puede decir cualquier palabra, siempre que cumplan con el orden correcto y comiencen con las letras correctas. Quien no pueda encontrar tres palabras en el tiempo límite pierde y cambia de lugar con el del centro. Al final, se establece un diálogo sobre el juego efectuado.

 Listado de posibles palabras de tres letras a emplear.
Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 25 minutos.

 En este juego se requiere evocar rápidamente conocimientos previos, es útil como ejercicio ortográfico ante la exigencia de utilizar de manera correcta letras como: v, b, c, z, s, h, g, j. También puede emplearse en la enseñanza de un tema determinado, al pedir que las palabras señaladas estén relacionadas con el mismo.

 Creatividad. Conocimiento. Habilidades de pensamiento.

22. Baúl de la fantasía

- ◆ Favorecer la originalidad.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.

📄 Los participantes se organizan de forma circular. A continuación el facilitador-mediador entregará a uno el baúl de la fantasía, bien envuelto; quien lo reciba lo dará a su compañero siguiente mientras suena la música. Cuando ésta cese, quien se quedó con el baúl, tratará de abrirlo, pero si la música empieza a sonar tendrá que pasarlo. Así se seguirá hasta que uno de los jugadores lo abra definitivamente; quien termina de desenvolverlo será el dueño de su contenido y creará un cuento con dicho objeto.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Una caja de cartón o de madera adornada de tal forma que parezca un baúl y que en su interior contenga un objeto cualquiera.
Una grabadora y un casete.

🕒 30 minutos.

🌀 El facilitador-mediador puede utilizar objetos de desecho, lo cual posibilita el desarrollo de la imaginación de los jugadores.

🌟 Creatividad.

23. Bestia, pájaro o pez

- ◆ Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

📄 Un jugador actúa como capitán y se pone de pie frente al salón. Señalando a un participante dice: "bestia, pájaro o pez". Luego repite una de esas tres clases de animales y cuenta hasta 10, el jugador a quien señaló debe nombrar un animal de la especie indicada antes que el capitán acabe de contar. Si no lo hace o si repite un nombre que se ha dicho, cambia su lugar con el del capitán.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


🕒 20 minutos.

🌀 Una variación de este juego es especificar el hábitat del animal; por ejemplo, el facilitador-mediador dice: "bestia del clima húmedo o pájaro de clima seco", entonces el jugador deberá responder correctamente.

 Habilidades de pensamiento.

24. Binomio

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

 El facilitador-mediador comienza explicando a los participantes que van a jugar al binomio de la fantasía; se llama binomio porque se unen las palabras y la fantasía y de esta conexión nace algo creativo. Posterior a la explicación pide que corten y doblen ocho tiras de papel y en cada una de éstas escriban una palabra de la lista siguiente: pera, mesa, espejo, unicornio, máscara, camello, cepillo, delfín. Enseguida solicita que corten ocho tiras más de papel y que en cada una escriban una palabra de la lista siguiente, que también las doblen y que no las mezclen con las otras: montaña, ropero, boca, violín, lago, subterráneo.

A continuación se les solicita que tomen una papeleta de cada grupo y se fijen qué palabras tienen; después se sugiere que unan las dos palabras con una preposición (a, ante, bajo, con, contra, de, desde, en, entre, hacia, hasta, para, por, según, sin, sobre, tras); también se plantea que intenten distintas uniones y elijan la que más les guste, por ejemplo, podría ser: el espejo en el lago; el lago en el espejo; el espejo sobre el lago o el espejo con el lago. Posteriormente se indica que creen un cuento acerca de ese binomio fantástico seleccionado, cada binomio puede dar imágenes para efectuar el cuento. A continuación se citan dos ejemplos:

- 1) **Binomio: el espejo en el lago.** Cuento: un espejo se cayó en un lago de mayonesa el fin de semana pasado. Todos en su casa lo extrañan mucho. Entre los más acongojados por su ausencia se encontraba su tía política Plutinichi. Ella había sido una hormiga sexoservidora que dejó el oficio cuando se encontró en su vida con Tronpio. Éste era un elefante con cara de avestruz que se había enamorado de ella y le había regalado una hermosa casa de vainilla para que vivieran felices hasta la eternidad...
- 2) **Binomio: el lago en el espejo.** Cuento: el lago en el espejo es la última obra del pintor Picasicrea. Está dedicado a todos los que aman la risa en los salones de clases. Este pintor tan famoso nació hace muchos siglos en el país de la Sonrisa. Se llama de esta manera el lugar donde él nació porque todos los personajes que viven en este país no dejan de sonreír a sus semejantes...

Al final se sugiere a cada participante que le ponga un nombre a su cuento y lo comparta con el grupo.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tijeras.

Lápices.
Listado de palabras.
Hojas.
Grabadora.
Casetes.

 30 minutos.

🌀 En este juego los autores han utilizado como acompañantes de la fantasía determinadas melodías que inducen a crear un clima creativo; en este sentido, las melodías con repetición que lleven a la apertura de procesos afectivos y cognoscitivos. También se ha finalizado el juego pidiéndoles que le pongan el nombre a los cuentos en forma colectiva. Por otro lado, el facilitador-mediador necesita estar atento de que exista una cierta distancia entre las palabras que se emplean y que su vinculación resulte insólita, para que se estimule la creatividad. Por esta razón, es recomendable seleccionar el binomio fantástico a través del azar. Además, es importante insistir a los jugadores que traten de alejarse del significado cotidiano de las palabras cuando la emplean en el cuento a crear.

🌀 Creatividad.

25. Bolsa con colores

◆ Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.

📄 En una bolsa se ponen pedazos de tela o papel; se solicita a dos integrantes que pasen al frente del grupo y se coloquen uno a espaldas del facilitador-mediador y el otro en frente. El facilitador-mediador ofrece al compañero de enfrente una bolsa para que saque un papel, observe su color y lo guarde en la mano; enseguida nombrará un objeto existente en el salón del mismo color del que trae en la mano; el compañero que se encuentra de espaldas debe encontrarlo y decir cuál es el color, si así lo hace, gana el juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📎 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Bolsa.
Pedazos de tela o papel de diferentes colores.

 20 minutos.

🌀 Una variante del juego consiste en que el participante que está de espaldas salga a buscar un objeto de ese color, lo lleve a su compañero y los dos junten más objetos.

🌀 Habilidades de pensamiento.

26. Bolsa de emociones

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer las expresiones espontáneas, tanto individuales como grupales.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de la comunicación.
Estimular el sentido del humor.
Fomentar el conocimiento de determinadas palabras que son parte de nuestra vida afectiva.

📄 El juego consiste en que los participantes escriban en cada una de las diez tarjetas que se les entregan una palabra que represente sentimientos o emociones. "Por ejemplo", puede decir el facilitador-mediador, "para 'sentimientos' yo escribiría la palabra 'alegría' y para 'emociones' la palabra 'pánico'". Una vez que se ha comprendido este ejemplo los participantes escriben sus palabras; y las tarjetas se colocan en una bolsa de plástico negra. Entonces se pide a los participantes que de uno en uno saquen con los ojos cerrados de dicha bolsa una tarjeta y vean qué sentimiento o emoción está escrita. Tras ello se les pide representar el sentimiento que les tocó de forma no verbal; cada vez que se termine una de las participaciones el grupo debe adivinar de cuál sentimiento o emoción se trata. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✎ Bolsa de plástico negra.
Tarjetas.
Lápices.
Revistas y periódicos.
Tijeras.
Pegamento.


🕒 35 minutos

🔗 Cuando los participantes en el juego sean niños de educación preescolar se puede pedir que peguen en las tarjetas fotografías de situaciones de la vida cotidiana que aparecen en revistas y periódicos sobre sentimientos y emociones como alegría, sorpresa, miedo, desagrado, tristeza, enfado, celos, vergüenza, indiferencia, turbación, asombro, desolación, furia, felicidad, terror entre otros.

🌟 Comunicación. Creatividad.


27. Bolsa de sorpresas

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas

 El facilitador-mediador le pide al grupo que deposite en una bolsa negra de plástico un objeto que les pertenezca. Luego les solicita que de uno en uno cierren los ojos y saquen un objeto de la bolsa, lo manipulen hasta darse cuenta de qué objeto se trata y se lo comuniquen al grupo, después que mencionen 10 nuevas maneras de emplear el objeto. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Bolsa negra de plástico.

 30 minutos.


 Otra manera de efectuar el juego es que los participantes saquen todas las cosas que traen en sus portafolios o bolsas y las depositen en su mesa a la vista de todos. Acto seguido que cada uno a la hora que le toque participar escoja un objeto de los presentes con los ojos cerrados, una vez tomado en su mano lo descubra y diga de qué objeto se trata, posteriormente que mencione 10 nuevos usos para ese objeto.

Una estrategia que los autores de esta obra empleamos en este momento para propiciar la habilidad de la reformulación es que, una vez que llegan a las 10 ideas, se pregunta al grupo quién puede dar la número 11. Esta estrategia es del *Brainstorming* y se llama "Acicate al número".*

 Creatividad.


28. Bolsillos vacíos

 Realizar presentaciones grupales.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.

 Se pide al grupo formar parejas o tríos y que saquen el contenido de sus bolsillos o carteras de mano; después se sugiere que expliquen por qué traen esas cosas y qué significado les une a ellas. Al final, cada uno presenta al resto del grupo a la persona con la cual trabajó en función del diálogo establecido antes en torno a los objetos que contenían sus bolsillos o carteras de mano.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 Este juego es conveniente para presentación de un grupo, si éste ya se conoce puede utilizarse una variante, por ejemplo, en lugar de que el dueño de los objetos explique por qué los trae consigo y qué le unen a ellos, su pareja deducirá, con su conocimiento


* Aparece de manera explícita en el libro de Betancourt, J. et al. (1994). *La creatividad y sus implicaciones*. Cuba: Academia.

previo de esa persona, el porqué los tiene y qué le une a ellos. Para lograr lo anterior es necesario que el grupo lleve algún tiempo trabajando juntos. Por otro lado, al desarrollar esta actividad lúdica, se favorece, en la asignatura de Español, la lengua hablada por medio de la conversación en la cual se intercambian ideas y se exponen argumentos por la presentación oral ante los demás.

 Iniciación.


29. Bomba en los pies

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Explorar trayectorias y direcciones.
Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

 Todos los participantes reciben un globo inflado con un hilo amarrado al extremo, el cual se atan al tobillo y todos intentarán reventar las bombas de los demás al mismo tiempo que cuidan que no revienten la suya. Gana quien logre conservar su bomba.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Globos.
Hilos.


 15 minutos.

 No importa el número de participantes, pero es más divertido si hay mínimo 10 personas; se puede poner música alegre mientras se revientan los globos; es importante que todos los globos estén más o menos iguales en cuanto a tamaño.

 Psicomotricidad. Habilidades de pensamiento.


30. Bruja hechizadora

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema dado.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer las manifestaciones espontáneas tanto individuales como grupales.

 Se dice a los jugadores que existe una bruja hechizadora invisible en el salón, si cierran los ojos, ella los puede transformar en cualquier personaje que se imaginen. Después de imaginar en qué se transformaron, inventan un nombre a su personaje y escenifican su manera de hablar, caminar, dormir, comer, entre otras actividades. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Una variante de esta actividad lúdica consiste en que la bruja hechizadora los convierta en un personaje famoso de la historia. Antes de iniciar el juego puede darse lectura a un pasaje histórico donde existan varios personajes, para dar al participante mayores opciones de elección.

 Creatividad. Conocimiento.

31. Buenos días señor de los sueños


◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Propiciar la participación de las personas en una tarea determinada.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.
Facilitar que las personas hablen de sí mismas y no sólo de sus opiniones.
Tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que hay en el grupo.
Realizar presentaciones grupales.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Favorecer la manifestación de la velocidad de reacción.

 Todos los jugadores están sentados en cojines formando un círculo y debe quedarse uno afuera; se da una señal para iniciar el juego y el jugador señalado corre alrededor del círculo, toca a uno de sus compañeros y continúa corriendo. El tocado sale corriendo en sentido contrario hasta encontrarse con el primero; al encontrarse deben decirse "Buenos días señor de los sueños" y presentarse de forma breve. Rápidamente regresan por su camino para que se establezca una competencia, el que logre ocupar el lugar vacante debe continuar en el círculo con sus compañeros, el que se quede afuera debe seguir el juego tocando a otro.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Cojines.

 20 minutos.


 Este juego es muy útil para romper barreras físicas y una variante es que todos los participantes, menos uno, se colocan de pie forman un círculo mirando al interior del mismo. El participante que no forma parte del círculo da vueltas por el exterior del mismo hasta tocar la espalda a uno de los jugadores, éste se gira y ambos se saludan dándose la mano y diciendo "Buenos días, buenos días y muy buenos días". Entonces el jugador que ha tocado al otro sigue su camino caminando por el exterior del círculo y quien ha sido tocado hace lo mismo.

Por otra parte, en vez de correr pueden establecerse de modo previo distintas maneras de desplazarse, por ejemplo, brincando, caminando al revés, corriendo con pasos pequeños, caminando con pasos grandes, gateando o caminando y tocando las cabezas de los integrantes del círculo. Por otra parte, en la asignatura de Educación física esta actividad lúdica puede favorecer el desarrollo de las capacidades físicas y propiciar la manifestación y el fortalecimiento de la velocidad en carreras cortas.

 Iniciación. Creatividad. Psicomotricidad. Cohesión.

32. Busca y encierra

- ◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un determinado tema.
Propiciar las habilidades de pensamiento para establecer relaciones.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.


 Se presenta a los jugadores una sopa de letras y figuras de objetos y personas. A continuación se les pide que hallen y encierren los nombres de las figuras.

G	P	U	A	F	S	L	T	U	A	A	V	B
H	O	G	A	D	O	A	R	N	E	V	E	C
A	J	A	J	O	T	C	O	R	R	B	A	O
G	A	T	N	C	E	W	A	L	E	I	L	R
U	D	O	F	O	T	E	R	O	D	C	A	N
A	N	E	S	U	P	W	X	R	V	U	G	E
C	B	A	C	O	R	D	E	O	N	A	R	T
A	C	O	S	H	T	O	P	E	B	R	O	A
T	A	S	O	E	U	L	P	A	Y	A	T	S
E	J	S	O	T	E	E	N	E	B	R	A	O
S	U	R	E	G	R	A	S	C	E	P	L	I
L	G	O	A	K	L	I	N	O	S	E	P	A
R	A	E	C	N	E	A	U	N	C	E	A	L
C	E	T	I	N	A	E	R	E	C	O	N	E
R	E	C	I	G	T	O	M	P	E	R	R	O

Después se les sugiere que creen unas historias con estas palabras. Las palabras son: perro, loro, gato, acordeón, rana, plato, hueso, foca, aguacate, bebe, aguja, corneta y ajo. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 Otra forma de realizar el juego es pedir que a partir de ver la sopa de letras encuentren los nombres de personas, animales y números. También se puede emplear este juego para que los niños conozcan los animales que permiten detectar la contaminación, los terremotos y las fugas de gas; aquí se les da la sopa de letras acompañada de pequeños enunciados acerca de estos animales, por ejemplo:

A	G	Y	L	P	W	R	C	R	G	C	E	Y
R	O	P	E	T	U	Y	B	C	V	A	T	O
Q	R	U	O	K	A	L	A	Z	U	N	R	P
A	E	J	B	F	S	E	O	I	U	A	S	A
S	E	T	T	I	P	I	V	D	S	R	A	R
W	Q	W	R	T	O	R	T	E	C	I	R	O
D	C	C	Q	U	I	N	C	E	R	O	G	A
C	V	U	T	O	C	L	R	E	O	N	E	R
U	U	I	C	H	U	H	A	R	O	F	E	K
L	B	H	E	R	T	E	A	W	A	X	V	B
P	N	F	Q	U	P	I	G	U	S	P	E	T
P	E	R	R	O	L	A	B	R	I	E	G	O
Z	I	E	T	A	B	O	E	D	S	T	L	A
C	M	V	B	I	P	E	N	B	U	R	E	N
D	L	U	O	Y	N	O	M	E	P	Q	E	L

Es el mejor medio para descubrir los escapes de gas en los terrenos (perro labriego).

Cuando estos peces detectan la presencia de algún producto contaminante, se ponen sumamente intranquilos y sus movimientos activan una alarma (trucha).

En el siglo XIX los mineros ingleses usaban a estos pájaros para reconocer emanaciones de gas. Si éstos morían asfixiados, los mineros sabían que había un escape de gas (canario).

 Conocimiento. Creatividad.

33. Buscando parejas

 Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales. Permitir la elaboración de movimientos combinados.


Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.

Contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.

Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre aparece al principio.

Favorecer el tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.

Crear un espacio para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.


 Se pide a los participantes que caminen por todo el salón y que cada vez que se encuentren con un compañero, formen parejas para saludarse de las siguientes formas: Desde arriba de una silla, gateando y levantando una mano, brincando como rana o canguro, con un objeto en la mano, con el pie izquierdo, moviendo la cabeza, cadera y mano derecha, como si no tuvieran brazos y pies, levantando las cejas, formando un trenecito de cuatro y pasando frente al otro equipo saludando con una sonrisa, bailando a ritmo de salsa, en un lenguaje desconocido que se usa en la Atlántida.


Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

Música de activación y de baile.

Grabadora.

 35 minutos.

 Además de las formas de presentación que se sugieren, cada facilitador-mediador que realice este juego puede crear las propias a partir de seguir el curso espontáneo del grupo durante el juego.

 Iniciación. Cohesión. Comunicación.




34. Cabezas escondidas


- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Desarrollar la capacidad de controlar movimientos.
Estimular un mejor conocimiento entre los participantes.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre aparece al principio.
Promover una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.
Crear espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.
- 📄 En el grupo se eligen 5 o 6 jugadores, los cuales permanecen de pie; mientras que los demás permanecen sentados en el piso, bajan la cabeza y cierran los ojos; los que se quedan de pie caminan en silencio, alrededor de éstos y tocan la cabeza de cada uno de ellos. Cada jugador tocado levanta la mano para demostrar que él ha sido, pero permanece agachado y con los ojos cerrados, cuando todos los que quedaron de pie han tocado a uno o más jugadores, regresan al frente del salón y se les dice al resto: "Arriba las cabezas". Los tocados se ponen de pie y, por turno, tratan de adivinar quien los tocó, si lo logran, ellos serán ahora quienes toquen las cabezas.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✎ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 15 minutos.
- 🔗 Este juego es útil emplearlo al inicio del curso y retroalimentarlo en el diálogo final sobre el impacto del mismo en el "desencartonamiento" o rompimiento de barreras de los jugadores que participaron en él; pueden utilizarse preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo te sientes ahora?
- ¿Qué otros pensamientos resurgen en tu mente al cierre del juego?
- ¿Qué te habría gustado que sucediera en el juego que no sucedió?
- ¿Qué obstáculos podemos prever para la siguiente sesión después de haber vivido el juego?

 Habilidades del pensamiento. Psicomotricidad. Iniciación.

35. Cacería


 Desarrollar la fluidez de ideas y la habilidad de dar razones.
Estimular la originalidad del pensamiento.

 El facilitador-mediador dice al grupo que van a ir de cacería y que cada uno debe llevar algo. La clave está en que sólo pueden llevar aquello que empiece con la primera letra del nombre de cada uno. Después los participantes deben fundamentar creativamente para qué traen ese objeto a la cacería y los demás deben apoyarlo o refutarlo. A quien no cumpla con la norma de llevar algo que empiece con la primera letra de su nombre se le dice que eso no lo puede traer de ninguna manera.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Se puede cambiar la actividad de ir de cacería por cualquier otra, por ejemplo ir de vacaciones a la playa, hacer un pastel, ir a la escuela, entre otras.


 Creatividad. Habilidades de pensamiento.

36. Cada cosa en su sitio


 Desarrollar los procesos de atención y observación.
Estimular la habilidad de pensamiento para establecer relaciones.

 El facilitador-mediador escribe unas palabras en pedazos de papel (una por papel) que concuerdan por parejas, por ejemplo, ojo y párpado, guante y mano, etc. Coloca un papel de cada pareja encima de una silla (boca abajo) y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y les da un papel (de los que tiene en la mano) a cada uno. Todos deben encontrar la segunda mitad de su pareja; pierde el último en encontrarla.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Pedazos de papel que contengan palabras, una en cada pedazo que concuerde con otra que esté inserta en otro pedazo de papel.


 20 minutos.

 Este juego se puede hacer en silencio a través de movimientos oculares; por ejemplo, representando con las manos la parte que el papel indica.


 Habilidades del pensamiento.


37. Cadena

 Explorar movimientos con uno u otro lado del cuerpo.
Descargar tensiones y relajar al grupo.

 Todos forman una hilera separados unos de otros. Cada uno se encorva sobre sí mismo, con las manos apoyadas sobre las rodillas, menos uno, que permanece de pie. Éste comienza el juego saltando sobre todos los del grupo. Cuando termina, se coloca en primer lugar y el último inicia de nuevo el salto sobre cada jugador, volviéndose a colocar en el primer lugar una vez que ha saltado por encima de cada uno de los encorvados.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 15 minutos.

 A veces para grupos de adultos demasiado serios y formales puede resultar muy infantil y, por tanto, no cumplir con los objetivos para los que fue concebido.

 Psicomotricidad.

38. Cadena de interrogantes

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de las ideas.

 Se plantea al grupo una situación imaginaria o real a resolver y constantemente se hacen preguntas que comiencen con "¿por qué...?". Gana el juego la persona que aporte más ideas creativas ante la problemática planteada y dé la forma más argumentada posible.

Enseguida se menciona un fragmento de la aplicación de este juego en el evento *Papirolas*, festival creativo de niños y jóvenes en el centro de exposiciones de Guadalajara durante 1995.*

25 de marzo

El día 25 de marzo de 1995, un fragmento rocoso, gelatinoso, de color verde, de un tamaño entre 50 y 100 metros de diámetro explotó en el Lago de Chapala, Jalisco, a las 16:00 horas de México. El impacto aplastó los árboles en un radio de 42 kilómetros. La fuerza de esta explosión ocurrió a 20 kilómetros de altura, fue equivalente a la de una bomba de cien megatones.

De esta explosión surgieron más de 10 000 objetos cósmicos de diferentes colores que se cruzaron periódicamente durante 15 minutos en el lago de Chapala. Los astrónomos piensan que son fragmentos del cometa Perseus. De pronto éstos se convirtieron en niños llenos de pelo de conejo. Tenían unas cejas demasiado pobladas y unidas en el entrecejo con gran cantidad de vellos en las manos, dientes y orejas terminadas en punta. Ellos son muy creativos y para lograrlo se frotan por todo el cuerpo bálsamos mágicos, mientras llevaban a cabo un complicado conjuro al amanecer, bajo el nacimiento del Sol; vienen a la Tierra a ver si pueden conocer seres vivientes que hayan logrado besar las estrellas.


Posibles preguntas a realizar por el facilitador-mediador:

¿Por qué estos seres extraterrestres quieren conocer terrícolas que hayan estado en las estrellas?


¿Por qué las personas en la Tierra han dejado de soñar con las estrellas?

¿Por qué estos fragmentos del cometa Perseus cayeron en el Lago de Chapala y no en otro lugar del mundo?

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Tarjetas con situaciones imaginarias o reales a resolver por parte de los jugadores.
Listado de preguntas que favorezcan la creatividad de los participantes.

 45 minutos.

 El facilitador-mediador también puede emplear otros tipos de preguntas que estimulen el pensamiento imaginativo de los niños, por ejemplo:

¿Puedes ampliar tu idea de estos seres extraterrestres pensando en cómo será la vida de ellos en su cometa?

¿Se pudiera añadir algo más a su fisonomía?

* Este festival fue organizado por la Feria Internacional del Libro de Guadalajara y se efectuó por primera vez hace 10 años con el objetivo de abrirle un espacio cultural a los niños y jóvenes de México. En este evento el Centro de Educación Especial y Rehabilitación (CEER) del Departamento de Psicología Aplicada de la Universidad de Guadalajara participó con un espacio llamado: *Juegos de ronda y patio para pensar y crear*, coordinado por Julián Betancourt Morejón y María de los Dolores Valdez Sierra.


¿En cuántas cosas diferentes nos hacen pensar estos fragmentos del planeta Perseus?
 ¿Qué otra cosa les recuerda esta situación problemática ocurrida en el lago de Chapala?
 ¿Qué le faltaría a estos seres de Perseus para que fueran iguales a nosotros?
 Si cambiamos el cuerpo de éstos con el de los hombres cabeza de perro que describió Marco Polo en las islas Andamás, en el Océano Índico, ¿qué obtendríamos?
 Si los miramos desde lo alto o en la profundidad, ¿qué sucedería?
 Si los multiplicamos en la Tierra, ¿qué obtendríamos?
 Si los coloreáramos, ¿cómo serían?
 Si los imagináramos o volviéramos a éstos más grandes o más pequeños, ¿qué sucedería?
 Si pensáramos en cosas distintas de aquéllas en las cuales siempre hemos pensado ante semejante problema, ¿qué ocurriría?
 Si estuviéramos dotados de algún poder mágico, ¿qué podríamos hacer frente a semejante problema?
 Si esto no hubiera ocurrido en el Lago de Chapala, ¿en dónde hubiera ocurrido?

Por otra parte, este juego está vinculado con la asignatura de Español y, en particular, con la lengua hablada, ya que permite la planeación y realización de preguntas creativas para la discusión y argumentaciones sobre la base de un tema.


 Creatividad.


39. Cadena de palabras


◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
 Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.
 Desarrollar la fluidez de ideas.

 Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de participantes, y se numeran, empezando ambos grupos por el número uno. El primero de uno de los equipos dice el nombre de una ciudad de México, no importa la letra que lo inicie y quien tenga el número uno en el otro equipo deberá decir el nombre de otra ciudad o pueblo que empiece por la letra con que terminó el nombre anteriormente dado. Por ejemplo, si el primero dijo Mexicali, el que tenga el mismo número en el equipo contrario, deberá decir el nombre de otra ciudad que empiece por l como Ixtapa. Continúan así alternando los equipos, pero cada uno nombrando ciudades cuyos nombres empiecen por la letra en que terminó el anterior. Quien demore más de 30 segundos para encontrar una ciudad o pueblo que empiece por la letra que le corresponde, queda eliminado del juego y debe retirarse.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de comidas regionales, nombres de ciudades y países que debe tener el facilitador-mediador para emplear, de ser necesario, en el juego.

 30 minutos.


 Una variante del juego es hacerlo con nombres de comidas o bebidas regionales. También se puede jugar de tal forma que los participantes se relacionen con los países y capitales del mundo, esto es, un jugador del equipo uno menciona un país mientras que el jugador del equipo dos con el mismo número responderá con la capital.


En las preguntas que realizamos durante el diálogo final de este juego y otros, recomendamos que los cuestionamientos que se realicen, animen a los participantes a enseñar a su pensamiento a pensar de manera creativa e inteligente. Otro objetivo es que logren apreciar relaciones nuevas, descubran conocimientos, adquieran más información y emprendan nuevas actividades. De esta manera estaremos ensanchando el pensamiento a través de preguntas.

En el caso de que este juego se utilizara con niños que presentan déficit auditivo o lingüístico, recomendamos emplear un pizarrón o cartulinas y marcadores o colores para que puedan escribir o dibujar los nombres en lugar de decirlos. Ésta también puede ser una variante que se puede introducir al juego.

 Habilidades de pensamiento. Creatividad. Conocimiento.

40. **Caja de música**

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer la coordinación y movimiento corporal.
Permitir la expresión y apreciación musical.

 Los participantes están sentados en un círculo y al compás de la música se pasan una caja de uno a otro con rapidez. La caja contiene tiras de papel en las cuales se han anotado acciones corporales que deben realizar los jugadores mientras caminan, cuando el facilitador-mediador detenga la música, quien tenga la caja en ese momento deberá sacar una tira de papel y ejecutar la acción que está en la misma. Algunas acciones corporales son:

- Caminar por donde quiera, pero recorriendo todo el espacio del salón.
- Con los ojos cerrados, en silencio, caminar con los brazos por delante, para chocar.
- Sin moverse de su sitio, mover los brazos como si estuvieran caminando.
- Caminar silenciosamente como si fuera un ladrón.
- Caminar sobre un punto fijo.
- Caminar por la Luna.
- Imaginarse un recién nacido y moverse como éste.
- Caminar muy cansado.
- Caminar lo más cerca posible de los jugadores sin tocarse.
- Caminar formando figuras geométricas.
- Caminar hacia atrás e irse despidiendo de los presentes.

- Caminar esquivando a los jugadores de una forma cada vez más rápida.
- Caminar saludando a los compañeros y haciendo el máximo de ruido con los pies.
- Caminar sobre un punto.
- Caminar saludando a los compañeros y explicando cosas con gestos.
- Caminar encogiéndose lo más que se pueda.
- Caminar como si fuera uno de resistol.
- Caminar y, a la señal del facilitador-mediador, alejarse lo más que se pueda del resto de sus compañeros.
- Caminar lo más cerca posible de un jugador sin tocarse.
- Caminar alejándose lo más posible de sus compañeros.
- Caminar como si en cada mano lleváramos una bola llena de regalos.
- Caminar como meseros.
- Caminar como una persona que trae una maleta muy pesada.
- Caminar como borrachos.
- Caminar con prisa ya que nos vocean porque somos el último pasajero en tomar el vuelo.
- Caminar entre nubes.
- Caminar diciendo "adiós".
- Caminar llevando a una persona en una silla de ruedas.
- Caminar libremente por el espacio y al pasar cerca de alguien saludarlo de las siguientes maneras: sólo con los ojos, sonriendo o bajando la cabeza, con una palabra o con un sonido, inventando un sonido con alguna parte del cuerpo, saludar a alguien y explicar algo con un gesto.
- Caminar tomando un refresco.
- Caminar abrazados imaginariamente con la pareja.
- Con los ojos cerrados en silencio, caminar con los brazos por delante, con el motivo de no chocar, y abrir los ojos cuando el facilitador-mediador les diga.
- Caminar sonriendo a toda persona que uno encuentre.
- Caminar al ritmo de la música y de acuerdo al país de la música que se está escuchando.
- Caminar hablando o contestando una llamada de celular.
- Caminar como deportistas entrando a la inauguración de un evento.
- Caminar como si estuviéramos cargando a un niño.

El juego finaliza cuando se acaben las tiras de papel. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.



Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

Caja de cartón.

Tiras de papel con acciones corporales a realizar.

Grabadora.

Casetes.



20 minutos.

🌀 En este juego hemos sugerido a los participantes que cuando caminen no traten de seguir a sus compañeros como autómatas, sino que traten de crear un propio espacio para caminar por el salón. Hemos podido apreciar, en nuestra experiencia como facilitadores-mediadores, que los grupos que en un inicio muestran pocos indicadores de una actitud creativa, les cuesta mucho trabajo caminar sin seguir a los otros o romper con una manera de caminar en forma circular que en ocasiones se establece.

Por otra parte, para los participantes con déficit auditivo se puede utilizar, en lugar de música, un reloj grande (de pared, arena, etc.), cuando se termine el tiempo establecido por el facilitador-mediador, quien tenga la caja deberá sacar un papel y realizar la actividad que viene escrita.

🌀 Psicomotricidad. Creatividad.

41. Calificativos

◆ Identificar y emplear verbos, adjetivos y sustantivos.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.

📄 Cada participante debe escribir cinco verbos, adjetivos y sustantivos con los cuales identifique su personalidad. Se favorece una primera etapa expositiva, donde los miembros del grupo se unen en equipos de seis personas como mínimo e intentan sacar los verbos, adjetivos y sustantivos usados con más frecuencia por cada uno. En una segunda etapa, se nombra a un representante del equipo el cual debe justificar las conclusiones del grupo; por último, se realiza una reflexión general del juego.

✍️ Hojas blancas.
Lápices.

🕒 40 minutos.

🌀 Es ideal para aplicarlo en un grupo recién formado o con poca interacción, además, al utilizar verbos, adjetivos y sustantivos se favorece la reflexión sobre la lengua (contenidos básicos de gramática y de lingüística). También se puede propiciar la lengua hablada al crearse un clima de diálogo y de exposición general de las ideas.

🌀 Comunicación. Conocimiento.

42. Caligrama

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Permite desarrollar la expresión plástica.

📄 A cada miembro del grupo se le sugiere que elabore un dibujo con las palabras de un tema determinado que se le ofrecen en una hoja de papel y con la característica de que el dibujo defina o complete lo que se está hablando o refiriendo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Listado de palabras.
Caja de colores.
Hojas de papel.

🕒 30 minutos.

🔗 El listado de palabras puede ser éste o algunos parecidos:

Generación	Ecosistema	Bandera
Alegría	Artesanía	Euforia
Típico	Eclipse	Reciclaje
Tornado	Clima	Mapa
Galaxia	Nostalgia	Rotación
Continente	Incendio	Volcanes
Corteza	Orgánico	Depredador
Horizonte	Isla	

Otra forma de efectuar el juego es que uno de los jugadores inicie el dibujo y sucesivamente el resto vaya añadiendo otras cosas, de manera que al finalizar se haya construido un dibujo grupal.


Para facilitar este juego, el facilitador-mediador debe explotar al máximo su creatividad. Esto hace reflexionar en que el educador debe favorecer la creatividad como un campo en el que se tiene que desaprender mucho de lo conocido, es decir, de apreciar con una nueva óptica la realidad.

Se sugiere escoger las palabras dependiendo de la edad de los participantes, de tal manera que no les sean inaccesibles, pero que tampoco sean demasiado comunes. Además, se puede sustituir el tema por otro tomando en cuenta las necesidades del grupo. Uno de los temas trabajados por los autores es el de las Ciencias Naturales y fundamentalmente el relacionado con su ambiente y protección (contaminación del aire, agua, suelo; consecuencias y acciones para contrarrestar sus efectos). Cuando se emplea este juego para el desarrollo de la expresión plástica se hace trabajando la identificación de formas y colores, elaboración de carteles, dibujo libre, combinación de figuras, tamaños y colores.

 Creatividad.


43. Calles, avenidas, ladrones y policías

◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Explorar trayectorias y direcciones.
Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

 Se colocan cinco o más filas de participantes (en función del tamaño grupal). Las filas deben guardar la misma distancia a los cuatro lados, un jugador hará de policía y otro de ladrón. Cuando el facilitador-mediador diga "calles", todos estarán de frente tomados de las manos; el ladrón corre por entre las calles que quedan formadas y el policía trata de atraparlo. Cuando el facilitador-mediador diga "avenidas", todos se sueltan dan media vuelta a la derecha y se toman de las manos con los vecinos de los lados. La orden de calles y avenidas se cambia con frecuencia, lo que representa una dificultad para atrapar al ladrón. Una vez atrapado, se invierten los papeles y otros los reemplazan.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 Este juego pudiera favorecer el desarrollo perceptivo motriz con respecto a la identificación del equilibrio, si se pidiera a los jugadores que se desplazaran en áreas delimitadas por llantas para salvarse de los policías.

 Habilidades de pensamiento. Psicomotricidad.


44. Cambiando historias

◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

 El facilitador-mediador narra a los participantes un accidente que pudo haberse evitado: un incendio, un choque o cualquier otra situación. Después, le pide a los jugadores que piensen sobre el o los elementos que quieran cambiar de la historia, de tal modo que el resultado no sea trágico, se reciben las ideas y se anotan en el pizarrón. Se reflexiona sobre las posibles soluciones. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Historias sobre situaciones inesperadas.

 20 minutos.


 Una variante del juego es pedir a los jugadores que narren historias basadas en experiencias que conocen y pudieron evitarse; después, que describan a través de dibujos cómo se pueden cambiar éstas. Al final se dialoga con los jugadores acerca de los cuidados que se deben tener para evitar accidentes. Dependiendo de la edad de los presentes se pueden acordar actividades concretas de prevención y primeros auxilios.

Por otra parte, en vez de narrarse, se pueden presentar las situaciones en imágenes. Los participantes con déficit auditivo pueden hacer una representación de las situaciones planteadas y sus posibles variantes o soluciones.

 Creatividad.


45. Cambio de código

◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Permitir la elaboración de movimientos combinados.


 El facilitador-mediador comienza comentando a los participantes que el juego consiste en traducir símbolos gráficos a movimientos. A continuación les explica los símbolos y sus significados, apoyándose para esto del pizarrón y un gis. En el pizarrón queda reflejado lo siguiente:

Símbolos	Movimiento que representa
+	Saltar con el pie izquierdo.
/	Saltar arriba con ambos pies.
O	Dar medio giro brincando.
X	Arrodillarse.

Una vez que se entendieron los símbolos con sus respectivos significados el facilitador-mediador muestra a los presentes una lámina en donde aparece un niño realizando un movimiento y acto seguido les pide que identifiquen cuál es el símbolo para el movimiento. Una vez obtenida la respuesta correcta, el facilitador-mediador escribe varias combinaciones de los códigos en el pizarrón: /++ , X/O, XX/, entre otros, y los participantes deben realizar los movimientos correspondientes. Después se pide al grupo crear cinco equipos para jugar; logrado lo anterior, a cada equipo se le entrega un dibujo donde aparece un movimiento determinado y se les solicita que lo traduzcan a los símbolos conocidos para, más tarde, representarlo para el resto. Entonces se pasa la escenificación por cada equipo, donde cada uno de éstos, primero realiza el movimiento, pregunta al resto del grupo de cuál símbolo se trata y, por último, enseña la lámina que se le asignó y la traducción del movimiento realizado. Gana el juego el equipo que hace una traducción más adecuada. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de símbolos que representen movimientos.
Pizarrón y gises.

 30 minutos.

 Pueden utilizarse otros símbolos como:

C	=	Tocarse la cabeza con la mano derecha.
*	=	Dar la vuelta con las manos arriba.
&	=	Saludar como soldado.

Debe aumentarse la cantidad de símbolos paulatinamente para lograr una mejor atención y coordinación de su cuerpo.


Una variante de este juego puede ser formar equipos que diseñen su propia secuencia de movimientos y la desarrollen juntos ante el grupo. Es posible utilizar este juego en la asignatura de Educación física para el desarrollo perceptivo-motriz al realizar secuencias de movimientos coordinados con su cuerpo.


Este juego también se emplea para el conocimiento de los colores; es decir, en vez de mostrarle al jugador movimientos, se le muestran colores con sus respectivas denominaciones acompañados de símbolos gráficos; los participantes deben aprender a combinarlos y a obtener otras tonalidades. Esta última forma de efectuar el juego promueve la concentración, la rapidez de respuesta a un estímulo visual y el concepto forma color. Además fomenta el lenguaje a través del trabajo con códigos.

El juego se puede realizar con participantes que tengan déficit visual utilizando sonidos en vez de símbolos. Narrar la historia y hacer el sonido correspondiente y que ellos digan qué símbolo corresponde.

 Creatividad. Habilidades de pensamiento. Psicomotricidad.


46. Cambio de lenguajes

 Estimular la originalidad del pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

 El grupo debe transformar una noticia en lenguaje escrito a otro tipo. Para lograr esto se divide al grupo en equipos y a cada uno le da una noticia que corresponda con la problemática que debe solucionar. Cada uno la transmite al resto de la manera más original posible (gráficas, canciones, poemas, por sólo citar algunas formas) sin modificar el contenido; por último, el facilitador-mediador invita a los participantes a reflexionar sobre las formas de transmisión de la noticia.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.


 El facilitador-mediador debe estar atento a que la transmisión de la noticia por los miembros del grupo refleje una gran imaginación y sean explotados todos los recursos creativos a su alcance. En este juego se trata de que los presentes siempre lleven la idea de que ser original a la hora de transformar la noticia es sinónimo de tener iniciativas a la hora de crearlas, tomar decisiones y enfrentarse a solucionar los problemas que se puedan presentar durante su transmisión.

Por otra parte, durante la realización de este juego los autores hemos podido apreciar que existen participantes al interior de los equipos que desean terminar rápidamente la traducción sin disfrutarla a plenitud. Cuando dialogamos con ellos, existe la creencia de que la persona más creativa es la que acaba primero, no sólo es importante rebatir con argumentos sólidos este tipo de razonamiento común, sino también reflexionar con ellos que no es sano para la creatividad el asumir una actitud de correr constantemente con lo que se está haciendo o produciendo, ya que cuando se hace esto a menudo se descuida la elaboración de lo que se está efectuando y produciendo, además de que no se termina la idea o producto acompañada de una reflexión acerca de lo valioso de la misma.

 Creatividad.

47. Camellos y camaradas

 Estimular los procesos de atención y concentración.

 Se ponen todos en círculo, a gatas, y el facilitador-mediador, siguiendo el orden, nombra a cada uno de los participantes con las palabras: "camello", "camarada", "camello", "camarada"... hasta llegar al último. Después, el facilitador-mediador cuenta una historia y siempre que mencione la palabra "camello", todos los que fueron citados con este nombre, hacen una gran inclinación de cabeza y cuerpo; y siempre que en la historia aparezca la palabra "camarada", todos los bautizados con esta denominación levantan las manos y se ríen. El facilitador-mediador creará cierto suspenso al narrar la historia: por ejemplo, cuando vaya a pronunciar alguna de las palabras bautizadoras, podrá despistar diciendo sólo las letras iniciales "c a-a-m...". Aquel que se equivoque de gesto, sale del juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

☞ Los nombres pueden cambiar por otros si se desea, por ejemplo, campana y campeón, comediante y comandante, cosquilla y costilla, entre otros.

🌀 Habilidades de pensamiento.

48. Caramyva

◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe al inicio.
Facilitar que las personas hablen de sí mismas y no sólo de sus opiniones.
Crear un espacio para que cada uno brinde algo de sí mismo a los demás.

📄 El facilitador-mediador pide a los participantes que formen equipos de seis personas, delante de cada una se colocan 15 caramelos de chocolate, los cuales tienen un valor simbólico, ya que representan los valores que nosotros compartimos con los demás (respeto, amistad, solidaridad, entre otros). Luego, en una primera vuelta, se pide a cada equipo que durante seis minutos cada uno de los miembros que lo componen ofrezcan los caramelos que deseen a los demás integrantes del mismo. Posteriormente se les solicita que comenten durante 15 minutos y lleven una relatoría acerca de las siguientes preguntas:

- ¿A quiénes les dieron caramelos?
- ¿Por qué?
- ¿Qué sintieron mientras daban?
- ¿Distribuyeron sus caramelos en partes iguales o tuvieron preferencias?
- ¿Qué sintieron cuando recibían algo?

En una segunda vuelta, se pide a cada equipo que durante seis minutos cada uno de los miembros que lo componen tomen los caramelos que deseen de las personas del equipo, para lo anterior cada quien colocará delante de sí los caramelos con los que cuenta, lo cual debe ocurrir de uno en uno. Posteriormente se les solicita que comenten durante 15 minutos y lleven una relatoría de las siguientes preguntas:

- ¿A quiénes les tomaron caramelos?
- ¿Por qué?
- ¿Qué han sentido mientras recibían?
- ¿Tomaron la misma cantidad de caramelos de todos los miembros o tuvieron preferencias?
- ¿Qué sintieron cuando les tomaron algo?

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Caramelos.

🕒 30 minutos.

☞ En el diálogo final una de las ideas que el facilitador-mediador debe propiciar, es que las buenas relaciones humanas se basan en un equilibrio entre dar y recibir.

⚽ Valores. Habilidades sociales.

49. Carreras en costal

◆ Favorecer el desarrollo de las capacidades físicas al trabajar la manifestación de la fuerza en el grupo muscular de las piernas.
Explorar las posibilidades de movimiento con una y otra parte del cuerpo.

📄 Los participantes se meten en sacos; sosteniendo el extremo libre de su costal. Luego se ponen a disposición del facilitador-mediador encargado de verificar que no hagan trampa; después de la revisión, los jugadores se acomodan, esperan la señal de partida y, al darse ésta, corren hasta que al fin alguno llega a la meta, el cual será el ganador. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✏ Costales.
Pelotas.

⌚ 20 minutos.

☞ Si se desea que los jugadores exploren las posibilidades de movimientos con uno y otro lado del cuerpo se les puede pedir que mientras corren con el saco rueden con uno y otro pie una pelota que se le coloca cada cierto tiempo.

⚽ Psicomotricidad. Capacidades físicas.

50. Carretera

◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Fomentar el sentido del humor.

📄 Se entrega a los jugadores una hoja y un lápiz, y se les pide que pinten una carretera donde exista un comienzo y un final, una vez dibujada se les dice que piensen de forma analógica que la misma representa su vida familiar desde que comenzó hasta ahora con su familia. Después se les pide localizar las siguientes señales de tránsito y asociarla con su vida familiar:


- Alto
- Reduzca velocidad/curvas cerradas

- Kilómetros que faltan para llegar a la ciudad
- Ojo/inspección
- Atención/peaje
- Ceda el paso
- Alto/cruce
- Vista panorámica
- Ojo/camino en reparación
- Estación de servicio o gasolinera

Una vez confeccionada la carretera con sus respectivas señales, cada uno la expone al resto del grupo. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.

 30 minutos.

 Una variante del juego es dar a cada uno el significado de las señales de tránsito para que ellos las ubiquen. El significado de las señales sería el siguiente.

Alto. Hace referencia a los límites que necesitan nuestros hijos para su educación. Nuestros hijos necesitan que seamos sus padres, no sus hermanos, amigos u otro niño más de la casa. Todo padre o madre debe negociar lo que se puede y lo que no se puede hacer en casa. Todo progenitor necesita contar con algunos puntos no negociables.

Reduzca la velocidad/curvas cerradas. Alude a situaciones familiares que en ocasiones nos desbordan o no esperábamos. También se refiere a cuando deseamos resolverlo todo y el estrés, la confusión o el tiempo no nos lo permiten.

Kilómetros que faltan para llegar a la ciudad. Es cuando están pasando cosas en la familia y desconocemos por qué ocurren, pero tampoco preguntamos. Lo recomendable es salirnos de la carretera y pedir información de cuánto falta o verificar cuántos kilómetros hemos recorrido.

Ojo/inspección. Esta señal nos habla de lo importante que es esperar con paciencia los mejores momentos para el diálogo familiar y la toma de decisiones importantes familiares. Lo anterior significa que habrá ocasiones en que nuestros hijos tendrán que esperar para pedirnos algo y nosotros para concederlo. En esta inspección, como padres, debemos asegurarnos de que nuestros hijos dispongan del tiempo suficiente para dedicarse a aquellas actividades y cosas que le fortalecen su autoestima. Es tarea de los padres no pasar por alto las fortalezas de sus hijos por exigencias que afecten a otras áreas.

Atención/peaje. Esta señal hace referencia a aquellas actividades en las que ayudamos a nuestros hijos y a través de ellas obtenemos otras cosas que deseamos de ellos. Por ejemplo, ayudarlos hacer la tarea es pagar un peaje, es decir, es un pago necesario para llegar a donde deseamos.

Ceda el paso. Con esta señal de tránsito estamos hablando de aquellas situaciones desconocidas por los padres con relación a la educación de los hijos. Por ejemplo, cuando los progenitores no tienen todo el conocimiento de determinadas materias que está recibiendo el hijo y éste le pregunta sobre cómo realizar una resta según las nuevas reglas de la escuela, es mejor cederle el paso, es decir, que ellos le expliquen al padre o a la madre lo realizado. Esta actitud favorece la seguridad de los hijos. En un país como México, en el cual se "transita" a altas velocidades, los padres deberíamos ceder el paso frecuentemente, aunque sin quitar nunca las manos del volante, los pies de los pedales y la vista de los automóviles que lo acompañen.

Alto/cruce. Es necesario poner esta señal en acción cuando la familia se está moviendo en diferentes direcciones a la vez, ya sea alejándose unos de otros o incluso acercándose unos a otros pero de manera asfixiante. En este momento se deben detener en estas esquinas, encontrar el tiempo necesario para comunicarnos, reflexionar, planear y sólo entonces continuar con un mejor sentido del orden y con cierto conocimiento de adónde se dirigen los restantes miembros de la familia. Es importante entonces buscar momentos para que todos estén juntos.

Vista panorámica. Cuando uno viaja por carretera existen lugares para descansar y ver el lugar; brindan una vista panorámica del lugar al que uno se dirige o que está dejando atrás. En la familia es necesario tomarse unos instantes para apreciar ciertas cosas que a menudo no se toman en cuenta a causa del rápido estilo de vida o el exceso de actividades. A veces uno se pierde de muchas cosas por no hacer una pausa en su precipitada vida, una que permitiría adquirir mayor perspectiva de dónde estamos y que queremos para nuestra familia.

Ojo/camino en reparación. Esta señal hacer referencia a cuando estamos abrumados por sentimientos o preocupaciones intensas que no nos permiten actuar con cautelosa reflexión en torno a situaciones familiares que lo requieren. Algunos ejemplos de secuestro emocional pueden ser la distracción, concentrarse en cosas triviales, vivir contratiempo, entre otras.


Estación de servicio o gasolinera. Existen letreros en la carretera acerca de los kilómetros recogidos que invitan a revisar el tanque de gasolina de nuestro automóvil. El depósito de gasolina de la familia lo constituye sus normas y valores, de modo que no deseáramos llegar muy lejos sin saber con cuánta gasolina contamos.

 Creatividad.


51. Círculos planetarios


- ◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinado tema.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer el desarrollo perceptivo motriz en función de la orientación en espacio y tiempo; así como del desplazamiento (afuera, adentro, atrás, adelante, arriba, abajo).

Propiciar la coordinación de movimientos secuenciados y circulares con los brazos.
Coordinar sonido y movimiento corporal.
Enfatizar la coordinación de movimientos sobre la base de una ubicación (derecha-izquierda, adentro-afuera).
Favorecer el conocimiento de trayectorias.

-  El facilitador-mediador dice al grupo que cuando ponga la música deben constituirse rápidamente en círculos planetarios tomados de las manos, imaginando que forman un planeta. En ese momento deben crear un movimiento y sonido característico de dicho planeta; los que no puedan participar en el círculo deben salir del juego, el cual puede reiniciarse de la misma manera que comenzó.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Música de activación cognoscitiva.
Grabadora.


 15 minutos.

 Este mismo juego se puede utilizar para impartir un tema de la asignatura de Geografía llamado *La Tierra y el Sistema Solar*. Además, en Educación física este juego contribuye a mejorar la coordinación de movimientos circulares realizados con las manos. También ayuda a la orientación en el tiempo y el espacio respecto a temas de Geografía.


 Psicomotricidad. Conocimiento. Creatividad.


52. ¿Cómo, cómo?


◆ Desarrollar la habilidad de defender las propias opiniones en situaciones en que es adecuado hacerlo.

 El juego consiste en proponer a todo el grupo que resuelva en común una serie de retos. Para ello se les pide crear equipos de cuatro integrantes, tras lo cual deben resolver lo siguiente:

1. Sostenerse entre todos sin que ningún pie toque el suelo y sólo lo hagan sus manos (para esto los participantes deben formar un cuadrado, con los pies de cada uno descansando en los hombros del otro).
2. Levantarse todos a la vez estando sentados en el piso, tomados de las manos y sin apoyarse en ningún lugar (los participantes se deben sentar de la siguiente manera: uno mirando hacia adentro del círculo, el siguiente mirando hacia afuera, y así sucesivamente de tal forma que puedan levantarse sin problema, al encontrar apoyo tanto hacia adelante como hacia atrás).


 Salón amplio, bien iluminado sin ruido ni interferencias externas.


 35 minutos.


 Los retos en las tareas grupales ponen a prueba defender opiniones propias que sean fuente de solución a tareas grupales. El facilitador-mediador debe resaltar en el diálogo final que todos tenemos el derecho de defender las opiniones propias, pero debemos hacerlo de manera adecuada, es decir, de modo cordial y positivos sin ser rígidos ni avasallar a los otros. También hemos de respetar correctamente las opiniones de los demás, en el momento de solucionar un problema, aunque no estemos de acuerdo con ellos, aceptar y tolerar que los otros opinen de distinta manera.

 Habilidades sociales.

53. Cuentograma

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

 Los jugadores escriben un cuento por el relieve de un animal; comienza uno a escribirlo, continúa el otro y así sucesivamente; después se pone un título al cuento creado. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Lápices para escribir.
Hojas blancas.
Dibujos de animales.

 30 minutos.

 También se puede realizar el juego empleando dos figuras de animales, lo cual permite explotar más la imaginación de los jugadores o dividiendo al grupo en equipos, cada uno realizando un cuento distinto.

Por otra parte, en el mes de abril de este año impartimos un curso de creatividad para la docencia en Instituto de Seguridad Pública de Aguascalientes y aplicamos este juego con profesores de dicho instituto e invitados. En el diálogo realizado después de terminado el juego, comentaba un profesor de criminalística acerca de que lo creativo estaba directamente relacionado con la profesión estudiada, es decir, los profesores comenzaron a relacionar los resultados poco creativos que obtuvieron con la carrera que cursaron. La mayoría de ellos habían sido inicialmente maestros de primaria o de otros niveles de educación básica y resultaba curioso que pensaran que los artistas plásticos, escritores,

compositores, arquitectos, ingenieros, científicos, fueran más creativos. De modo que tenían una visión subjetiva de que su carrera favorecía poco la creatividad, con excepción de una educadora que opinaba lo contrario. Siguiendo esta línea de pensamiento, resultó interesante seguir un diálogo con ellos, con preguntas como las siguientes:

- ¿Por qué a veces quienes nos dedicamos a la docencia vemos como personas creativas al resto de los profesionistas y no a nosotros?
- ¿Es posible pensar en un educador que no sea un excelente propiciador de la creatividad?

 Creatividad.

D



54. Dados y agua

- ◆ Propiciar el desarrollo de la velocidad de reacción.
Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

📄 Se forman seis equipos de igual número de jugadores. Se numeran y se ponen detrás de una línea, a cada equipo se le proporciona un cucharón para agua y un recipiente del mismo tamaño de 1 o 2 litros. El facilitador-mediador lanza dos dados al mismo tiempo y dice los números en que cayeron los dados. El participante de cada equipo al que le corresponde el número en el cual quedó el dado, corre hacia un balde con agua que se encuentra a cinco metros de distancia de la línea de partida, sólo quien llegue primero tendrá derecho a tomar agua con su cucharón y regresa para depositarla en su recipiente. Enseguida el facilitador-mediador vuelve a tirar el dado y así seguirá el juego hasta que un equipo logre llenar su recipiente; si los dados caen en el mismo número vuelven a tirar. No puede pasar un mismo miembro del equipo más de dos veces si antes no han pasado todos una vez.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

Dados.
Cucharones para agua.
Balde con agua.

- 🕒 30 minutos.

🌀 En lugar de utilizar agua, pueden emplearse globos, pelotas o cualquier otro objeto.
Ganará el equipo que logre obtener más.

- 🌀 Psicomotricidad.

55. De cinco en cinco

◆ Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.

📄 Se indica a los jugadores que digan en voz alta el número que les corresponde de acuerdo a como están sentados, hacia la derecha, es decir, el primero dirá uno, el de lado derecho dos y así sucesivamente. Al que le toque el número cinco no debe mencionarlo, sino decir la mitad de un dicho popular; continúa la enumeración, y cuando llegue a 10, ese jugador tampoco menciona el número, sino que completa el dicho anteriormente iniciado y así sucesivamente cada cinco números. Quien se confunda o no recuerde un dicho popular sale del juego.

✍ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 20 minutos.

🌀 Este juego se pudiera emplear con límite de tiempo a la hora de decir los dichos populares, para establecer un nivel más alto de motivación ante el grupo.

🎯 Habilidades de pensamiento.

56. De frente y de espaldas

◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.

📄 Se pide al grupo que formen parejas. Primero, las parejas se sientan de espaldas para conversar sobre un tema determinado, después de esto continúan la conversación, pero de frente. Posteriormente, el facilitador-mediador solicita que respondan las siguientes preguntas: ¿tomaron conciencia del papel que desempeña el cuerpo y los afectos en la comunicación?, ¿analizaron cómo la persona se expresa a través de todo el cuerpo?, ¿tomaron conciencia de que muchas veces no se dicen las cosas con palabras?

✍ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 30 minutos.

🌀 Se pueden elegir diversas posturas por parte de algunos miembros del grupo y el resto deberá interpretar qué comunican con ellas.

Por otra parte, con este juego se favorece el lenguaje oral, al propiciarse la conversación por parejas y la discusión en grupo en torno a las preguntas. Además, contribuye a la


educación artística del participante en su aspecto de apreciación y expresión teatral, al representar objetos, seres, fenómenos del entorno y situaciones cotidianas.

Por otra parte, cuando lo hemos aplicado con alumnos con déficit visual, se les pidió que en parejas tuvieran una conversación en la que el facilitador-mediador les indicaba en lapsos determinados que cambiaran la entonación de las palabras, es decir, en un momento hablarán con un tono de voz que indicara alegría, coraje, serenidad, tristeza, etc. Al final de la conversación se establece un diálogo sobre la importancia que tiene la entonación que utilizamos al hablar para transmitir nuestros pensamientos y emociones.

 Comunicación.

57. Definiciones creativas

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular el sentido del humor.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

 Se da al grupo una serie de palabras para que elaboren definiciones originales a partir de ellas. Por ejemplo, ante la palabra "loco", una definición imaginaria sería: "las personas más cuerdas a final del siglo XXI". Otras palabras que empleamos son: esperanza, relatividad, corbata, naranja, camión, soñar, catarata, danza.


A continuación aparecen definiciones dadas a algunas de estas palabras por un grupo de estudiantes de la Universidad de Guadalajara.


Esperanza: lugar donde se encuentra el clima más cálido del planeta (Edith Santiago).

Camión: * ingenio del hombre para justificar las llegadas tarde al trabajo (Georgina Ramos).

Cascada: único elemento de la naturaleza que no tiene que preocuparse por subir inmediatamente después de haber caído (Alma Lidia).

 Listado de palabras para elaborar una definición creativa.

 40 minutos.

 Este juego desarrolla mucho el humor propio del acto creativo. El sentido del humor en muchas ocasiones aparece ante la sorpresa de las inesperadas definiciones creativas que se originan; este humor es un indicador del grado de activación cognoscitiva y motivación intrínseca que predomina en el grupo. Por otra parte, en el trabajo de creatividad siempre


* En México se le dice camión al autobús de pasajeros.

se ha tratado de propiciar el humor como parte de un clima positivo, favoreciendo con ello el pensamiento creativo. Es necesario cuidarse del humor que es una censura ante todo lo nuevo o una resistencia al cambio, porque éste es enfermizo y refleja mediocridad.

 Creatividad.

58. Defenycree

- ◆ Propiciar que los participantes construyan argumentos deductivos e inductivos.
Fomentar el conocimiento sobre determinados temas éticos.
Favorecer valores que acompañen un buen pensar.

 El facilitador-mediador comenta al grupo que van a jugar a defender creencias de manera **deductiva e inductiva**. Acto seguido les comenta que las “creencias” significan puntos de vista u opiniones que la gente mantiene firmemente y que se pueden expresar como afirmaciones. También les explica que las creencias implican la elaboración de argumentos y que éstos consisten en premisas y conclusiones —quizá existan muchas premisas en un argumento, pero sólo hay una conclusión—. Una **premisa** es un enunciado que conduce o sustenta una conclusión. También les dice que existen diferentes tipos de **argumentos**, como los informalmente conectados (inductivos) y los formalmente conectados (deductivos). En cuanto a los argumentos informalmente conectados, les dice que se ofrecen varias razones para creer en algo (premisas), pero las razones no están conectadas las unas con las otras o con las conclusiones. Por ejemplo:

Premisa 1: El libro *Cien años de soledad* tiene una trama interesante.

Premisa 2: Los personajes de *Cien años de soledad* están llenos de energía.

Premisa 3: El estilo de narración de *Cien años de soledad* es claro, ágil y fantasioso.

Conclusión: *Cien años de soledad* es un gran libro.

En el caso de los argumentos informalmente conectados, les plantea que es cuando las premisas y la conclusión están formalmente conectadas como en un **silogismo**, de modo que forman parte del razonamiento formal y son argumentos deductivos. Por ejemplo:

Primera premisa: Todos los libros que tienen argumentos interesantes, personajes llenos de energía y estilo claro, ágiles y fantasiosos, son buenos libros.

Segunda premisa: *Cien años de soledad* tiene un argumento interesante, personajes llenos de vitalidad y un estilo claro, ágil y fantasioso.

Conclusión: *Cien años de soledad* es un buen libro.

Una vez terminada la explicación y aclaradas las dudas de los participantes, el facilitador-mediador entrega a cada uno de ellos una hoja en la que aparece un listado de temas de

carácter ético y les pide que seleccionen uno de éstos sobre la base de tener una creencia firme en cuanto al mismo. Luego les solicita que construyan un argumento inductivo o deductivo con el cual defender su creencia. Después que los jugadores terminan comparten lo realizado con sus compañeros. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado con temas éticos.

 35 minutos.

 El listado de temas éticos ofrecidos para trabajar es el siguiente:


1. La mentira y la verdad.
2. Los derechos de los animales.
3. El robo.
4. No tratarse como personas.
5. Amistad.
6. Amor.
7. Fidelidad.
8. La clonación de los seres humanos.
9. Confiar en los demás.
10. Los gobernantes.
11. Educación obligatoria frente a asistencia voluntaria a la escuela.
12. Evaluación escolar y auto evaluación.
13. Lealtad al propio país frente a lealtad a la humanidad.
14. La guerra y la paz.

Un grupo de estudiantes del diplomado de Creatividad en la educación, de la sede de Tequila (Jalisco, México), en el diálogo final tenía la inquietud acerca de la diferencia entre “persuadir” acerca de una creencia o “defenderla”. Es bueno aquí detenernos y comentar acerca de que cuando uno persuade intenta que la persona adopte o admita ciertas **afirmaciones** que entonces pueden convertirse en **premisas**, las cuales le harán llegar a la conclusión que uno desea probar; mientras que cuando se defiende una idea el inicio es una convicción o punto de vista que se mantiene con fuerza y se intentan encontrar las razones que lo apoyan, de manera que nos sea posible demostrar que nuestra creencia proviene de un argumento sólido.

 Habilidades de pensamiento. Conocimiento. Valores.


59. Deletreemos

- ◆ Estimular los procesos de atención y concentración.
Favorecer en los jugadores el desarrollo de una actitud de enfrentamiento a obstáculos.

 Los participantes se dividen en dos equipos, A y B, y se sientan uno frente a otro a pocos pasos de distancia. El que está a la cabeza de la línea A empieza deletreando una palabra, por ejemplo, "color". El que está a la cabeza de la línea B debe deletrear otra palabra que empiece con la última letra de aquella palabra, en este caso "r", por ejemplo, "recuerdo". El siguiente de la línea A deletrea una palabra que comienza con la letra O, y así sucesivamente. Pierde su turno el que deletrea mal una palabra, repite una que ya se ha dicho o vacila más de 15 segundos antes de comenzar; además, se apunta un tanto el equipo contrario y el turno pasa a ellos. El equipo que tiene más tantos gana el juego. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 40 minutos.

 Este juego se puede realizar de forma similar a un juego de béisbol, para esto, la clase se divide en equipos de nueve. Cada equipo elige a su *pitcher* y a su árbitro. El *pitcher* de un equipo lanza las palabras a los jugadores del otro equipo. Éstos están de pie en fila, frente al *pitcher* y deletrean por turno, comenzando por la cabeza de la fila. Si el primero deletrea correctamente, el *pitcher* da una palabra al siguiente, si no lo hace, el árbitro declara un *out* (fuera). Continúa lanzando palabras a los sucesivos jugadores hasta que el equipo tiene tres *outs*, en cuyo caso, el otro equipo se coloca al bate; si toda la línea deletrea correctamente, se apunta un jonrón. Supongamos que el número siete deletrea mal su palabra, entonces no se apunta ningún jonrón hasta que los números ocho, nueve, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete, logren hacerlo adecuadamente. El equipo que anote más jonrones gana el partido. El *pitcher* y el árbitro deben ser elegidos para cada partido. Por otra parte, este juego es útil para el desarrollo de habilidades de enfrentamiento a obstáculos, al ponerle a los jugadores dificultades que pueden ser: pedirles que pronuncien la palabra, la deletreen y la vuelvan a pronunciar, y de no hacerlo así es *out*.

 Habilidades de pensamiento. Creatividad.





60. Derecho y agachado

◆ Estimular los procesos de atención y concentración.
Favorecer la coordinación y ritmo de los participantes.
Favorecer el desarrollo de los movimientos corporales de tensión/distensión, concentración y expansión.






 Se escoge a un miembro del grupo como líder, quien se coloca en el centro del círculo formado por los demás. El líder dice a los demás: "derecho o agachado" y ellos tienen que imitar lo que hace el líder. Por ejemplo, si el líder dice "derecho", se para erguido con

los brazos levantados lo más que pueda; dice "agachado" y se agacha; vuelve a decir "derecho", y se pone derecho; vuelve a decir "agachado", pero sigue en la misma posición. Quien se equivoque y se agache sale del juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
-  15 minutos.
-  Se pueden sugerir otras acciones a realizar por el líder que impliquen movimientos de tensión/distensión, concentración y expansión.
-  Habilidades de pensamiento. Psicomotricidad.

61. Descífralo

-  Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
-  Se crean equipos de cinco personas y se les da un pequeño diálogo donde existen palabras sustituidas por símbolos gráficos. El grupo tiene que descifrar el texto y gana el jugador que más rápido lo realice.
Después los equipos harán un diálogo con las características mencionadas.
-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Textos donde se combinen palabras con diferentes símbolos gráficos.
Hojas.
Lápices
-  30 minutos.
-  Este juego se emplea para sensibilizar a los participantes en el empleo de diferentes lenguajes para construir un conocimiento.
Entre las variantes del juego quizá se utilice un diálogo que en vez de palabras sustituidas por símbolos gráficos, sean remplazadas por expresiones con las manos, mismas que sean creadas en ese momento por el jugador, tomando como referencia el lenguaje de los sordomudos, el de los buzos o el que se emplea en las bolsas de valores, por sólo citar algunos ejemplos.
Si se emplean símbolos gráficos en el juego, puede ser una buena oportunidad para acercar a los participantes al empleo de los jeroglíficos de los egipcios o a los glifos de los

mayas,* o el lenguaje de Internet —en la carretera de la comunicación se han creado con golpes de teclado nuevos signos para nuestras emociones y pensamientos, por ejemplo, J sonriente, L triste, O carcajada, entre otras.


Para los participantes con déficit visual se recomienda que en vez de dar un texto escrito, el facilitador-mediador lea una historia y sustituya palabras clave por sonidos. Al final los participantes reconstruirán la historia mencionando todos los elementos dados.

Otra variante sería leerles la historia y sustituir las palabras claves por objetos que tendrían que palpar. Se puede hacer para los participantes con déficit visual dibujos con rectas y curvas, de cartón u otro material que facilite identificar y completar la figura. Cada alumno toma un fragmento de la figura y trata de completarla tocando la de sus compañeros. Después se le puede pedir que diga qué objeto es y qué otro uso puede tener que no sea el original. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Habilidades de pensamiento. Creatividad.


62. Desconcierto

 Estimular el sentido del humor.

 Los jugadores se sientan en círculo, comienza el juego cuando uno de ellos pregunta en voz baja al que está a su derecha: "¿para qué sirve tal cosa?" (se le muestra un objeto determinado). El interrogado debe contestar en voz baja lo que se le pregunta. El primero se vuelve hacia la izquierda para contestar la pregunta que queda de ese lado; así continúa el jugador siguiente, preguntando y contestando a su vez, hasta que todos cumplen con su requisito. Después, en voz alta cada jugador dice: "Juan, el de la izquierda, me pregunta para qué sirve tal cosa y Pedro, el de la derecha, contesta que sirve para esto", formándose así un verdadero desconcierto, pues lo que contesta el que está a la derecha, por lo general nada tiene que ver con la pregunta hecha al de la izquierda, y como a veces resulta gracioso, el que ríe pierde y sale del juego. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 25 minutos.


 Los niños con mayor creatividad en este juego se caracterizan por tener un gran sentido del humor y por realizarlo haciendo muchas travesuras a los otros. Por otra parte, varios autores (Betancourt 1994; De la Torre 1987; Torrance 1976; Sternberg, Lubart 1991) han señalado al sentido del humor como una de las características primordiales del alumno creativo. Además han descrito otras que a continuación se mencionan:





* Los glifos son sílabas y palabras a la vez.

- Son sensibles a las problemáticas y su planteamiento; así como a su solución. En este sentido estas personas introducen **puntos de giro** al razonamiento grupal por sus cuestionamientos que enriquecen a sus compañeros en una visión más amplia del problema al cual se enfrentan.
- Presentan ideas inusuales y con una gran riqueza imaginativa.
- Poseen una gran flexibilidad y tolerancia ante situaciones que les ocurren.
- Gran productividad y fluidez asociativa.
- Desarrollan una gran constancia y concentración en las cosas que desean realizar acompañadas de una motivación intrínseca y de logro.
- Por lo común no sobresalen por su altos rendimientos académicos, sino por proyectos y actividades que realizan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Tienden a captar percepciones irreales. Además, perciben la importancia no evidente de una información anteriormente empleada para un problema nuevo. También combinan determinados segmentos de informaciones, cuya relación no es obvia y discriminan ante un volumen significativo de conocimientos cuál es la más importante para sus propósitos, mientras que otros no son capaces de percibirla o darse cuenta.
- Suelen dar un abordaje fantástico e imaginativo a las tareas que se le asignan.
- Poseen una autovaloración adecuada de sí mismos, donde predomina un alto autoconcepto.
- Tienden a ser líderes, movilizadores de grupos por ser ocurrentes, sociables y carismáticos.
- Son eternos inconformes de sus trabajos y de la realidad, lo que desarrolla en ellos una motivación de logro.
- Son originales y prefieren complejidad y un cierto desorden aparente de los fenómenos. Además, prevalece en ellos la independencia de juicio.







 Creatividad.

63. Descúbreme

- ◆ Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Propiciar el desarrollo psicomotor en función de la experimentación del ritmo externo en acciones que involucran orientación y sincronización.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
-  En un lugar adecuado se forma un círculo con los presentes, uno de ellos se coloca en el centro con los ojos cerrados (si a la persona le cuesta trabajo cerrar los ojos, puede emplearse una pañoleta), el facilitador-mediador pone música, todos bailan sin soltarse de las manos, cuando se detiene la música, el que está en medio se acerca a uno de los participantes para tratar de reconocerlo por medio del tacto. Si lo logra, el reconocido pasa al centro del círculo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Músicaailable.
Grabadora.
Pañoleta.
-  Recomendamos este juego para grupos que tienen mucho tiempo juntos.
Si a la persona le cuesta trabajo cerrar los ojos se puede emplear una pañoleta.
-  30 minutos.
-  Psicomotricidad. Comunicación.

64. Descubriendo al líder

-  Posibilitar la detección de posibles líderes del grupo.
Favorecer expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
-  Se pide a alguien que se ausente de la sala, el grupo decide ejecutar una serie de actividades bajo la orden de un participante que voluntariamente asume la coordinación del grupo. Los presentes estarán muy atentos a las órdenes de éste para realizar el cambio de actividades que les indique, pero tratando en todo momento de no mirar al líder para que éste no sea descubierto; al regresar la persona ausente, se le explicará que deberá identificar a la persona que da la orden para el cambio de movimientos. Se le darán tres oportunidades si no lo logra perderá. Si lo consigue, el líder descubierto saldrá del salón para ahora él descubrir al nuevo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Música de activación.
Grabadora.
-  30 minutos.
-  Una variante es que los jugadores representen que son integrantes de una orquesta, el líder deberá dar órdenes secretas que corresponderán a un instrumento determinado, el cual comenzará a tocar y los demás seguirán. También ha sido valioso realizar la primera parte del juego con música de activación.
-  Liderazgo.

65. Descubriendo el refrán


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Estimular el sentido del humor.
Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.

 El facilitador-mediador empieza por pedir a alguien que haga de adivino y que se retire del juego hasta que se le llame, para que no oiga la distribución de palabras que se va a hacer. Con el adivino afuera del salón, el facilitador-mediador dice a cada jugador la palabra de un refrán, escogido con anterioridad, y que deberá mencionar cuando el adivino entre y pregunte por el refrán. Llama al adivino que entra y pregunta al grupo: "¿qué refrán escogieron?". Los jugadores responden al mismo tiempo la palabra que se les asignó. Si el refrán es "a quien madruga Dios le ayuda", el adivino debe decirlo a pesar de que todos hayan dicho su respectiva palabra al mismo momento, lo que no deja de crear cierta confusión. De no acertar el primer adivino, uno nuevo toma su lugar, se ausenta, mientras los demás jugadores reciben del facilitador-mediador las palabras de un nuevo refrán.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Papeletas con palabras de refranes.

 30 minutos.


 Cuando los participantes son muchos, puede asignarse la misma palabra a varios jugadores, sobre todo cuando el refrán es corto. Otra forma de hacerlo es poniendo dos adivinos y dos refranes entre los demás miembros. Uno de los adivinos podrá decir: "quiero palabras que comiencen con la letra p", y si en algún refrán existen palabras que comiencen con esa letra, se irán con él; el contrario hará lo mismo. Si ven que alguna palabra no les sirve, la podrán cambiar con el otro adivino. Ganará el adivino que construya su refrán primero. Otra variante puede ser que el adivino pregunte a cada participante, escogido al azar, la palabra que le tocó; sólo tiene oportunidad de preguntar a tres participantes para adivinar el refrán.


-  Habilidades de pensamiento. Creatividad.

66. Descubrir al ausente


- ◆ Desarrollar los procesos de percepción.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.

Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales.

 Se sientan los participantes y se les dice que hagan una breve observación de todos los asistentes, para que memoricen bien su fisonomía. Después de una espera prudente, se pide que cada uno se coloque un pañuelo sobre los ojos, a fin de no ver nada de lo que va a ocurrir, hasta que se le dé la orden de quitárselo. Hecho lo anterior, se procede a cambiarlos de lugar y, sin hablar una sola palabra, se toma a uno de los presentes y se le hace salir del salón. Enseguida, se pide que todos se destapen los ojos y se les dice que observen de nuevo al grupo y descubran cuál es el compañero que ha desaparecido. Gana aquel que primero determine, bien sea por el nombre o por el modo de vestir, quién es el compañero que se ha ausentado del salón. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Pañuelos.


 30 minutos.

 Cuando este juego se aplicó con niños con déficit visual se les pidió que trataran de memorizar a su compañero mediante el tacto (es decir, que tocaran su rostro, su ropa, su pelo, etc.) después el facilitador-mediador elegía a un miembro del grupo y decía sus características físicas con el fin de que el resto del grupo tratara de adivinar de quién se trataba. Una variación del juego es preguntar el color de algún accesorio que se ha quitado un compañero (aretes, pulsera, reloj, anillos, cadenas y otros). Otra variante es cambiar de lugar objetos que se encuentran en el salón y pedir a los jugadores que digan dónde se encuentran ahora.

 Habilidades de pensamiento. Comunicación.

67. **Desollar la culebra**


◆ Permitir la elaboración de movimientos combinados.
Favorecer el desarrollo de la atención y motivación en la tarea.
Tomar conciencia de los movimientos voluntarios y guiados que se pueden realizar.
Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.
Desarrollar la confianza en los otros.
Estimular el sentido del humor.


 Cada participante pasa su brazo derecho por entre sus piernas y agarra la mano izquierda del que está detrás de él. Con la mano izquierda, agarra la derecha del que está adelante. Al darse la señal, el último jugador se acuesta en el suelo; todos los otros caminan hacia

atrás, pasando a horcajadas sobre los que quedan acostados, sin soltarse las manos. Cuando todos están tendidos boca arriba, el penúltimo que se ha acostado se levanta, camina hacia adelante y hace levantar al siguiente, esta acción continúa hasta que todos los participantes están de pie sin romper la línea.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 En este juego se ha podido observar que es valioso acostumbrar al grupo a enfrentar obstáculos y para esto se pide a las culebras que pasen por cuevas angostas o que suban por montañas de nieve, entre muchos otros ejemplos.

 Psicomotricidad. Cohesión. Creatividad. Organización y planificación.

68. Desvanecimiento


 Desarrollar la confianza en otros.
Propiciar el sentido de pertenencia al grupo.


 Se hace un círculo con un número pequeño de personas, las cuales estarán muy cerca una de la otra, sin tomarse de las manos y girando en dirección de las manecillas del reloj. Por turno, una de ellas pasará al centro con los ojos cerrados y talones bien unidos. Cuando el facilitador-mediador lo indique, se dejará caer de espaldas, seguro de que sus compañeros lo recibirán. Más tarde se analiza cómo se sintieron, tanto cuando estaban en el centro como cuando tenían que recibir al otro.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 A las personas que tienden a ser desconfiadas e inseguras les cuesta trabajo realizar esta actividad y con frecuencia adoptan posiciones rígidas y tienden constantemente a abrir los ojos. Este juego puede ser útil como instrumento diagnóstico de las diferentes etapas por las que pasa el grupo en cuanto a su cohesión, así como del grado de confianza que siente cada miembro con respecto al grupo.

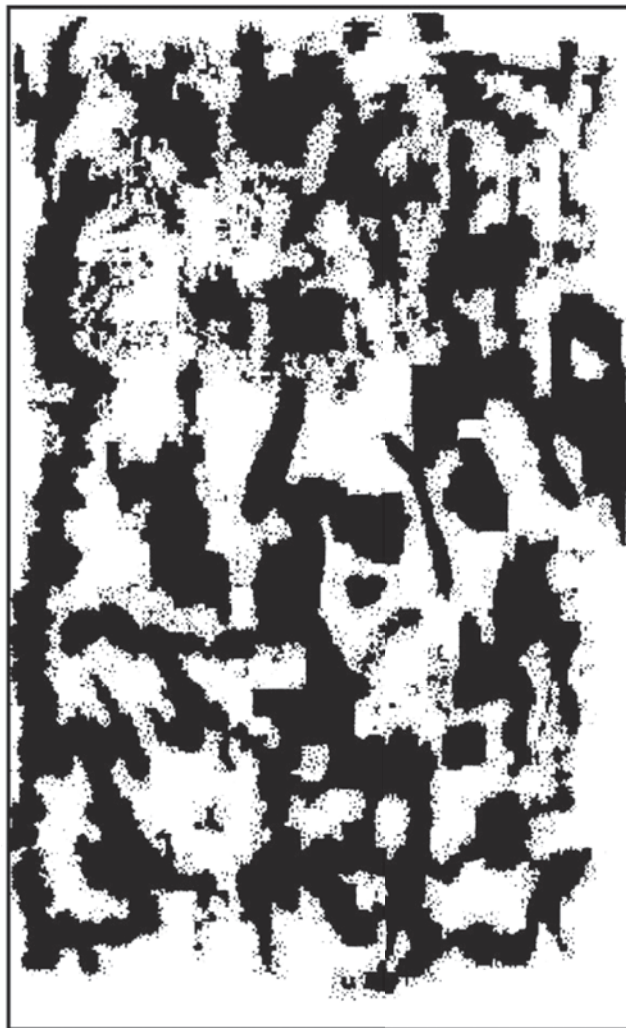
 Cohesión. Organización y planificación.

69. Dibujos y palabras

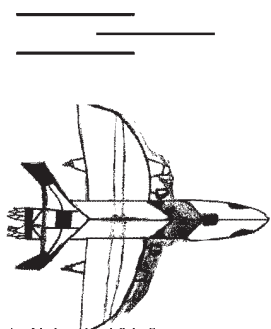
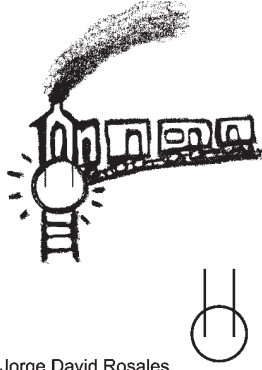



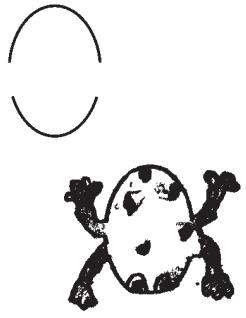

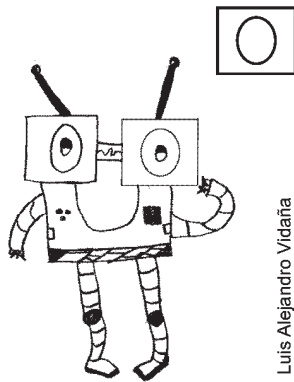
◆ Estimular la originalidad.
Desarrollar la fluidez asociativa y la elaboración.

📄 El facilitador- mediador pide a los jugadores que observen un dibujo lleno de manchas de tinta color negro y que circulen las cosas que ven en ellas. A continuación les pide que escriban lo visto y después les solicita que con las palabras escritas hagan un cuento.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

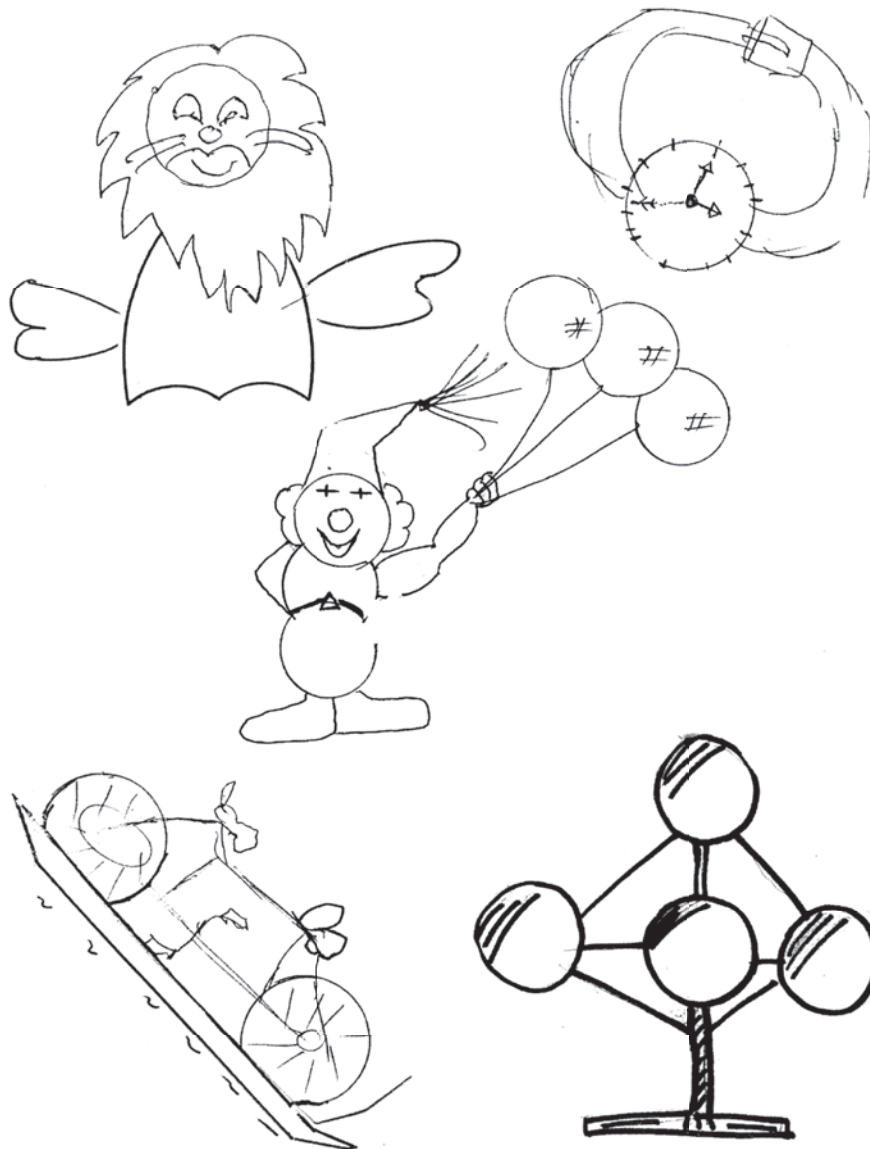
🌀 La hoja de dibujos empleada es la siguiente:



Puede pedirse a los participantes que sean ellos mismos quienes realicen los dibujos con las manchas para encontrar las palabras. Otra variante de este juego es que a partir de diferentes líneas o figuras incompletas que se entregan (cada una en una hoja) los participantes creen diferentes dibujos. A continuación aparecen dichas hojas acompañadas de trabajos realizados por unos adolescentes de alta capacidad.

 <p>Luis Alejandro Vidaña</p>	 <p>Jorge David Rosales</p>	 <p>Jorge David Rosales</p>
 <p>Jorge David Rosales</p>	 <p>Jorge David Rosales</p>	 <p>Luis Alejandro Vidaña</p>
 <p>Jorge David Rosales</p>	 <p>Luis Alejandro Vidaña</p>	 <p>Jorge David Rosales</p>

A continuación se muestra otra serie de dibujos surgidos de esta variante ricos en creatividad.



Los dibujos fueron realizados por Héctor Zúñiga durante el curso Pensamiento creativo en jóvenes emprendedores, realizado en el 2002 en Los Mochis, Sinaloa.


70. Disparate

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Propiciar la fluidez de ideas.
Favorecer la capacidad de elaboración.
Desarrollar la flexibilidad de pensamiento.


📄 Se propone a los jugadores que encuentren palabras sueltas en el periódico con el fin de crear una noticia disparatada. Por ejemplo:

Se buscan gatos de 60 años para juguetes.
Solicito noticias usadas para reciclar.
Ayer el mundo dejó de existir.
Dos futbolistas fueron ponchados en un interesante juego de básquetbol.
Esta tarde cinco presos escaparon milagrosamente de la iglesia correccional de Puente Grande.
Un bebé de tres meses ahorcó despiadadamente a su madre porque se retrasó cinco minutos en darle su mamila.
Un terrorista pacífico protestó en contra de las pruebas nucleares.
Pie sangriento anda buscando curita para ponerse.
Estamos en la barata de fin de año para que compren todo lo que no necesitan.
Fuerte manifestación de palomas en el centro de la ciudad en protesta por la destrucción de estatuas de héroes militares.
Despiden a todos los empleados de una fábrica de zapatos de León, Guanajuato, porque el empresario fracasó.
Los premios Oscar se han hecho más competitivos, porque están premiando a las peores películas.
Se comienza a vender agua instantánea para emplearse en las sopas instantáneas.
Recientes investigaciones han comprobado que los vampiros son iguales que los murciélagos pero con peores gustos gastronómicos.
Un platillo volador acaba de ser secuestrado en la colonia Condesa en el Distrito Federal.
El ideal de los gorilas actuales del zoológico de Guadalajara, Jalisco, es que lo dejen en paz.
Entierran a sobrevivientes de un accidente aéreo.
Bistec especial de la suela de los zapatos de Charlot confeccionado con mole negro oaxaqueño se ofrece en la fonda de San Miguel en el centro de Guadalajara.
Estudios psicológicos recientes han descubierto que los toreros son carniceros disfrazados de tenor de zarzuela convencidos que los animales no sienten nada.
Actualmente los griegos están empleando los unicornios para descorchar las botellas de vino.
Aparecen en México dragones, animales que son en parte león, serpiente y águila para proteger a la población de policías judiciales.

Después de los títulos de las noticias, se pide a los jugadores que elaboren un texto. Una vez formadas se comparten entre todos. Gana el juego la persona que elabore la noticia y el texto más original.


-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Periódicos.
Hojas blancas.
Tijeras.
Pegamento.


 45 minutos.

 Se ha observado que en ocasiones aparece en los jugadores una resistencia a realizar este juego por resultarles ridículo. En este sentido se aprecia que éstos tratan de huir de juegos que por su originalidad pueden resultarles amenazantes.


 Creatividad.

71. Doce palabras

-  Contribuir al conocimiento de los jugadores sobre determinados temas.
Coordinar sonido y movimiento corporal.
Desarrollar la fluidez de ideas.

 El facilitador-mediador comienza por hacer que los participantes se pongan en círculo, estando sentados o de pie y mirando hacia el centro. Toma un objeto cualquiera y lo entrega a uno de los jugadores para que lo hagan circular entre todos, mientras él emite sonidos con un instrumento musical. Cuando deja de tocar, el objeto que circulaba se detiene y el participante en cuyo poder se encuentre empezará a decir 12 palabras que comiencen con la letra que el facilitador-mediador le indique; por ejemplo M: *María, mamá, muerte, merienda, mochila, mermelada, mentira, mundo*, entre otros. No deberá repetir ni una sola palabra. El facilitador-mediador sigue tocando el instrumento como antes hasta una nueva suspensión, tras lo cual dice otra letra que puede ser la letra N y quien en ese instante tiene el objeto circulante empieza a decir 12 palabras que empiecen con la letra indicada.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Un objeto (pelota, llave, globo, lápiz, etc.).
Un instrumento musical (guitarra, acordeón, flauta, corneta, etc.).

 30 minutos.

☞ Es conveniente utilizar las letras que tienen más uso. La persona que diga palabras que no empiecen por la letra indicada o se demore mucho en encontrarlas, pierde. El juego se prolonga, en la misma forma, cuanto se quiera, según el tiempo de que se disponga y de la cantidad de jugadores. Otra variante, para hacer más dinámico el juego, es pedir que nombre cinco deportes, cinco personajes históricos, cinco países, etc., así, al mismo tiempo que se maneja la agilidad de pensamiento se trabaja el conocimiento.

⚙ Creatividad. Conocimiento. Psicomotricidad.

72. Dormilón



◆ Desarrollar la habilidad de cooperar y compartir las cosas.

📄 El facilitador-mediador pide al grupo distribuirse en equipos de seis personas, luego por turnos, uno de los integrantes del equipo será el dormilón y el resto formará la cama de agua. La cama se construye con todos los miembros colocados a gatas en el suelo formándola. El dormilón se tiende sobre su cama de agua y éste deberá notar el movimiento sinuoso provocado por las subidas y bajadas sincronizadas del agua del colchón, es decir, las espaldas de sus compañeros. Cada cierto tiempo el facilitador-mediador cambia de dormilón. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 35 minutos.

☞ Debe ponerse especial cuidado con los participantes con sobrepeso, a fin de que no sean objeto de burlas o comentarios despectivos.

⚙ Habilidades sociales.



73. El azar de lo insólito

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Fomentar el conocimiento de determinados temas.

📄 El juego consiste en proporcionar a los jugadores fragmentos de noticias insólitas para que con éstas creen una historia creativa. A continuación se presentan algunos de los fragmentos empleados por los autores:

Los mayas determinaron, a partir de la altura de las pirámides, que la duración del año solar era de 635.242 0 días y sólo erraron en 0.0002 días.

En nuestra galaxia hay 95 000 000 planetas con vida.

Si existiera un hilo telefónico de la Tierra a la Luna, éste pesaría 1 000 000 de toneladas.

Los tahitianos creían que durante los eclipses, el Sol y la Luna hacían el amor.

El pez aguja alcanza 100 km/hora debajo del agua.

El tiburón ballena cuenta con más de 4 500 dientes.

Las moscas tienen 15 000 papilas gustativas repartidas en sus patas.

Una persona parpadea en promedio 25 000 veces al día.

Los búlgaros dicen “sí” meneando la cabeza de izquierda a derecha.

Uno de los nervios de la ballena azul mide 33 metros de longitud.

Geordano Bruno fue enviado a la hoguera en 1599 por anunciar la existencia del átomo.

Algunos sostienen que la Mona Lisa es un retrato de Leonardo da Vinci.

En 1866, Edison presentó un invento para electrocutar cucarachas.*

* Copenias, E. (1995). Lo insólito *Revista Muy Interesante*. México. pp. 120-130.

Lo siguiente es un fragmento de dos historias creadas por maestros del Diplomado de Creatividad en la Educación de Atotonilco, Jalisco:

A finales de la década de 1960 a 1969 los mayas crearon un hilo telefónico entre la Tierra y la Luna. A partir de entonces se comunican con los peces aguja que viven en la Luna y que son amigos de la Mona Lisa. Ahora ella vive en la Luna porque se casó con un tiburón lunático que le gusta el chile relleno. Después de un año de casados nació un hijo de su amor que le llamaron Brunito (Reynaldo Lunas).

En nuestra galaxia hay 85 millones de planetas con vida aún desconocidos, sin embargo se supone que pueden tener similitud esos habitantes con los búlgaros o los tahitianos. Esto ya lo sospechaban Leonardo da Vinci y Edison, este último además supuso que si existía una forma de vida en estos planetas deberían de ser cucarachas por su gran adaptación a cualquier ambiente o medio, así que para las futuras expediciones inventó en 1866 un electrocutador de cucarachas como medio de defensa y conquista sobre esos planetas (María Morachel).



Fragmentos de noticias, poemas y cuentos.



45 minutos.



Otro modo de efectuar el juego es proponiendo a los jugadores fragmentos de cuentos, poemas, coplas, poesías, para que con éstos creen una historia. A continuación aparecen algunos fragmentos que los autores emplean para esta forma de realizar el juego:

... Eres como un caballo con anteojeras: nada más te vez tú mismo, ajeno a todos los demás.

(...) me examinó un momento

—voy a hablar aquí con mi amiguita— dijo —señalando una planta pequeña...*

...Pirata cojo, pirata tuerto,

pirata tuerto, pirata cojo

pirata malo, pirata palo.†

Un zapatero fue a misa...

no encontrando qué rezar

gritaba por todas partes:

—¡Zapatero a remendar!‡

* Castañeda, C. (1987). *Viajes de Ixtlán*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica. p.56.

† Aguirre, Martha. (1988). *Juegos y otros poemas*. Cuba: Editorial Gente nueva. p. 31.

‡ García de León, P. (1990). *Cajón de coplas*. México: Editorial SEP, libros del Rincón de la lectura. p. 15.

En Brasil han estado naciendo niños a los que han llamado “niños dorados” debido a su particular apariencia física, esto es: color de pelo oro quemado.*

La tinta verde crea jardines, selvas, prados, follajes donde crecen las letras, palabras que son árboles, frases que son verdes contenciones.†

A continuación se cita una historia creada por un adolescente cubano‡ con estos fragmentos:

Había una vez en un pueblo conocido como Cabezas, perteneciente a la provincia de Matanzas en Cuba, un caballo cuenta cuentos. Él tenía una amiga que se llamaba Josefina, ella soñaba que un día todos los cubanos se volvieran abrazar como hermanos sin importar sus ideologías. Para lograr esto contrataron a un pirata cojo; quien tenía una pata de palo con la cual negociaba los conflictos que existían en todos los países. Su pata desprendía una fragancia de las lejanas tierras, donde vivía el zapatero Jacinto, que permitía que los conflictos humanos se resolvieran y que los hombres constantemente lucharan por la paz y por la libertad. Al contarle el caballo la situación en que se encontraban los cubanos a fines de este siglo xx, el pirata cojo puso a funcionar su pata y su fragancia comenzó a emanar sembrando sobre el mar de la perla del Caribe jardines, selvas, prados y follajes con un verde de esperanza para que todos los cubanos que viven en los lugares más recónditos del planeta regresarán a su tierra y entre lágrimas y olvidos cargados de ausencias se reconciliarán.

☉ Creatividad. Conocimiento.

74. El barco

◆ Desarrollar los procesos de percepción espacial y la memoria visual.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento a obstáculos.

📄 Se elige a un participante que quiera hacer de barco, el cual debe sortear con los ojos vendados una serie de obstáculos que serán sus mismos compañeros, colocados estratégicamente en el camino, con suficiente espacio como para permitir el paso entre ellos. El barco comienza a hacer su recorrido, cuando está en peligro de chocar con un obstáculo,

* Benavides, R. (1991). *Dramáticas profecías de la gran pirámide. 25 años después de*. México: Editorial Diana. p. 120.


† Paz, O. (1993). *Escrito con tinta verde. Libertad bajo palabra*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica. p. 40.


‡ Este adolescente pidió su anonimato.

éste hará el sonido de barco: "juuh!", para indicarle que debe corregir el camino, así seguirá hasta llegar al destino. Al terminar el recorrido se quita la venda; se le pregunta qué sintió y qué estrategias de pensamiento utilizó para vencer las dificultades. Después se elige a otro voluntario que quiera hacer de barco.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 Si los jugadores son pequeños, pueden recorrer primero el camino sin venda en los ojos, después de esto, se coloca la venda para que lo intenten de nuevo.

 Habilidades de pensamiento. Creatividad.

75. El buque hundiéndose


 Favorecer un trabajo cooperativo e interdependiente.
Permitir organizar al grupo para una tarea específica de la forma más eficaz y eficiente.

 Todos los miembros del grupo están de pie. Entonces el facilitador-mediador dice: "Navegamos en un buque grande, pero desgraciadamente lo azotó una gran tormenta y se hundió. Para salvarnos tenemos que pasar a las lanchas salvavidas, pero sólo tienen cupo para cuatro personas. ¡Tenemos tres segundos para agruparnos en equipos de cuatro!". Después de esto el grupo conforma los equipos, si existe un quinto se hunde la lancha. Si al término de los tres segundos existen equipos de cinco o más jugadores, se sientan, simulando el hundimiento de la lancha. El facilitador-mediador dice otro número al azar, por ejemplo tres, lo cual significa que los participantes se deberán agrupar nuevamente, pero ahora en equipos de tres. El juego continúa hasta que sólo queda una lancha salvavidas con dos sobrevivientes.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Este juego es muy valioso para observar los diferentes estilos y estrategias de enfrentamiento de los grupos ante tareas a resolver en situaciones difíciles.

 Organización y planificación.

76. El cartero

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.

 Los participantes se colocan en forma circular. Habrá un jugador en el centro que será el cartero y silbará con fuerza. Inmediatamente se establece el siguiente diálogo entre éste y los presentes:


Cartero: ¡Carta!
Participante: ¿Para quién?
Cartero: De Juan para María.

Los jugadores nombrados intercambian sus posiciones mientras el cartero intenta colocarse en el lugar de uno de ellos. Si logra su objetivo, el jugador a quien él logró sustituir pasa a ser cartero y continúa el juego de la misma manera. Si no lo logra, sigue llamando a dos participantes a la vez hasta que consigue obtener el sitio de otro jugador.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 40 minutos.

 Una variante consiste en que todos tengan en la mano un sobre. El cartero anunciará los cuatro nombres, por ejemplo: "de Juan para María, y de Marcela para Pedro". Inmediatamente después de haber anunciado los cuatro nombres, Juan y Marcela corren a darle al cartero su sobre y regresan a su lugar, el último que lo logró sale del juego. Por su parte, María y Pedro, en cuanto ven que el cartero tiene el sobre que le corresponde a cada uno, corren a tomarlo. Igualmente, sale del juego quien tarda más en regresar a su sitio.





 Comunicación.

77. El cartón






- ◆ Favorecer el desarrollo perceptivo motriz a través de la estructuración del espacio y el tiempo por medio de acciones que involucren dirección, trayectoria, ubicación y distancia, interactuando con sus compañeros.

 El grupo se divide en dos equipos, cada uno en fila india. Al primero de cada fila se le da un pedazo de cartón; el que deberá colocar entre su labio superior y la nariz. El juego consiste en tratar de pasarse el cartón de uno a otro en la misma posición, sin usar las manos. Gana el equipo que haga llegar más rápidamente el cartón al final de la fila.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Lápices.
Cartones.
Pelota pequeña.
-  20 minutos.
-  En lugar de un cartón, se puede utilizar un lápiz. Otra variante consiste en que los participantes se pasen una pelota pequeña de mano en mano, sin aventarla, pero brincando constantemente.
-  Psicomotricidad.

78. El ciego embotellado

- ◆ Favorecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y de las relaciones espaciales.
Experimentar el equilibrio corporal empleando el oído sin que interfiera la vista, dirigiéndose hacia un punto determinado guiándose por el sonido.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
-  El facilitador-mediador solicita un voluntario al cual se le vendarán los ojos. Se colocan en el suelo ocho botellas formando una hilera; el voluntario intentará pasar entre ellas en zig-zag sin tumbarlas. En un primer momento, los demás compañeros pueden ayudarlo sólo guiándolo verbalmente, pero después que el voluntario ya recorrió las primeras cuatro botellas, ya no podrán hacer ningún ruido. Una vez terminado, se pide a otro jugador que efectúe el recorrido, y así sucesivamente.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
-  Ocho botellas.
Pañuelo o telas que permitan taparse los ojos a los participantes.
Sillas.
-  20 minutos.
-  En el caso de no existir botellas se pueden emplear sillas u otros objetos que pueden cumplir la función de ser obstáculos para el jugador.
-  Psicomotricidad. Creatividad.


79. El desfile


- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar un trabajo cooperativo e interdependiente.
Permitir organizar al grupo para una tarea específica de una forma más eficaz y eficiente.

 Se forman equipos. Cada jugador confecciona un gorro de papel y escribe con grandes caracteres su número. Cada equipo queda ordenado numéricamente. Se esparcen los gorros en el suelo y mezclados sin orden alguno. Los participantes caminan por todo el espacio libremente y a la orden del facilitador-mediador: "¡filas, ya!", deben buscar sus gorros y ordenarse en hileras por equipo. El que lo haga primero y en orden correcto es el ganador; el equipo perdedor deberá desfilarse dando vueltas alrededor del equipo vencedor.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Gorros de papel periódico.
Plumones.


 35 minutos.

 Otra forma de efectuar el juego es que el facilitador-mediador determine qué números se les pondrán a los gorros, quizá de acuerdo con lo que están viendo en la asignatura de Matemáticas. Si se realiza esta actividad lúdica de esta manera, se propicia en gran medida el aprendizaje de los números. También puede emplearse en la enseñanza de la inducción de los números ordinales; así como en la asignatura de Educación artística en cuanto a la apreciación y expresión plástica en función de la manipulación de materiales moldeables y en la elaboración de gorros que también se pueden sustituir por máscaras.


-  Habilidades de pensamiento. Organización y planificación.


80. El disco bailador

- ◆ Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Permitir al grupo romper con la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre está presente en un inicio.
Favorecer la visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.

 Los participantes se colocan en forma circular y el facilitador-mediador pone a cada uno el nombre de una fruta. Se coloca en el centro y hace girar un bote de plástico vacío, a la vez menciona el nombre de una fruta, el participante que tenga el nombre mencionado debe detener el bote antes de que termine de girar. Si logra hacerlo sigue participando en el juego, de lo contrario tiene que abandonarlo. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Bote de plástico vacío.


 30 minutos.

 Una variante de este juego es que el jugador al pasar y detener el bote debe mencionar una característica o utilidad inusual de la fruta que representa.


 Iniciación. Habilidades de pensamiento.


81. El dominó

 Propiciar la habilidad de pensamiento para establecer relaciones causa-efecto. Desarrollar la habilidad de dar razones.

 Sobre un tema conocido por todos, se comienza el juego de dominó. El grupo se divide en equipos de cinco miembros. Se preparan tarjetas como fichas de dominó, en una parte de ésta se encuentra una causa y en la otra un efecto, los que pueden ser escritos o dibujados, la cantidad total de fichas que se preparen dependerá del tema. Inicia el juego cualquier equipo y coloca una de sus fichas, se toman las fichas dobles y se pegan en la pared o pizarrón, en el mismo orden que en el juego de dominó, es decir, hacia la izquierda; el equipo que sigue debe colocar un efecto o una causa que correspondan a la ficha inicial, y así sucesivamente los otros equipos. Cada equipo dará las razones del porqué existe esa relación; si el grupo está de acuerdo se deja; si no corresponde, se discute entre todos. En el caso de no aceptarse, el equipo pierde su turno. Si un equipo no tiene ninguna ficha que corresponda, pasa el turno a otro; gana el equipo que se queda primero sin fichas.

 Tarjetas de cartulina que representen fichas de dominó.


 30 minutos.

 Se puede pedir a los participantes que ellos mismos elaboren las fichas para el juego.

 Habilidades de pensamiento.

82. El electrizado


- ◆ Estimular la cooperación, desinhibición e integración del grupo.

 Uno de los participantes sale del lugar, mientras que los demás se ponen de acuerdo para elegir a alguien que será el electrizado. Cuando ya se han puesto de acuerdo, llaman al voluntario que salió y le piden que busquen al electrizado. El voluntario podrá hacer preguntas y comentarios para tratar de adivinar, los demás podrán responder lo que quieran o dar pistas no muy obvias, pero verdaderas. Cuando se descubra al electrizado todos gritarán y éste saldrá del salón para que el grupo se ponga de acuerdo en elegir quién será el nuevo electrizado, y así sucesivamente.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

-  Sólo se tienen tres intentos para descubrir al electrizado, si el grupo es muy grande se escogerán siete personas y entre ellas buscarán al electrizado.

-  Participación.


83. El escultor y las esculturas

- ◆ Estimular el sentido del humor.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Permitir la elaboración de movimientos combinados.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de las ideas.
Facilitar la flexibilidad en movimientos amplios que involucran articulaciones y músculos de todo el cuerpo.

 El facilitador-mediador sugiere que se formen parejas entre los miembros del grupo, donde en un primer momento unos van a ser escultores y otros esculturas. Los escultores deben crear una obra lo más original posible en torno a sus ideas, pensamientos u objetos de la realidad que quieran reflejar con el cuerpo del otro. En una segunda etapa se cambian los papeles. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 Puede sugerirse al grupo que realice una escultura donde todos estén presentes y, en determinados momentos, pedirles que observen la escultura creada y que cuestionen si realmente es creativa. Otra variación es que cada escultor elija uno por uno a los participantes y éstos adopten la forma que él desea y al final expliquen su representación. En la experiencia de los autores ha resultado muy interesante preguntar a los participantes en cuál papel se sintieron mejor: escultor o escultura. Por lo general los más creativos tienden a elegir el papel de escultor y a través del mismo desarrollar las potencialidades manifiestas en esta área.

 Creatividad. Psicomotricidad.


84. El gato enamorado


 Estimular el sentido del humor.

 Se habla al grupo sobre la historia de un gato enamorado que desea conquistar a una gata. El facilitador-mediador representa al gato conquistador, se acerca a una participante del grupo y chilla tres veces como si fuera un gato (incluyendo los gestos). Ésta debe permanecer seria, aunque estén intentando conquistarla; si ríe será una gata conquistada y pasará a ser una gata conquistadora, repitiendo lo anterior, pero con un jugador.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 25 minutos.

 El juego continuará hasta que se mantenga el interés de los participantes. Por otro lado, en este juego los autores han observado un bloqueador muy común de la creatividad: el temor al ridículo, el cual está relacionado con la descalificación del grupo en torno a cómo determinada persona representa un gato enamorado; cuando esto ocurre, se aplasta de raíz la creatividad de dicho jugador. También se ha apreciado que a las personas con la tendencia a ridiculizar a otros, cuando se les pide tareas que requieren de mucha imaginación, por lo general no pueden cumplirlas.

 Creatividad.

85. Enunciados

- ◆ Desarrollar la habilidad de establecer distinciones significativas.
Desarrollar la habilidad de dar razones.

 El facilitador-mediador comenta al grupo que van a jugar distinguir enunciados verdaderos de los falsos sobre la base de dos métodos: por definición o por evidencias. El primero de éstos, por **definición**, emplea la palabra verdadera para referirse a enunciados que son ejemplos de definiciones de los **términos implicados**. Acto seguido les pone el siguiente ejemplo: "El pargo es un pez"; este enunciado es necesariamente verdadero, porque el concepto de pargo implica el ser un ejemplo, una determinada clase de pez. La otra manera de decidir si un enunciado es cierto, comenta el facilitador-mediador, es por **evidencia**; tras lo cual les pone el siguiente ejemplo: "supongamos que tenemos el enunciado 'El pueblo de México estuvo muy alegre y feliz cuando conoció los resultados de las votaciones para presidente del país en julio del 2000'. ¿Cuál sería la evidencia que fundamentaría esto? Ver ese domingo por la noche a las personas en la calle, y percibir esa sensación al encender la radio, la televisión o al leer al otro día el periódico". Posterior a este ejemplo el facilitador-mediador pide al grupo crear equipos de trabajo no mayores de seis personas. Una vez terminada la explicación y aclaradas las dudas de los participantes, el facilitador-mediador entrega a cada uno de ellos una hoja donde aparecen una serie de enunciados y le pide los clasifiquen en enunciados por definición o por evidencia. Una vez realizado lo anterior se establece una competencia entre los equipos para ver quién acierta dando razones acerca de los tipos de los enunciados verdaderos a través de estos tipos de métodos. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas con listado de enunciados.

 40 minutos.

 El listado de enunciados es el siguiente:

- a) Algunas serpientes que habitan en desiertos mexicanos son venenosas.
- b) 10 monedas de 10 pesos son iguales a 100 pesos.
- c) A algunos adolescentes no les gusta salir con sus padres.
- d) La tuna, exquisito fruto del nopal, crece sobre las flores amarillas y rojas de las plantas.
- e) La Luna es el satélite de la Tierra.
- f) Los meses de julio y agosto en el municipio de Barra de Navidad, en el Estado de Jalisco, son muy calurosos.
- g) Una recta es la distancia más corta entre dos puntos.
- h) Jacobo vio en Los Mochis, Sinaloa, un auto que cuenta con un sofisticado sistema de reconocimiento facial y sólo le abre la puerta a su dueño.

- i) Muchos camiones tienen tres ejes.
- j) El número 20 va después del 19.
- k) La región de Zitácuaro en Michoacán es el refugio de la mariposa monarca.
- l) Diego le pidió a su hermana Ana Claudia que no se casara en martes 13 porque le puede ir mal en su matrimonio.
- m) Japón está muy lejos de México.
- n) Los tambores son instrumentos musicales.
- o) La mayoría de los bebés lloran para pedir su alimento.
- p) Cabo San Lucas es una ciudad con mucha vida nocturna.
- q) Dice el taxista del hotel Gobernador de Durango, que leyó en un libro que la vida de una persona no está completa si no cumple con tres condiciones: plantar un árbol, escribir un libro y tener un hijo.
- r) En la frontera de Brasil y Argentina se encuentra una pendiente de más de 70 metros de altura desde donde caen vertiginosamente las aguas del río Iguazú.
- s) Los carros son vehículos.

Es importante que el facilitador-mediador deje claro a través del diálogo final del juego que mientras los enunciados que son verdaderos por definición son con certeza verdadera, la verdad por evidencia es sólo cuestión de probabilidad.

 Habilidades de pensamiento.

Las respuestas son:

- A) enunciado por evidencia.
- B) enunciado por definición.
- C) enunciado por evidencia.
- D) enunciado por definición.
- E) enunciado por definición.
- F) enunciado por evidencia.
- G) enunciado por definición.
- H) enunciado por evidencia.
- I) enunciado por evidencia.
- J) enunciado por definición.
- K) enunciado por definición.
- L) enunciado por evidencia.
- M) enunciado por evidencia.
- N) enunciado por definición.
- O) enunciado por evidencia.
- P) enunciado por evidencia.
- Q) enunciado por definición.
- R) enunciado por definición.
- S) enunciado por definición.

F



86. Fábrica

- ◆ Favorecer la capacidad de elaboración.

📄 El facilitador-mediador dice a los participantes que van a jugar por grupos —no mayores de seis personas— a confeccionar bloques para una fábrica. Acto seguido les dice que los bloques deben medir 6 x 4 x 4 cm de largo, alto y ancho, respectivamente y que cada bloque llevará pegado en una de sus caras el logotipo de su empresa. Una vez explicado lo anterior, se crean los grupos de trabajo y se les entrega el material para efectuar los bloques: cartulinas blancas, pegamento y tijeras. Luego de entregar esto el facilitador-mediador les otorga 25 minutos para crear la mayor cantidad de bloques posibles. Una vez terminados los bloques cada grupo comenta en qué medida logró o no la tarea asignada.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Cartulinas blancas.
Tijeras.
Resistol.

- 🕒 40 minutos.

🌀 Una variante que enriquecería el juego es que se nombrara a un jugador como controlador de calidad, éste daría el visto bueno a los bloques construidos por cada equipo.

- 🌀 Creatividad.

87. Fabrica tu pirámide

◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinado tema.

📄 Se pide al grupo que llene el escalón de una pirámide con el nombre de calles famosas del lugar donde viven o de alguna ciudad reconocida, deben ser calles verdaderas y que se puedan leer de izquierda a derecha. Gana el juego quien lo realice más rápido.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✏️ Hojas con pirámides pintadas en las mismas.

🕒 30 minutos.

🌀 Este juego se puede aplicar en la asignatura de Español en lengua escrita para direccionalidad en la escritura, escritura de palabras y representación convencional de las letras.*

🌐 Conocimiento.

88. Fábula

◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

📄 Se ofrece a los jugadores fábulas, a algunas de éstas les falta el centro o el final con el objetivo de que ellos lo redacten de manera más adecuada; después se establece un diálogo. Por último se comentará la moraleja de la fábula y qué aprendizaje brinda. A continuación aparecen algunos ejemplos:

Fábula 1: Las dos espigas[†]

Espiga vana: Infelices hermanas para siempre agobiadas, derechas, abatidas, sudorosas, alejadas... _____

piensan en mí; en mi fina y orgullosa cabeza sobre todas erguida, ¡sobre todas triunfante!

Espiga fecunda: _____

* Por ejemplo, si se toma la ciudad de Guadalajara, Jalisco, en México, se pudiera fabricar una pirámide con los siguientes nombres de calles: Herrera y Cairo, Iztaccíhuatl, Zaramora, Amsterdam, Hidalgo, Molina, Rayón, Goya, Ley.

[†] Berdiales, G. (1973). *Fábulas en Acción*. Argentina: Editorial Kapeluz. p. 33.

¿Quién merece desdenes, las que nos inclinamos ante ti que estás erguida sólo porque no tienes dentro de la cabeza nada que lo impida?

Fábula 2: El labrador y sus hijos*

Hallado en trance de perder la vida, un labrador quiso que sus hijos adquirieran experiencia en agricultura, para ello les dijo: _____

Los hijos, imaginándose que había escondido un tesoro bajo tierra, después de su muerte buscaron y no encontraron allí ningún tesoro, pero cuando comenzaron a cultivar la viña les dio muchos frutos centuplicados.

Fábula 3: Rufina la burra†

Al pasar el circo por el pueblo, Rufina la burra vio una orgullosa cebra y quiso ser como ella. Un día cuando pintaban la cerca, se recargó sin hacer ruido, así cuando don Lorenzo pasó la brocha... _____

Respuestas:

Fábula 1

Espiga vana: Los poetas que cantan a las rubias espigas...

Espiga fecunda: ¡Jorobadas nos llamas porque el peso del grano que maduran los soles doblega nuestro tallo?

Enseñanza: En ocasiones los que alardean más son los que menos tienen.

Fábula 2

Hijos míos, voy a dejar este mundo, pero busquen bien lo que he escondido en mi viña y encontrarán cuanto poseo.

Enseñanza: El verdadero tesoro para los hombres se encuentra en el trabajo.

Fábula 3


Le pintaron rayas, pero llovió y se despintó. Un amigo burro le dijo que ella era bella y no necesitaba pintarse de rayas.


Enseñanza: Generalmente admiramos más la belleza de los otros, cuando nosotros mismos tenemos gran belleza tal como somos.

* Barnes, B. (1990). *Cuentos de Polidoro. La leche y el cántaro*. México: Editorial SEP/Salvat. pp. 21-31.

† Enríquez, E. *Rufina la burra. El reloj feliz. La luna, ¡Lotería!* Colección Colibrí Primeros cuentos, México: Editorial SEP/Salvat. pp. 1-16.

-  Hojas.
Lápices.
Fábulas extraídas de diferentes autores.

 30 minutos.



 El facilitador-mediador debe acercar, lo más que pueda, estas fábulas a la vida diaria e invitar a los jugadores a que las examinen, observen y se identifiquen con ellas, a través de compartir experiencias personales relacionadas. Los autores insisten en esto, porque consideran que el verdadero aprendizaje debe estar basado en una vivencia reflexiva como fuente de aprendizaje significativo y creativo. Para un grupo mayor de 12 personas, se recomienda trabajar en dos equipos, ofreciendo a cada uno, una fábula a terminar.

En cierta ocasión, los autores observamos que un participante ponía de manifiesto constantemente la habilidad de la elaboración, en tanto que apenas trabajaba la habilidad más propiciada en este juego, a saber, la originalidad y, de hecho, se retraía cuando sus compañeros le pedían que la pusiera de manifiesto. Cuando sucede algo así, la recomendación es ir dándole confianza de que sí le es posible lograr dicha habilidad, tras lo que seguirá trabajando con la que ya poseen.

De modo que es importante tener siempre presente la idea de que cuando se está propiciando una atmósfera creativa, a veces a algunos participantes les faltará confianza para aprender de las actividades que se están construyendo a través de ella. La razón es que las cosas que se esperan de ellos requieren de alguna habilidad que todavía no han desarrollado; con el resultado de que, mientras esto ocurre, no ponen de manifiesto las magníficas habilidades que poseen.


 Conocimiento. Creatividad.


89. Fantapiés

-  Estimular la originalidad de pensamiento.
Experimentar el ritmo interno del cuerpo.
Estimular el pensamiento analógico.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que existe en un inicio.
-  Se pide a los jugadores que se sienten en el suelo y se quiten sus zapatos y calcetines, y que imaginen que sus pies son el centro de sus estados emocionales. Enseguida se les indica que caminen de la siguiente manera:
 - Rápido, como sinónimo de alegría.
 - Lento, reflejando tristeza.
 - Arrastrándose, como característica de depresión.

- Con grandes zancadas, representando euforia.
- Sobre las puntas, como equivalente de tranquilidad y relajación.
- Hacia un lado y otro, como característica de enojo.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 25 minutos


 Se les puede pedir que creen una historia entre todos, donde estén presentes cada uno de los estados afectivos expresados por su manera de caminar.

Otra variante del juego puede ser que con los zapatos expresen diferentes sentimientos: susto, enfado, tristeza, alegría, repugnancia, simpatía, sorpresa, entre otros.

 Creatividad. Psicomotricidad.


90. Fantasía

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.

 Los jugadores se sentarán en forma circular y pasarán un movimiento creado por sus manos en silencio. El primer participante creará con las manos su mayor fantasía, que pasará al participante más cercano, quien debe recibir el regalo, observando bien de qué se trata, transformarlo enseguida en cualquier otra cosa y pasarlo. Las creaciones deberán ser percibidas en todas las dimensiones, por ejemplo, quien reciba un escapatrate lleno de los enanitos de Blanca Nieves hará un gran esfuerzo por sostenerlo. Al terminar, cada uno tratará de decir lo que recibió de su compañero, lo cual demostrará si la creación fue buena o no. Por último, se realiza un diálogo en torno a la fantasía y al juego.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 Se ha observado que mientras más conocimiento tiene el jugador acerca de la fantasía que va a representar a través de sus manos, más rico e impresionante es su desempeño creativo.

 Creatividad.

91. Faros y barcos

- ◆ Identificar posibles líderes del grupo.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar la manifestación de la velocidad de reacción.
Estimular la habilidad de observación.

📄 Los jugadores se dividen en dos equipos: los faros guardianes y los barcos. Los barcos estarán sentados en círculo, mientras los faros permanecen de pie atrás de ellos, con las manos en la espalda. Un faro deberá quedar atrás de una silla vacía, es decir, no tendrá barco, para conseguirlo enviará "un rayo de luz" hacia uno por medio de guiñarle un ojo, con mucha rapidez y discreción. Entonces, el barco procura abandonar su sitio y sentarse en la silla vacía, pero en cuanto se produce el guiño, el faro guardián de este barco, lo abraza para intentar retenerlo. Si lo deja escapar, se convierte en faro solicitante y el juego continúa.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 30 minutos.

🌀 En este juego se aprecia el fenómeno del liderazgo. Los líderes, por lo general, ponen más empeño en lograr que su barco no se escape o en escapar del faro guardián, dependiendo del rol que están jugando. Es importante que el facilitador-mediador incite a los demás a tomar como modelo esta actitud para que logren desarrollarla no sólo en el juego, sino en la vida cotidiana. Dar un tiempo prudente para que el faro que no tiene barco consiga uno, puede hacer más dinámico el juego.

🎯 Liderazgo. Psicomotricidad. Habilidades de pensamiento.

92. Fax

- ◆ Permitir el desarrollo de habilidades de revisión y corrección de textos.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

📄 Se dice a los jugadores que se les envió un cuento por fax, pero tiene errores ortográficos; a continuación se les pide que busquen la falta 2 o 3 veces y elaboren una historia a partir de las palabras que representan dicho error. Se sugiere el siguiente texto:

El maíz

¡Ya viene amaneciendo! La Luna, las estrellas y el canto de los gallos anuncian la hora.

Tempranito las mujeres se levantan a echar las tortillas y a preparar la comida para el campo. (...) Una alegre mañana empezamos a arar la parcela. Con la yunta de bueyes formamos surcos en la tierra.

Todos los días llevo el almuerzo a mi papá. Mientras él trabaja, yo cuido y pastoreo los animales. Empieza la primavera. Las lluvias vienen llegando; ya es tiempo de sembrar. Mis hermanos señalan cada hormiguero con torres de piedra.

Todas las tardes volvemos cansados a la casa. En el camino cortamos flores del campo. ¡Qué bonito está enverdeciendo todo! Allí aparece mi pueblito junto al río. Todos van llegando del trabajo. Así pasan los días...


Ahora, de cada semilla ha nacido una nueva planta. El espantapajaros ahuyenta a los cuervos y el insecticida mata las plagas. Cuando todo está creciendo la yunta vuelve a labrar la tierra.

Limpiamos cada planta con la espátula y el azadón y echamos abono para enriquecerlas. Los cohetes anuncian que terminó el trabajo de yunta. La milpa está tan grande y contenta que parece bailar detrás de sus dueños.*

Los errores ortográficos que aparecen en el texto son: formamos (formaremos), primavera (primavera), espantapajaros (espantapájaros), grande (grande) y bailar (bailar).

 Fragmentos de textos literarios.

 45 minutos.

 Otra forma de efectuar el juego es dar un texto al jugador donde entre paréntesis aparecen dos opciones, una de las cuales tiene un error ortográfico para que los identifique. A continuación con palabras empleadas incorrectamente se les pide que hagan un cuento, aquí se presentan dos ejemplos:

Había una (vez, ves), una ciudad habitada por 28 tranquilos (ciudadanos, siudadanos), que eran las letras. Ellas (estaban, estaban) muy orgullosas porque solitas formaban el idioma, con ellas se (formaban, formaban) las palabras, las habidas (y, i) las por haber. Pero un buen día la e, la i, la o y la u se fueron de pinta; lo que quiere decir que se fueron (sin más, sinmás) de vacaciones. La a no se fue (por que, porque) era muy buena gente, con un gran sentido del deber...†

Respuestas: vez, ciudadanos, estaban, formaban, y, sin más, porque.

Me (convierto, conbierto) en una florecilla silvestre. Vivo en la (sima, cima) de una montaña. Contemplo las estrellas, siento el (contacto, contato) de la naturaleza: me comunico con el Cosmos...

* Urrutia, C., Camilo, M. (1989). *El Maíz*. México: Editorial: SEP/Patria. Libros del Rincón. p.15.

† Madero, M. (1989). *Volvamos a la palabra*. México: Editorial SEP/Libros del Rincón.

En los atardeceres (sangrantes, sangramtes) de otoño, observo el sol que asoma tímidamente entre las nubes: su calor y (allegria, alegría) radiante me colman de felicidad. En las noches de verano, me abandono a la suave caricia de la (vrisa, brisa) nocturna...

“Y sabrás lo (ecencial, esencial) de todos los problemas y se te enseñará la mejor de todas las fórmulas y se te (dara, dará) la más sólida de las herramientas. Y acertarás (constantemente, contantemente), pues dentro de ti llevas la luz misteriosa de todos los secretos.”*

Amado Nervo

Respuestas: Convierto, cima, contacto, sangrantes, alegría, brisa, esencial, dará, constantemente.

Es importante que durante el diálogo final del juego se enfatice la importancia de rescatar y reciclar el error como fuente de aprendizaje.

 Conocimiento. Creatividad.

93. Fiesta

◆ Desarrollar la fluidez de ideas.


Permitir al grupo romper con la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre aparece en un inicio.

Propiciar que hablen por sí mismos.


Favorecer una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.


Crear espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.

Propiciar la habilidad de pensamiento para establecer relaciones.

 Se dice a los integrantes que se presenten al grupo diciendo sus nombres y relacionándolos con alguna cosa que llevarían a una fiesta, por ejemplo: “Me llamo Ramón y llevaré el jamón”. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 También el juego es empleado pidiendo a cada miembro del grupo que asocie características personales que lo identifiquen, pero que lo haga con una rima. Por ejemplo: “Soy Vidal y muy jovial”. “Me llamo Tules y tengo ojos azules”.


* Chazín, S. M. y Quero, M. (1995). *Juegos, cuentos y poesías. Cómo educar jugando*. España: Escuela Española. p. 132.


Otra manera de efectuar el juego es emplear la combinativa semántica, es decir, sacar al azar una palabra de un listado relacionado con la fiesta y pedirles que formen con ésta y su nombre una sola palabra que les permita presentarse al grupo, por ejemplo, "Marthacos".

 Iniciación.


94. Fiesta de preparación

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Desarrollar la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.
Estimular un mejor conocimiento entre los jugadores.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre aparece al principio.
Favorecer una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.
Crear espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.

 Durante 15 minutos cada integrante realiza algunas de las siguientes acciones: uno o varios dibujos de sí mismo; dibujar un pastel con rebanadas de diferentes tamaños, las cuales cada una de ellas debe representar lo que cada quien dedica a diferentes aspectos de su vida; realizar una gráfica de su vida indicando el momento actual y escribir una descripción de sí mismos. Las hojas donde se encuentra lo trabajado se prenden en la espalda de cada participante y en silencio las personas deben moverse cada dos minutos, de jugador en jugador, para tener 6 o 7 encuentros. Posteriormente se les pide que acudan con las personas que les hayan interesado más en los encuentros previos; se induce a la conversación y a la realización de preguntas profundas acerca de sus compañeros. Al final se analiza el juego.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas blancas.
Cajas de colores.
Plumones.
Cinta adhesiva.

 30 minutos.

 Este juego puede ser valioso para el desarrollo del lenguaje oral a través de la conversación e intercambio de opiniones entre pequeños grupos, expresión de ideas, comentarios propios y autopresentación. Además para la Educación artística en relación con la apreciación y expresión plástica.

 Comunicación. Creatividad.

95. Figuras

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer la apreciación artística.
Propiciar el desarrollo de la expresión corporal.
Contribuir al progreso perceptivo motriz a través del desarrollo del equilibrio corporal en diferentes planos.

📄 Se pide a los miembros del grupo reunirse en tríos. Uno de los integrantes mantendrá los ojos cerrados y los otros dos, en silencio, formarán una figura bien definida con sus cuerpos, el que tiene los ojos cerrados palpará la figura para formarse una imagen de ella. Después, se le sugiere deshacer la figura, abrir los ojos y tratar de reconstruirla, colocando a sus compañeros en la posición que tenían al inicio.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Material reciclable.

🕒 30 minutos.

🌀 Otra forma de realizar el juego es con material de desecho. Los dos jugadores que sí ven, construyen una figura con esto, la muestran a su compañero para que la toque, la desbarrate e intente volver a construirla.

🌟 Creatividad.

96. Formar oraciones

- ◆ Identificar y emplear algunos adjetivos.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Propiciar la fluidez de ideas.
Contribuir a la ampliación del vocabulario.

📄 Para iniciar el juego el facilitador-mediador da a escoger a un integrante del grupo una palabra de las que previamente escribió en tarjetas. La palabra se repite en voz alta para que todos los miembros del grupo empiecen a formular oraciones. Cada palabra de la oración tiene que comenzar con una letra de la palabra escogida y llevar el orden correcto, así que habrá tantas palabras en la oración como letras haya en la palabra clave. Por ejemplo, si la palabra es "blusa", entonces la oración puede ser: "Beto lanza un saludo amable" (agradable, afectuoso, etc.).


Para continuar el juego con la oración creada hay que seguir el orden del alfabeto (de la A a la Z) tratando de encontrar adjetivos que describan el contenido de la oración. Ejemplos:

- a agradable es Beto
- b bueno para saludar
- c cariñoso con sus vecinos

Así el juego continúa hasta que alguien no puede pensar en una palabra adjetivo (para describir) este participante sale y el siguiente comienza de nuevo con la A, empleando palabras diferentes a las de la primera ronda, quien repita adjetivos sale del juego; el último que queda es el ganador. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

Por otra parte, si lo aplicamos con alumnos con déficit auditivo pueden utilizar imágenes, dibujar o escribir las oraciones.

 Tarjetas que contienen una palabra.

 45 minutos.

 Una variante para este juego es que a partir del mismo se creen cuentos de nunca acabar, por ejemplo:


Las ranas ociosas son amorosas. Un día salieron del pantano y se encontraron con un sapo llamado Miguel. Él al verlas dijo: “ustedes son las jovencitas que han cumplido con la siguiente idea: Las ranas ociosas son amorosas...”

Otra manera de ejecutar el juego es preguntando a los participantes después que han confeccionado las oraciones “¿cómo se escucharía la oración inicial pronunciada con la letra a?” (ranas ociosas son amorosas: ranas acaasas san amarasas), y así sucesivamente con las restantes vocales. Esta última forma de ejecutar el juego permite a los jugadores una mayor apropiación de los mecanismos de la lengua y además de la necesidad de emplear cada uno de sus elementos en el lugar correcto. También contribuye a la ampliación del vocabulario a través de la elaboración de diversas oraciones a partir de una palabra simple; asimismo, ayuda a practicar la fluidez en la expresión oral.


 Creatividad. Conocimiento.


97. Formar parejas


- ◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinado tema.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la escritura de palabras y la ortografía.

 El facilitador-mediador lee de una lista de parejas bastante conocidas el nombre de uno de sus miembros y los participantes anotan el otro. El que anotó más parejas completas es el ganador. Las parejas pueden ser: María y ...José, perros y ...gatos, Adán y ...Eva, sal y ...pimienta, flecha y ...arco, fresa y ...chocolate, espuma y ...arena. Las palabras escritas incorrectamente no cuentan.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de parejas de personas, objetos y animales bien conocidos.
Lápices.
Hojas.

 25 minutos.

 Pueden seleccionarse parejas famosas de la historia mundial de arte y la ciencia y, al terminar la escritura individual, completar de manera grupal la lista de parejas.


Otra forma de realizar el juego es que los jugadores creen parejas de palabras que se pronuncian igual pero se escriben diferente (homófonas heterógrafas, donde las distingue la presencia de un grafema diacrítico), por ejemplo:

izo/hizo asta/hasta abría/habría ojear/hojear errar/herrar

 Conocimiento. Habilidades de pensamiento.

98. Fósforo y pelota


 Desarrollar los procesos de atención y concentración.

 Se forman dos círculos con el mismo número de participantes, uno dentro de otro. El círculo externo voltará hacia afuera; el interno, hacia el centro. Al círculo interno se le da un fósforo prendido que tendrá que ir pasando a su compañero de la derecha, mientras que a los del círculo externo, se les da una pelota, la cual se pasará a la izquierda; cuando el fósforo se apague, tanto el compañero que lo tenga en su posesión como el que tenga la pelota saldrán del juego. Se reinicia el juego, pero ahora el fósforo irá por fuera y la pelota por dentro. Cuando los integrantes de ambos círculos sean pocos para continuar la actividad, se integrarán en un solo círculo, y el fósforo pasará a la derecha, mientras la pelota lo hará a la izquierda.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Pelota de tenis.
Fósforos.
Globos.

 20 minutos.

 Se aconseja que la pelota sea pequeña para que les sea posible a los jugadores recibir las dos cosas al mismo tiempo.

Este juego pudiera realizarse cambiando los objetos que se pasan los círculos externos e internos, por determinadas acciones. Por ejemplo, en vez de fósforo, sostener un globo en el aire soplándole y, en vez de pelota, silbar fuerte tres veces. Por otro lado, existe otro juego con fósforos llamado Fopyletras, en el que se hace pasar a un miembro del grupo al frente y se le entrega una caja de fósforos; se indica que al momento de encender uno, se dirá una letra y él deberá decir palabras que comiencen con ella. Ganará el participante que haya logrado mayor número de palabras, para lo cual intentará que el fósforo dure más tiempo encendido sin quemarse los dedos.

 Habilidades de pensamiento.



99. Galería de animales fantásticos

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

📄 Se pide al grupo crear con dibujos una galería de animales fantásticos; para esto deben unir dos o más nombres de animales y de ahí se obtienen nuevas especies. Por ejemplo, si se cruza el caimán con la paloma se obtiene un palocaimán. A continuación se les sugiere que creen una referencia de cada animal que debe ir acompañándolo en la galería teniendo en cuenta los siguientes aspectos: hábitat, especie, localización, reproducción, tamaño, aspecto, etc., que puedan ser investigados en libros específicos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✎ Listado de nombres de animales.
Hojas.
Lápices.

🕒 40 minutos.

🌀 Es recomendable brindar a los participantes nombres de animales en idioma indígena propios de su país, para que, a la vez que realizan su galería, se familiaricen con sus raíces.
Para los niños de México se encuentra el siguiente listado: Huitzitzilin (colibrí); Itzcuintli (raza de perro indígena); Ozomatli (mono); Atlxólotl (ajolote); Cóalt (serpiente).

- 🌀 Creatividad. Conocimiento.

100. Garabato

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.

Favorecer la fluidez de ideas.

Propiciar la identificación de contrastes de tamaño y forma en un dibujo.

📄 Se le dice al grupo que dejen que el lápiz se deslice sin proponerse dibujar y sin levantarlo del papel. A continuación, que hagan todos los trazos que quieran, es decir, que dejen que su mano actúe por sí misma y que no establezcan ningún control sobre ella. Este juego se realiza en varias hojas, luego se borran y remarcan las imágenes que resulten de interés. Al final, se establece un diálogo en relación a cómo el participante se expresa a través del garabato.

✎ Lápices de colores y hojas blancas.

🕒 30 minutos.

🌀 Otra forma de realizar el juego es pedir a los jugadores que realicen garabatos mágicos para conversar con: los primeros habitantes de Monte Albán del valle de Oaxaca; la pirámide de los Nichos (El Tajín); Luis Buñuel mientras rodaba su película surrealista *El perro andaluz*; una estrella solitaria; las columnas de Chichen Itzá; la pintura *Campesino con sombrero*, de Diego Rivera; una mosca africana; la Mona Lisa; la Giraldilla de La Habana.

Se pueden emplear diferentes tipos de música cuando se está realizando el juego. Además se puede explotar con los garabatos la combinación de figuras, tamaños y colores en superficies.

🌀 Creatividad. Conocimiento.

101. Gatos y ratones

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.

Propiciar el desarrollo de la velocidad de reacción.


Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

📄 Se dibuja un rectángulo grande en el piso y se divide en dos por medio de una raya o una cuerda. Un participante será gato y estará a un lado del rectángulo, en tanto que los demás serán ratones. Cuando el facilitador-mediador grite: "Ahí viene(n) el(los) gato(s)", el gato pasará al lado de los ratones y los ratones del lado del gato tratando que éste no los atrape; el ratón que el gato logre atrapar, se convertirá en gato y le ayudará a cazar ratones. Si el ratón sale de los límites del rectángulo, sale del juego. El juego termina cuando todos los ratones sean gatos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 Una variante del juego es que todos los participantes caminen en cuatro patas imitando los movimientos y sonidos de los gatos y los ratones. Los animales pueden cambiarse según convenga, pero siempre siguiendo el orden de una cadena alimenticia, por ejemplo, pez chico y uno mayor, la mosca y la rana, el tigre y la gacela. Otra manera de realizarlo es que los jugadores se coloquen en círculo tomados de las manos. El participante del centro es el gato, y el de afuera es el ratón, cuando el gato persigue al ratón, los participantes del círculo bajan los brazos y lo encierran. Si el gato logra cazar al ratón se invierten los papeles o se busca otra pareja.


Si se aplica con participantes adultos, este juego debe hacerse con moderación y teniendo en cuenta las características del grupo para que no resulte risible.

Siguiendo esta línea de pensamiento, en una ocasión los autores impartían un curso sobre estrategias para la integración educativa en la Normal Nocturna de Mexicali, Baja California, y en el grupo se encontraban dos personas con déficit auditivo y otra ciega ante esto se delimitó un espacio por medio de estambre a la altura promedio del grupo para facilitar que el espacio de juego quedara delimitado de manera más precisa a los participantes con dichas características. Además, se combinó el empleo de pancartas con dibujos de los animales y la emisión de sonidos correspondientes (*miau, miau* para el gato e *iii* para el ratón).

 Psicomotricidad. Habilidades de pensamiento.

102. Geografía

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

 Los participantes están sentados en círculo, el primero dice un término geográfico: ciudad, río, país; el segundo debe mencionar otro que comience con la última letra de la pronunciada por el primero, y así sucesivamente alrededor del círculo. No puede decirse dos veces la misma palabra.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 En la aplicación con los niños resultaron las siguientes cadenas de palabras: 1) Francia-Alemania-Asia-Arabia-Aguascalientes-Salttillo-Oaxaca-América-Argentina-Australia-

Armenia, 2) Chile-Ecuador-Río de Janeiro-Orlando-Oregon-Nayarit-Tiberiades-Salamanca-Argelia.

Por otra parte, se puede realizar una variante del juego empleando palabras con un tema determinado por el facilitador-mediador o de acuerdo con las necesidades e intereses del grupo. Por ejemplo, en Educación cívica se pudiera trabajar el tema *Los derechos del niño*; además, en Español puede ser valioso para la ampliación del vocabulario a través de la elaboración de campos semánticos. También en la asignatura de Geografía se puede utilizar para el conocimiento de los principales ríos, lagos y mares de México u otro país del mundo.

🌀 Creatividad. Conocimientos.

103. Gestos y signos

◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
Permitir el reconocimiento y utilización de los distintos signos de puntuación.

📄 Todos los jugadores tienen el texto que deben leer. Se colocan en fila uno detrás del otro y se comienza a leer en voz alta. Cada vez que aparezca un signo de puntuación se deberán hacer los siguientes gestos:

Punto: Se paran con los pies separados y cuentan hasta cuatro.

Coma: Un pisotón de tal manera que suene más fuerte que un paso.

Admiración: Cambian de dirección cuando se empieza y se vuelve a cambiar cuando finaliza.

Puntos suspensivos: Tres pasos lentamente.

Punto y coma: Dos pasos hacia adelante y tres para atrás.

Comillas: Un paso adelante, uno atrás.

A continuación se ofrece un texto que ha resultado muy útil:

Aura y sus amigos

Aura es una linda gata que perdió la voz. No se siente sola pues sus amigos la acompañan. Sus amigos son: un pez, un pájaro y un ciempiés.


El pez a veces actúa al revés; si Aura tiene calor, el pez le trae un suéter. Aura se desespera por culpa de su amigo el pez. ¡Vaya lata, pobre gata!

El pájaro, por su parte, también hace disparates. Aura quiere un chocolate y el pájaro le trae un ate.


"No hay remedio", piensa Aura, "pero con todo, yo los quiero". El ciempiés también tiene sus mañas, le gustaba lavarse los pies, sobre todo en las mañanas.

Aura piensa, "cuánto sufrí", porque su amigo el ciempiés llega tarde al desayuno.

Ya ven que el pez, el pájaro y el ciempiés tienen dificultades "pero quién no las tiene", dice el pez, pensando bien por una vez. "A pesar de eso somos felices como perdices", dijeron el pájaro y el ciempiés... y abrazaron a la gata todos a la vez.*


-  Textos literarios con riqueza imaginativa.
Copias de la historia que los participantes deben leer.
Copias de los signos de puntuación y gestos y acciones correspondientes.
Hojas blancas.
Lápices.


 35 minutos.

 Este tipo de juego es muy valioso para iniciar a los niños en determinadas actividades escolares en los primeros grados, así como para prepararlo para adquirir y construir un conocimiento sobre los signos de puntuación a partir de un clima de confianza, alegría y seguridad afectiva propiciado por el juego.


 Conocimiento.

104. Globos

-  Desarrollar y ejercitar en los participantes movimientos poco usuales.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador le da un globo a cada jugador y les pregunta para qué pueden servir éstos. Les pide que gentilmente golpeen el globo con ambas manos y con cada una, para que los concurrentes observen cómo el globo sube y baja, después pide todos los globos y sugiere que se imaginen que todavía los tienen amarrados de su muñeca y que se mueven de acuerdo con ellos. Después les dice que se imaginen ser globos y que se están desinflando, más tarde les pide que se inflen y que floten hacia arriba y abajo. Se les invita a explorar niveles del espacio y que se muevan en cámara lenta.


Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Globos.
Pinceles (globos maquillados).

* Dzib, C. (1992). *Aura y sus amigos*. México: Editorial SEP/Salvat. Libros del rincón. p. 100.

Papel de colores (globos maquillados).
Cinta adhesiva (globos maquillados).
Plumones (globos maquillados).
Estambre (globos maquillados).

 20 minutos (globos, globos abofeteados); 40 minutos (globos maquillados)

 Puede hacerse una variación consistente en leer alguna historia referente a globos para que los jugadores representen los globos del cuento y luego escriban o dibujen lo que sucedería en un viaje en globo. Por otro lado, existen otras dos formas de hacer la actividad lúdica con globos que se denominan "globos abofeteados" y "globos maquillados".

Globos abofeteados

Los miembros del grupo forman dos equipos y se sientan uno frente al otro. Todos estiran las piernas de tal manera que las suelas de los zapatos de los participantes de un equipo se presionan contra las de los del equipo contrario y ponen la mano izquierda en la espalda, donde permanecerá durante todo el juego. Después, con una sola mano y sentado en el piso, el facilitador-mediador suelta un globo entre los dos equipos y los jugadores tratan de golpearlo con la mano derecha, de tal manera que pase sobre las cabezas del equipo opositor para caer detrás de ellos. El equipo que logre esto recibe un punto; el facilitador-mediador llevará la cuenta de los puntos y después de un tiempo acordado de antemano, el equipo con el mayor número de puntos será el vencedor. Este juego desarrolla y ejercita en el participante movimientos inusuales y poco practicados por el mismo, lo cual le es útil para descubrir y controlar movimientos nuevos en su cuerpo.

Otra área de la psicomotricidad que se propicia con esta actividad es la concepción de su espacio en relación con los otros.

Globos maquillados

Se necesitan varios globos y pinceles; se forman parejas y se les dan varios globos sin inflar. Cuando el facilitador-mediador lo indique, un integrante de cada pareja infla un globo, lo anuda y lo sostiene sólo del nudo con dos dedos, mientras el otro, con los pinceles le forma una cara graciosa, enojada, triste o como desee, pero no podrá sostener el globo, si éste se rompe, el compañero que no dibuja tendrá que inflar otro y repetir la tarea hasta que se termine. Una vez que se logró terminar un globo se invierten los papeles. La primera pareja que termine sus dos globos gana y al final los jugadores realizan una historia en torno a los globos pintados. Otra opción es celebrar un concurso de belleza con los globos maquillados, en el cual se les permite que adornen su globo de la manera que deseen, con papel de colores, cinta adhesiva, más plumones, estambre, entre otros objetos que les puedan ser útiles.

 Psicomotricidad. Creatividad.

105. Gorofín

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
- 📄 El juego consiste en crear movimientos de un animal imaginario e irlos aumentando. Todos los participantes se ponen en hilera uno junto a otro. El facilitador-mediador encabeza la fila y le pregunta al compañero de la derecha: "¿conoces al gorofín?, es un animal que camina así" y camina de la manera que desee. El jugador voltea hacia su compañero de la derecha y hace la misma pregunta: "¿conoces a gorofín? es un animal que camina así" (imita el movimiento del facilitador-mediador), "y come así", hace un movimiento para indicar cómo come el gorofín; el tercero hace lo mismo añadiendo un movimiento más, de tal manera que a cada uno le toca repetir los movimientos y añadir uno nuevo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 35 minutos.

🌀 Los movimientos a imitar y enriquecer pueden ir acompañados de sonidos.


🌀 Creatividad. Psicomotricidad.

106. Grabemos en plastilina

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Puede emplearse para la apreciación y expresión plástica en función de la manipulación de materiales moldeables y la representación de objetos a través del modelaje.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
- 📄 Se forman parejas. Cada una de éstas se divide y sale con una bola de plastilina, que les ha dado el facilitador-mediador, a buscar en el salón algún objeto que se pueda grabar en plastilina, la pareja regresa a su lugar y adivina qué fue lo que su compañero grabó en la plastilina. Después de esto se reflexiona sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Plastilina.
Aserrín o arena (variante).


Palitos de madera (variante).
Tablas de madera para plastilina.


 30 minutos.

 Otras actividades que se sugieren con la plastilina son: formar en una tabla con plastilina la figura de algún país, expandir en la tabla la plastilina de manera uniforme y con aserrín o arena formar el contorno de algún animal u objeto, con palillos de madera formar el contorno de un objeto y el área decorarla con la plastilina, utilizar las técnicas de bajo y alto relieve. Por otra parte, se pueden realizar múltiples juegos con plastilina que fomenten la imaginación de los niños, como: una colección de insectos (arañas, gusanos, cucarachas, entre otros); una pelota rústica con los dedos; serpientes y caracoles; reptiles saltarines; pájaros con diferentes clases de plumas, alas, colas y picos; zoológicos de animales del futuro, entre otros. Este juego, en la asignatura de Educación artística, puede emplearse para la apreciación y expresión plástica en función de la manipulación de materiales moldeables y la representación de objetos a partir del modelado.

 Creatividad.

107. Grafía

 Contribuir al conocimiento del grupo sobre determinados temas.
Propiciar el manejo de palabras y su división en sílabas.

 Se da a los jugadores una serie de palabras y se les dice que no están relacionadas por sus significados sino por su grafía, y que encuentren la relación y la norma seguida en cada serie. Por ejemplo: inteligente, internacional, interior, intelectual, incorpóreo, inventado; en este caso la sílaba "in" se repite en todas las palabras. A continuación aparecen series utilizadas por los autores:

1. Bolso, parasol, sol, sonido, peso, solución, sospecha
2. Sin embargo, confirmar, parte, tocar, participado, avanzar, repartidos.
3. Oropel, roca, problema, aroma, cobro, maroma, cartero.

Respuestas:

1. so; 2. ar; 3. ro.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Serie de tarjetas donde aparezcan seis palabras y una sílaba que se repite.

 30 minutos.

☞ Una variante para este juego es hacerlo en sentido inverso, esto es, dar a los participantes la sílaba y que ellos realicen la serie de palabras. Otra manera de efectuarlo es empleando sílabas que representen dificultad ortográfica para el grupo.

🎯 Conocimiento.

108. Gusano

◆ Contribuir al conocimiento del grupo sobre determinados temas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Ejercitar las habilidades de memorización.

📄 Los jugadores colocan en la estructura de un gusano las palabras correspondientes a las siguientes definiciones, de tal manera que la última letra de una sea la primera de la siguiente. Por ejemplo, 1) persona que ha perdido el pelo de la cabeza, 2) sinopsis de la organización de una entidad, empresa o tarea; 3) el sitio más alto y fortificado en las ciudades antiguas, especialmente en las griegas; 4) planta que se cría sin cultivo en selvas o campos; 5) arte de montar y manejar bien el caballo; 6) prominencia que forma la laringe en la garganta; 7) meterse debajo del agua con ímpetu o de golpe; 8) perteneciente o relativo al campo o labores en él; 9) cansancio, falta de vigor o de fuerza; 10) centro de la industria automovilística estadounidense; 11) objeto de la naturaleza, generalmente un animal, que en la mitología de algunas sociedades se tomó como emblema protector del grupo o del individuo; 12) mapa que representa la superficie de la tierra dividida en dos hemisferios.* Ganará quien logre identificar el mayor número de palabras.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📎 Hojas blancas.
Lápices.
Dibujo de un gusano.

🕒 30 minutos.

☞ Puede hacerse un gusano con nombres de países del Continente Americano, 10 nombres de calles de ciudades y Estados de México, favoreciendo así el conocimiento de éstos. Este juego puede desarrollarse a la inversa, buscando las cuatro palabras escondidas en el gusano. Los participantes pueden inventar sus propios gusanos y pedir a otro compañero que descubra las palabras y escriba su definición.

🎯 Conocimiento.

* **Respuestas:** 1. calvo, 2. organigrama, 3. acrópolis, 4. silvestre, 5. equitación, 6. nuez, 7. zambullir, 8. rural, 9. lasitud, 10. Detroit, 11. tótem, 12. mapamundi.

Respuesta:

SALVEN A LA ESTRELLA

Había un señor que era Dios, vivía en el aire.

Tiraba las estrellas cuando venía la noche y ya casi no se podía ver porque estaba oscuro.


Un día una estrella se cayó y Dios no la pudo poner de nuevo en el cielo.


Como no la podía recoger, mandó a José que la recogiera, él era el esposo de María y le acompañó su hijo Jesús.


La recogieron en una supernave que construyeron en el cielo con los arquitectos.

La pusieron en el cielo con pegamento que hicieron con los químicos.

Y la estrella volvió a brillar con sus amiguitas en el cielo.


 Texto previamente seleccionado con una mancha de tinta.
 Texto sin mancha de tinta.


 25 minutos.

 Una variante del juego consiste en que cada participante escriba una historia, le ponga una mancha donde quiera y la intercambien entre ellos para tratar de completarla.

 Creatividad.

110. ¿Ha visto usted a mi oveja?

 Favorecer la manifestación de fuerza muscular.
 Desarrollar la manifestación de velocidad de reacción.
 Identificar y emplear algunos sinónimos, adjetivos, sustantivos, antónimos, etc.
 Desarrollar la pronunciación y la fluidez de expresión.
 Facilitar la comprensión y transmisión de órdenes e instrucciones.

 Los participantes forman un círculo, excepto dos, uno queda afuera y el otro al centro. El que está afuera da vueltas alrededor del círculo y toca a alguno de sus compañeros preguntándole: "¿Ha visto usted a mi oveja?". El tocado responde: "¿cómo es?". Se da la descripción de uno de los miembros del grupo, el cual, tan pronto reconozca que se trata de él, saldrá corriendo por afuera del círculo procurando no ser tocado hasta llegar pronto a su lugar; si lo tocan sale del juego. El juego se termina cuando quedan pocos en el círculo. Al final, se establece un diálogo sobre el juego establecido.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
 Fotografías o recortes de trajes típicos de los Estados de México (variante).

 30 minutos.

☞ Podiera darse la siguiente variación: a cada uno se le proporciona la fotografía o recorte de trajes típicos de los distintos Estados de México. La mecánica del juego es la misma, sólo que en esta ocasión la pregunta será "¿ha visto usted al vendedor de trajes típicos?", el compañero responderá "¿qué traje busca usted?", y describirá los detalles de un traje típico, quien tenga la fotografía de éste saldrá corriendo procurando no ser tocado. Este juego puede ser valioso para la asignatura de Español y dentro de ésta para la lengua hablada, en cuanto a la formulación de preguntas sobre un tema específico y la descripción de trajes poniendo atención en los detalles.

⚙️ Comunicación. Psicomotricidad. Conocimiento.

III. Hagamos

- ◆ Favorecer la manifestación de fuerza muscular.
Desarrollar la manifestación de velocidad de reacción.
Favorecer el desarrollo de las capacidades físicas.
Propiciar el sentido de pertenencia al grupo.
Desarrollar la confianza en los otros.
Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.

📄 El objetivo del juego consiste en formar dos equipos de igual capacidad, se nombra a dos participantes como capitanes. A una señal, los participantes se dispersan y los capitanes compiten para ver quién atrapa primero el número de jugadores requeridos. Cuando el capitán captura a uno, éste debe colocarse en el área designada para el equipo correspondiente; a fin de igualar los equipos, el facilitador-mediador sugiere a los capitanes que atrapen alternadamente a hombres y mujeres. El capitán que ha completado primero el número mayor de jugadores es el ganador del juego. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✏️ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

⌚ 30 minutos.

☞ Puede ahorrarse tiempo logrando que los participantes atrapados ayuden al capitán a atrapar a otros.

Esta clase de juegos, equipo contra equipo, se caracteriza por relaciones de colaboración entre los compañeros de un mismo equipo y de oposición ante el adversario. De acuerdo con eso, este tipo de juegos es de los que más dificultades presenta en el desarrollo, ya que lo que se pide en él se practica al mismo tiempo con compañeros y adversarios.

⚙️ Psicomotricidad. Cohesión.

112. Hagamos lo contrario

- ◆ Favorecer la manifestación de fuerza muscular.
Desarrollar la manifestación de velocidad de reacción.
Desarrollar la atención y coordinación psicomotriz.

📄 En este juego se debe realizar lo opuesto a lo que se indica, uno se coloca en medio del local y los demás forman una rueda alrededor de éste. Quien está en el centro se relaciona con los demás a través de listones verdes y blancos que poseen cada uno. El jugador de enmedio puede dar cualquiera de las siguientes indicaciones: "verdes, ¡quie-tos!", "blancos ¡muévanse!" y viceversa. Al oír estas indicaciones, los jugadores tienen que realizar lo opuesto a lo que se les manda, el que se equivoque pasa a ocupar el lugar del que se encuentra en el centro.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Listones verdes y blancos.

🕒 20 minutos.

🌀 En este juego se pueden emplear elementos de lateralidad para apoyar a los participantes en la misma, por ejemplo: "verde ¡levantar mano derecha!", "blanco ¡encoger pierna izquierda!".

- 🌀 Psicomotricidad.


113. Hakuna matata


- ◆ Estimular el sentido del humor.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.

📄 En el juego todos deben estar sentados en forma de círculo, el facilitador-mediador se queda en el centro y comienza a hacer preguntas a cualquiera de los que allí se encuentran. La respuesta debe ser siempre: "¡hakuna matata!". El grupo completo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro a realizar las preguntas. Además, si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar, pierde y sale del juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 15 minutos.

 Una variante del juego consiste en que el facilitador-mediador hace una serie de preguntas con una palabra que invente, por ejemplo: "¿por qué estás chimpete?, ¿cuándo chimpeteas?, ¿a quién le disgusta verte chimpetear?", etc.; los participantes responderán lo que quieran. Al final se realiza un consenso donde cada participante dirá qué cree que significa la nueva palabra.

 Iniciación. Participación.

114. Herramientas

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.

 Se da a los jugadores una serie de ideas en una hoja para analizarla a través de las siguientes herramientas del pensamiento: positivo (todo lo valioso de la idea expuesta), negativo (todo lo negativo de la idea expuesta), interesante (lo nuevo que puede surgir a partir de la valoración de lo positivo o negativo), transferible (cómo la idea expuesta puede, a partir de ser analizada por las herramientas anteriores, ser empleada en diferentes esferas de la actividad humana). Para hacer más fácil la actividad el facilitador-mediador pone el siguiente ejemplo:

Idea: ¿Qué de positivo, negativo, interesante, transferible tendría que cuando viajáramos en camión todos fuéramos desnudos?

Positivo

1. Apreciaríamos el cuerpo tal y como es.
2. Nadie nos engañaría a la hora de casarnos con recursos naturales que no posee.
3. No pasaríamos tanto calor.
4. Aumentaría la demanda de camiones.

Negativo

1. Aumentarían las emociones relacionadas con el sexo.
2. A las personas de avanzada edad se les verían sus zonas más codiciadas en otra época, muy arrugaditas y flácidas.
3. En tiempo de frío nuestro cuerpo se congelaría o tendríamos resfriados.

4. Se darían con más frecuencia infartos cardiacos.
5. Disminuirían las ventas de ropa interior para dama y caballero.
6. Subiría el costo del pasaje.

Interesante

1. Se crearían píldoras antiemoción.
2. Se crearían atomizadores no pecaminosos.
3. Existirían trajes especiales de una sustancia traída de Marte para que las personas de la tercera edad se vieran muy bien.
4. Los camiones tendrían una zona especial para cada edad.
5. Se crearía una crema denominada *Calentún* que se aplicaría de forma automática entrando al camión para evitar los resfriados.

Transferible

1. Se crearían en los centros de trabajo espacios con atomizadores incorporados en las paredes para neutralizar emociones que atenten contra el buen clima de trabajo.
2. Cambiaría la cultura que tenemos con respecto a nuestro cuerpo en los centros de trabajo, tendrían una connotación menos erótica.
3. En los centros de trabajo, según el clima que exista en el mismo, los trabajadores tendrían saunas con diferentes tipos de cremas para mejorar y cuidar su salud.

Una vez puesto este ejemplo se pide a los jugadores que analicen las ideas que aparecen en la hoja empleando las herramientas comentadas. Gana quien más rápida y adecuadamente conteste. A continuación aparecen las ideas empleadas:

Escriban lo positivo, negativo, interesante y transferible de las siguientes ideas:

De los senos de las mujeres nacieran naranjas.

Que existiera el continente de los niños de chocolate y de maracas de vinagre.

Los rascacielos en la Luna creados con energía solar y pintados con mil pulgas lunáticas.

El barro negro de Oaxaca comenzara a emplearse contra la caspa o caída excesiva de cabello.

La piedra, el fuego y el aguacate condicionaron nuestra existencia durante millones de años.

La clonación de embriones de la nube Norina.

Las salas de cine con películas que nos permitan percibir los olores de las situaciones dramáticas que se presentan en ellas.

Una escalera para llegar a donde se pintan las palabras con esperanza y paz.

Las esfinges como protectores místicos del rompopo de Atotonilco, Jalisco.

Un robot diagnosticador de la temperatura del universo.

Aviones más lentos que un avión-elefante de American Airlines.


Países donde las casas están pintadas de verde.

Alfombras que nos saluden cuando entremos a nuestras casas.

Las personas tuvieran más de siete dedos en cada pie.
Los militares se convirtieran en monumentos de piedra.

 Listado de ideas.

 30 minutos.


 Una variante es crear equipos en los que cada uno se encargue de emplear una herramienta de las antes mencionadas ante un listado de problemáticas a resolver.

Este juego surgió de los trabajos de DeBono y la lectura de las siguientes ideas de Torrance y Myers: “[...] no todos los niños del aula deberán ser tratados como si estuviesen destinados a convertirse en genios creativos de la talla de Einstein, Beethoven o Picasso. Ello, además de ser aventurado, sería poco realista: ni siquiera las consideraciones más óptimas de las potencialidades humanas pueden llevarnos a tales expectativas. No obstante, todos los niños pueden hacerse preguntas y dudar, tratar de adivinar y hacer suposiciones, redefinir, reordenar y especular. Estos son los tipos de actividad mental que envuelven la creatividad y las prácticas que faciliten su desarrollo nunca estarán de más”.*


 Creatividad.


115. Historia circular

- ◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Predecir secuencias en el contenido de unas imágenes.

 Se ofrece una historia a los jugadores a través de imágenes y se les pide que la ordenen de forma circular, es decir, dónde inicia y dónde termina. A continuación se les pide que piensen cómo sería esta historia si se organizara de manera diferente.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Láminas con dibujos de una historia.
Diapositivas donde van apareciendo escenas de una historia (variante).

 25 minutos.

* Torrance, E-P, Myers, R. E. (1970). Creative learning and teaching. EUA: Ed. Dodd, Mead & Company Inc.

🌀 Cuando el grupo es pequeño, en vez de entregarle en una hoja la historia para organizarla, se puede presentar a través de diapositivas. Este juego es utilizado para propiciar en el participante la consecución de ideas.

🌀 Creatividad. Habilidades del pensamiento.

116. Historia con sustantivos y adjetivos

◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.
Identificar y emplear algunos sinónimos, adjetivos, sustantivos, antónimos, etc.

📄 Se forman equipos de 3 o 4 personas. Cada equipo recibe una hoja de papel con 10 sustantivos y 10 adjetivos. Después cada equipo inventa una historia en la que entren por orden los sustantivos y los adjetivos; tendrán para ello cinco minutos, los sustantivos y adjetivos han de tener los más diversos significados para que la historia resulte bien interesante. Después de cinco minutos cada equipo lee a todos su historia. Será ganador el equipo que haya hecho la historia en el plazo fijado, la más breve y sin omitir ninguno de los términos, así como haber observado el orden de las palabras.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✍ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas.
Lápiz.


🕒 25 minutos.


🌀 Este juego está vinculado con la asignatura de Español, en relación con la recreación literaria: redacción y lectura de textos, reflexión sobre la lengua, y reconocimiento y uso de sustantivos y adjetivos.

🌀 Creatividad.


117. Historia y bastón

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

 El facilitador-mediador inventa una historia sobre un(a) viejito(a) que lleva un bastón (una escoba o palo) y va caminando con destino a algún lugar. Después entrega el bastón a otro participante para que continúe caminando como anciano y contando la historia, y así sucesivamente. Al terminar de contar la historia se integran en equipos para hacer una recapitulación por medio de dibujos de la historia inventada, gana el equipo que haya logrado captar más detalles principales de la historia.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Hojas blancas.
Lápices de colores.
Bastón.

 30 minutos.


 En este juego se intenta que los presentes, de manera autónoma, vayan construyendo la historia. Además, en ocasiones se introduce a esta actividad lúdica una variante que consiste en que los jugadores pueden hacer preguntas al que está creando la historia. Estos cuestionamientos tienen que ver con situaciones difíciles que se pueden presentar al viejito(a) y que el que está creando la historia en ese momento le debe dar respuesta. Esto último se hace con el fin de desarrollar una actitud en los jugadores no sólo favorable a la solución de los problemas conocidos sino también ante los inesperados, de los cuales está llena la vida; así como también a plantearse posibles dificultades. Además, se busca hacerlos sensibles a que en la vida constantemente se presentarán problemas que hay que solucionar, es decir, a desarrollar una actitud de aceptación a la naturaleza problemática de la vida sin dejarse derrotar por ella. Este juego puede ser valioso para la asignatura de Español en la redacción individual y colectiva de historias.

-  Creatividad.

118. Historias ilustradas


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.

Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
 Estimular la originalidad de pensamiento.
 Estimular el sentido del humor.

 Se indica a los participantes que observen ciertas láminas, en donde lo extraño se presenta como algo familiar y viceversa, las que se muestran en diapositivas. Las láminas contienen las siguientes figuras: 1) una Luna de queso, 2) una rana con alas de águila posada en un tractor, 3) una nariz risueña, 4) una mosca boxeadora, 5) una aeromoza con pies de búfalo, 6) un tomate enojón, 7) un chile relleno enamorado de una pizza italiana, 8) la boca de la negra Mamá Inés llena de peces y cangrejos venidos de San Juan de Ulúa, Veracruz, 9) una trucha mito-tera es actualmente la presidenta de los peces del río Cupatitzio en Uruapan, Michoacán, 10) a un abrigo taxista del municipio textilero de Moroleón, en el estado de Guanajuato, le explotó en su casa un corazón atómico, 11) un ratón suicida de Huauchinango Puebla, en busca de un gato asesino, 12) un taco de camarón enamorado de Culiacán en busca de su quesadilla presumida, 13) el puente corajudo de la Cascada de Xico, en Jalapa, Veracruz, 14) una lluvia de sombreros caen sobre la tienda Harrods de Londres, 15) un murciélago con lentes de Los Mochis, Sinaloa.

A continuación se sugiere que imaginen qué es lo que ocurre en cada una de ellas, además que escriban diálogos imaginarios de los personajes (debe existir un protagonista y un antagonista) que aparecen en la misma y, por último, que formen una historia en torno al diálogo y que le pongan título.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
 Lápices.
 Ilustraciones. Proyector de diapositivas.


 30 minutos.

 Se puede pedir a los participantes que expresen con qué personaje se identifican (antagonista, protagonista) y por qué.


Una variante del juego puede ser que a los participantes se les den historias llenas de mucha imaginación y ellos creen las láminas que reflejen las mismas.

 Creatividad.


119. Historias vividas


 Desarrollar la fluidez de ideas.
 Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
 Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.


Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

 En equipos, los participantes elaboran una historia imaginaria. Después, cada equipo elige el papel que va a representar en la historia, en tanto que el resto infiere a partir de lo actuado el título de ésta y el mensaje que captó.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas.
Lápices para escribir.

 35 minutos.

 La historia puede construirse de manera grupal: un miembro del grupo la inicia de forma espontánea y después cada uno de los demás integrantes la continuará. A continuación se ejemplifica este juego con la historia creada por maestros que asistieron a un taller de creatividad dado por los autores en el Centro de Actualización Pedagógico de Guadalajara en junio de 1995:

Pedro y María, científicos de Capricornio, visitaron el centro de Realidad Virtual del planeta Escorpión. Ellos estaban interesados en conocer cuántos tipos de sedas producen las arañas de este planeta. ¡Cuál fue su asombro al descubrir que un científico de ese mundo llamado Tetráclico había descubierto que las arañas no sólo elaboran dos tipos de hilos de seda, uno muy rígido y resistente con el que confeccionaban su red y que además es capaz de protegerla mediante una película gruesa y otro mucho más flexible para atrapar sus presas, que está hecho de una seda húmeda tan elástica que puede alargarse tanto sin deformarse; sino además, las arañas producen otros 20 tipos de hilos de seda! Uno de estos podía ser muy perjudicial para los habitantes de Escorpión porque se convertía en una serpiente venenosa que se había adaptado perfectamente a las condiciones urbanas puesto que se escondía en refugios subterráneos y únicamente salía de noche a cazar escorponianos, para comerse su sabiduría que se encuentra en su ojo mágico situado en el centro de su estómago y compuesto por oxígeno, glucosa y aminoácidos.


Pedro y María se preocuparon mucho por esto y mandaron un mensaje al planeta de Saturno, a través de un aval que combina sustancias químicas y luces de alta densidad, donde se le decía a Tetráclico cómo podía eliminar esta serpiente a través de una sustancia ácida que desprende la memoria de las hormigas de Escorpión. Esta sustancia destruye a estas serpientes y se basa en reconocer, mediante moléculas de la piel y por contacto de los olores extraños de la serpiente, sinónimos de su astucia, pero falta de sabiduría; con esta noticia Tetráclico fue muy feliz.

A continuación los participantes elaborarán títulos para la historia. Aquí aparecen algunos: Hormigas y serpientes, Las arañas sedosas, Realidad virtual y sus misterios, La seda asesina, La víbora ensedada y Los científicos Capricornio. Por otro lado, se puede pedir, como una variación del juego, que creen distintas versiones de una misma historia.

 Creatividad.


120. Historias y pies

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

 El facilitador-mediador organiza el grupo en equipos y se decide al azar cual pasa primero al frente para que, caminando, representen una situación o incidente con los pies. Los compañeros deben interpretar la situación e identificarla.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.


 El facilitador-mediador puede pedir al grupo crear con otra parte del cuerpo la representación de una situación imaginaria o real ocurrida. Este juego puede ser valioso en la asignatura de Educación artística con respecto a la expresión teatral a través de la representación de actitudes con mímica empleando los pies.

Se trata de un típico juego de expresión, ya que los jugadores expresan con su cuerpo o con palabras algún sentimiento o narración o historia. En sentido general son actividades lúdicas muy sencillas, útiles para representar situaciones concretas.

 Creatividad. Cohesión.

121. Historidrama


- ◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento de obstáculos.

 El facilitador-mediador forma equipos de cuatro personas y les pide que elaboren una historia creativa en un tiempo de 15 minutos; después, sugiere que escenifiquen éstas y que le permitan en determinados momentos participar en ellas. Cada vez que él entra en el juego, introduce elementos de giro en la historia y moviliza al grupo a dar respuestas. Después de cada escenificación, el resto de los equipos debe inferir el título y mensaje que lleva.

Al término, el grupo comenta sus experiencias y sensaciones en el juego.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Inclusive estas historias se pueden construir de manera grupal desde el inicio y no por equipos. A los autores les ha sido muy útil, a la hora de participar en las historias, introducir situaciones interesantes que hagan pensar a los participantes. Además, este juego puede emplearse en la asignatura de Español en cuanto a la recreación literaria; también en Educación artística en cuanto a la representación teatral de la historia creada.

 Creatividad


122. Historietas

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.
- Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.
- Desarrollar la pronunciación y la fluidez de expresión.
- Facilitar la comprensión y transmisión de ideas.
- Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la caligrafía y ortografía.
- Predecir secuencias en el contenido de los textos.


 Se escoge una historieta de 6 a 10 viñetas y se recorta por secuencias. Cada secuencia se pega a una cartulina para realizar los siguientes juegos:

- 1) Se crean cuatro equipos y a cada uno se les reparte una cartulina con una historia completa para que las ordenen y expliquen la trama.
- 2) Se dan las cartulinas de la historia para que las ordenen por equipos, pero a cada uno le falta una cartulina que puede ser del principio, en medio o final de la historia, por lo que deberán crearla para poder narrar la trama.

3) Al inicio se da la historia ordenada, a la que le faltará la letra y los jugadores deberán escribir la letra que les parezca más acertada. En una segunda etapa se da la historieta sin ordenar y sin letra para que ellos hagan su interpretación y la completen.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Varias historietas ilustradas con viñetas.
Lápiz.
Hojas blancas.


 30 minutos.

 Se puede utilizar una historieta de contenido histórico o cívico. Este juego puede ser útil para la asignatura de Español en la recreación literaria a través de la audición de textos; también, en lenguaje oral y descripción de imágenes, pues propicia la predicción de secuencias en el contenido de textos; además, se puede emplear en lengua escrita en la redacción de textos breves.

 Creatividad.

123. Homófonas y homónimos

◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.
Identificar y emplear algunas palabras homófonas y homónimas.

 Se forman parejas en donde uno de los miembros se designa A y el otro B. En un primer momento, los A deben nombrar la mayor cantidad de palabras homófonas (caracterizadas por tener distinto significado e igual pronunciación, pero escritura diferente); mientras esto sucede, los B escribirán los vocablos. Después se invierten los papeles; los B deben nombrar la mayor cantidad de palabras homónimas (aquellas que se escriben igual, pero tienen distinto significado). Por ejemplo:

Homófonas

Casar. Unir en matrimonio.
Cazar. Perseguir la presa.
Ojear. Ver cada una de las hojas.
Hojea. Pasar las hojas.
Aprender. Adquirir conocimientos.
Aprehender. Prender, tomar, sujetar.
Ola. Onda que se forma en la superficie de las aguas.
Hola. Manera de saludar.

Homónimos

Banco. Asiento de madera.

Banco. Establecimiento de crédito.

Cobra. Serpiente.

Cobra. Imperativo del verbo cobrar.

Clavo. Objeto de metal puntiagudo.

Clavo. Condimento.

Sal. Imperativo del verbo salir.

Sal. Mineral.

Traje: Vestido completo peculiar de una clase de persona.

Traje: Acción de traer enunciada en primera persona.

Vela: Toldo para hacer sombra/fuego.

Vela: Acción de velar.

Cojo: Persona o animal a quien falta un pie, una pierna o una pata, o tiene perdido el uso de las mismas.


Cojo: Acción de tomar algo enunciada en primera persona.

Estrella: Cada uno de los inmovibles cuerpos que brillan en la bóveda celeste.


Estrella: Aspecto producido por el resultado de arrojar o chocar una cosa con relación a la otra.

Gana el juego la pareja que encuentre más vocablos homófonos y homónimos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.

 20 minutos.

 Este juego es muy útil para enriquecer el vocabulario de los participantes y el conocimiento del idioma.

Una variante del juego consiste en crear equipos en donde unos se dediquen a buscar palabras homófonas y otras palabras homónimas.

 Conocimiento.

124. Hotel

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
- Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.


Desarrollar la capacidad para expresar ideas propias y comentarios propios.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Favorecer el trabajo con la analogía personal.


El facilitador-mediador pide al grupo crear parejas a partir de buscar a la persona que les queda más lejos físicamente. Acto seguido les entrega hojas de rotafolio y cinta adhesiva (*masking tape*) para que cada uno las pegue de acuerdo con su tamaño. Entonces cada uno se acuesta en dichas cartulinas y el otro dibuja su silueta, una vez que están confeccionadas las siluetas cada uno debe rellenarla con los elementos de su persona que le gustaría poner y para esto se les entregan lápices de colores. Después, el facilitador-mediador les pide pensar de manera analógica, en el sentido de imaginar que su silueta se convirtió en un hotel, posterior a esto se les entrega a cada uno una tarjeta con una serie de servicios a localizar en sus siluetas, por ejemplo:


1. Habitaciones con cama *king-size*, *jacuzzi*, televisión de 25 pulgadas.
2. Restaurante-bar.
3. Área de entretenimiento para niños.
4. Alberca.
5. Cancha de tenis.
6. Marina flotante.
7. Zona de esquí, buceo, pesca, golf, básquetbol, voleibol.
8. Salón de convenciones.
9. Playa virgen y privada.
10. Masajes.
11. Gimnasio.
12. Estacionamiento amplio.
13. Servicio de agencia de viajes.
14. Tienda de artesanías y regalos.
15. Estética.
16. Suites con televisión a color y 48 canales por cable.
17. Tabaquería.
18. Tintorería y lavandería.
19. Servicio médico.
20. Recepción.
21. Elevadores.

Después de ubicados estos servicios, el facilitador-mediador pide a cada uno de los miembros de cada pareja que le pongan un nombre a su hotel, después de esto se da un tiempo prudencial para que cada uno le comente lo realizado al otro miembro de la pareja. Después se les pide que cada uno presente a su pareja hablando del hotel que le dieron a conocer.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas de rotafolio.
Cinta adhesiva.
Plumones.
Lápices de colores.

 45 minutos.

 Si el grupo es pequeño se puede comprar un rollo de papel estraza y el facilitador-mediador extiende el papel en el piso para que de uno en uno se acuesten en él y se vaya cortando el mismo de acuerdo con el tamaño del participante.

 Creatividad.



125. Identidad


- ◆ Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes.
Propiciar la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y la buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un inicio.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- 📄 El facilitador-mediador pide a los jugadores ponerse de pie y distribuirse por el salón, luego se les solicita cerrar los ojos y concentrarse en la música que van a comenzar a escuchar; después les sugiere respirar profundamente y, mientras lo hacen, que vayan diciendo su nombre sólo para ellos, es decir, sin que nadie los escuche. Posterior a esto les pide que repitan su nombre para que los demás lo escuchen mientras caminan por el salón. Luego les solicita que sigan repitiendo su nombre y al mismo tiempo que intenten asumir una postura que se adapte a su nombre. Por último les sugiere detenerse en algún lugar del salón y desde allí decir una palabra que refleje su nombre.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✎ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 30 minutos.
- 🌀 Una variante del juego sería que no sólo mencionen su nombre sino además el de sus compañeros en acciones que se les solicite, como:
 - Caminar por el salón y repetir el nombre de tres compañeros del grupo.
 - Caminar por el salón y repetir el nombre de alguien con quien le gustaría tomar un café.
 - Caminar por el salón y repetir el nombre de una persona con quien le gustaría bailar.

- Caminar por el salón y cada vez que se encuentre con la mirada de uno de los participante decirle en voz alta el nombre que le gustaría haber tenido.

 Iniciación.


126. Identificación

- ◆ Ejercitar la flexibilidad en movimientos amplios que involucren articulaciones y músculos de todo el cuerpo.
Estimular el sentido del humor.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Se pide un voluntario para que, al frente del grupo, imagine que es una máquina y lo represente, el resto de los presentes debe integrarse a la máquina creada y darle utilidad adoptando determinadas posiciones con respecto a ésta. Después el grupo le da una denominación a dicha máquina y, a continuación, el voluntario comenta acerca de si este nombre concuerda con el que él pensó, al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.

 25 minutos.


 Una modificación para este juego es que el voluntario imagine el objeto, lo represente y elija a determinada persona para que adivine de cuál máquina se trata. Si no adivina, el compañero elegido pasa a representar otro máquina, y si adivina, el voluntario inicial continuará el juego con un objeto diferente.

Otra manera de realizar el juego es construir una gran máquina. Se elige a un voluntario que empieza a darle forma, emitiendo un sonido determinado y haciendo un gesto de tipo mecánico. De uno en uno, los restantes integrantes del grupo se van sumando al anterior, cada uno con un sonido (como "bip", "bip", "bip", "crasch", "chim", "pam") y un gesto propio. Una vez que todos los participantes forman parte de la máquina el facilitador-mediador del grupo puede efectuar diferentes acciones, cambiar una pieza por otra cosa, cambiar de lugar a dos participantes, retocarla, pedir a una pieza que se estropee para arreglarla entre todos. Por último, cuando considera que la máquina ya está lista, cambia su ritmo varias veces ("más rápido", "más lento", "más rápido", "más rápido aún"), hasta que la máquina explota y caen todas sus piezas al suelo.


 Psicomotricidad. Creatividad.

127. Identificación sensorial


- ◆ Desarrollar los procesos de percepción.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Los participantes forman equipos de cuatro personas, de preferencia con aquellas que han tenido poco contacto y se colocan cómodamente en cualquier lugar del local. El facilitador-mediador da a cada uno un limón y les pide que cierren los ojos; hablando en un tono pausado, les indica que perciban su limón, lo huelan, lo palpen, sientan su textura, imaginen su color. A continuación los jugadores pasan su limón al compañero de al lado realizando la misma actividad hasta que todos tengan de nuevo su limón. Acto seguido, deben crear una historia acerca del limón; una vez realizada ésta, se comenta para el resto del grupo. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado. Después se cita una historia, como ejemplo:

Ésta es la historia de un limón profesor. Él vivía en el país de las preguntas, es decir, en la patria de los que sueñan con el futuro; sí, los que más que tener respuestas tienen preguntas. Le gustaban los limoncitos que eran inquietos o rebeldes; ante éstos se mostraba cariñoso y comprensivo. Él quería ser amigo de todos los limones del mundo y una de sus grandes amigas era una lima de Laguna Verde en Veracruz que, a los 57 años, se había enamorado de una caña muy inteligente de 70 años. En el momento que escribimos esta historia, él se iba a montar en su limoavión para acudir a su boda...*

 Hojas blancas.
Lápices.

 20 minutos.

 Puede realizarse esta actividad lúdica formando parejas. Colocándose frente a frente y con los ojos cerrados, tratan de percibirse mutuamente, tocan la cara del otro, el pelo, las manos y los brazos. Una segunda opción es que se colocan espalda con espalda y se les da un trozo de plastilina a cada uno, con el cual formarán alguna figura buscando expresar un mensaje a su compañero; al terminar cada uno su figura, se voltean para explicar el significado de la misma. Además, este juego puede aplicarse en la Educación artística en la apreciación y expresión plástica, así como en la manipulación de materiales moldeables.

 Habilidades de pensamiento. Creatividad.

* La persona que realizó esta historia pidió anonimato.

128. Identifícate corporalmente

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
 - Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
 - Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
 - Estimular la originalidad de pensamiento.
 - Estimular el sentido del humor.
 - Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
 - Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
 - Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
 - Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

 El facilitador-mediador expone una serie de problemas a resolver:


- Una planta extraterrestre a la que no le llega su fuente de energía y alimentación.
- Crear un nuevo sistema de seguridad para un banco que ha sido asaltado más de cinco veces.
- Un cuarto tiene una temperatura de 39° C y no sirve ningún ventilador.
- Llueve mucho y el agua comienza a meterse a las casas.
- Un muro tiene muchos hoyos con ratones y está a punto de caerse.
- Alguien se ha atrapado el pie en una trampa para zorros.

Los participantes forman equipos y eligen uno de los problemas, el cual escenificarán y añadirán una posible solución, pero deberán ser muy expresivos con su cuerpo debido a que no emitirán palabras.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.

 30 minutos.

 Puede existir la variante de sólo mostrar tres escenas inmóviles para representar el problema, a manera de estatuas o fotografías. En este juego se aprecia cómo el jugador se comporta como un curioso investigador de los problemas que se le pide solucionar en todos los sentidos, tanto con respecto a los problemas del mundo físico y natural como del social; se puede aplicar en la asignatura de Educación artística para la apreciación y expresión teatral. En este tipo de juegos el facilitador-mediador debe reforzar la idea en el grupo de que para solucionar los problemas que se les presentan observen todo lo que les rodea en el salón o imágenes que les aparezcan en su mente, las cuales pueden convertirse en fuentes de inspiración.

 Psicomotricidad. Creatividad.

129. Imágenes

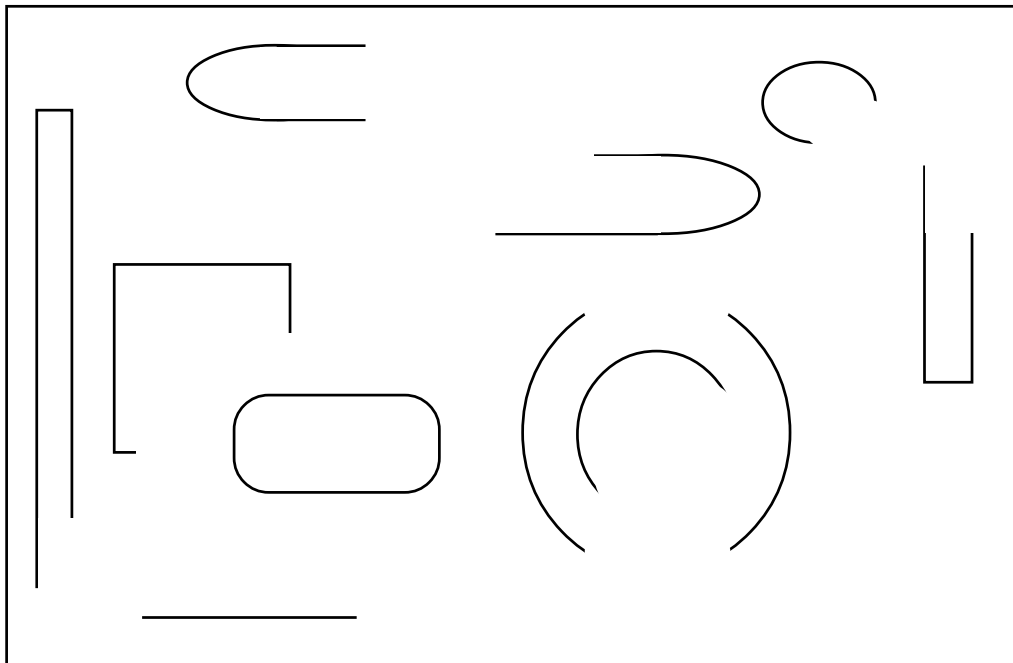
- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar los procesos de percepción.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.

📄 En un pliego se dibujan rectas y curvas de diferentes tamaños y formas, se solicita a los participantes que escojan una de ellas y creen una figura.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Hojas blancas.
Lápiz y borrador.
Hoja con líneas.

🕒 20 minutos.

🌀 La hoja empleada es la siguiente:




El facilitador-mediador puede pedir al grupo que escoja una de las figuras y elabore una historia a través de la misma, debe insistir en que la que se cree trascienda lo más posible la figura que le da lugar, tratando que los participantes utilicen para esto un pensamiento metafórico o analógico.

Una variante puede ser crear la mayor cantidad de dibujos tomando en cuenta todas las figuras geométricas presentadas.


 Creatividad. Habilidades de pensamiento.

130. Imágenes de palabras

◆ Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar los procesos de percepción.

 El facilitador-mediador proporciona al grupo varias letras y números de diferentes tamaños, formas y colores, y pide a cada uno que inventen una palabra junto con su significado, la cual mostrarán al resto, justificando la utilidad de esa nueva palabra.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Letras y números de diferentes tamaños y colores.
Pegamento.
Cartulinas.

 30 minutos.

 La hoja con números y letras es la siguiente:


4 5 δ E ð T ϕ
 1 3 G I — λ Q
 u 2 F 7 K 5 Θ -μ
 - C S L H — 9 B

También pueden sustituirse las letras por materiales y objetos de las regiones. Este juego es muy útil para la Educación artística en el área de la apreciación y expresión plástica, sobre la elaboración de figuras con materiales y objetos de la región. Además, en el uso de contrastes de color, tamaño y forma en una composición plástica. Si se emplean números, resulta provechoso para la asignatura de Matemáticas, en cuanto al dominio de los números, relaciones y operaciones, agrupamientos y desagrupamientos en millares, centenas, decenas y unidades.

 Creatividad.


131. Imaginación

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.

 El facilitador-mediador entrega a cada jugador una tarjeta donde aparece el nombre de un objeto; la cual deberán leer de manera individual, sin comentar a sus compañeros el contenido de la misma. Acto seguido les plantea que el juego fundamentalmente consiste en representar para el resto del grupo todos los usos cotidianos e inusuales que tiene el objeto que les tocó. Por ejemplo, si a una persona le tocara una "fuente de agua" puede representar con mímica que está dándole vueltas a la manija y que está obteniendo no sólo agua, sino además un mensaje grabado anunciando pastillas para la garganta. Posterior a cada representación, el grupo debe adivinar de qué objeto se trataba. Al final se establece un diálogo sobre el juego efectuado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Lista de objetos.

 30 minutos.

 El facilitador-mediador debe estimular al grupo a buscar las ideas más originales respecto a los objetos representados. También es útil que tenga una lista de objetos de reserva para utilizarlos como detonador inicial de la actividad ante una posible inhibición grupal. Además, este juego permite el desarrollo de una apreciación y expresión teatral a través de una representación.

 Creatividad. Comunicación.

132. Imanes


- ◆ Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
Experimentar el ritmo interno.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Explorar trayectoria y direcciones.
- 📄 Se pide a los participantes que escojan una pareja, que se miren de frente y que consideren las palmas de sus manos como imanes que no llegan a tocarse, después se da la orden que uno de ellos mueva sus manos y el otro lo siga sin apartarse de ellas ni tocarlas. Al cabo de un rato da la orden inversa y el que dirigía sigue al otro.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✍ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Grabadora.
Música de diversos géneros.
- 🕒 15 minutos.
- 🌀 Puede utilizarse música de fondo con diferentes ritmos y pedir a los participantes que muevan sus manos siguiendo la música.
- 🎯 Psicomotricidad. Creatividad.

133. Insectos, reptiles o cuadrúpedos

- ◆ Ampliar en el participante el conocimiento sobre un tema determinado.
Incrementar las habilidades de pensamiento para establecer prioridades.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar la participación de las personas en una tarea determinada.
Impulsar, animar o desinhibir a los participantes para que se integren al trabajo grupal.
- 📄 Los jugadores se colocan en forma circular, menos uno que se encuentra en el centro con una pelota de papel, la cual lanza a uno de los participantes diciendo rápidamente: "insectos", "reptiles" o "cuadrúpedos". El que recibe la pelota repite una de las tres palabras y de inmediato, los demás cuentan 15 segundos, tiempo límite para que el participante diga un tipo de animal de acuerdo con la categoría elegida; no es válido repetir un animal antes mencionado. Si no lo logra, pasa al centro.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Pelota de papel.


 15 minutos.

 Las categorías utilizadas pueden cambiarse de acuerdo con lo que se desee trabajar con el grupo.


 Conocimiento. Participación.

134. Intentémoslo

 Desarrollar la habilidad de dar razones.
Fomentar el conocimiento sobre determinados temas.

 El juego trata diferentes formas de intentar averiguar cuando algo es verdadero. El facilitador-mediador entrega a cada uno de los presentes una hoja donde a la izquierda aparecen una serie de situaciones a resolver y a la derecha se enumeran una serie de maneras de resolverlas. Los jugadores deben seleccionar una estrategia de la derecha para cada situación de la izquierda y razonar acerca de por qué han seleccionado esta. Para lo anterior van a tener un tiempo de 15 minutos y una vez vencido éste cada uno comparte con el resto sus respuestas. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hoja con listado de situaciones a resolver y estrategias de respuesta.

 35 minutos.

 La hoja con situaciones a resolver y estrategias a tomar empleada es la siguiente:

Situaciones

1. Te preguntan si son las 5 de la mañana
2. Te preguntan la edad de tu abuela
3. Te preguntan si el tiempo se mide en kilogramos
4. Te preguntan si el estado de Durango es más grande que el de Chiapas
5. Te preguntan si quieres pastel de zanahoria o de chocolate
6. Te preguntan si Ernesto Zedillo es todavía el presidente de México

Estrategias

- A) Miras el reloj
- B) Preguntas al profesor
- C) Pensar un rato
- D) Mirar la televisión
- E) Preguntar a tu mejor amigo
- F) Responder que la pregunta no tiene sentido


7. Te preguntan si la Luna puede ser de queso
 8. Te preguntan si va a ver una Tercera Guerra Mundial por Internet
 9. Te preguntan a cuantos kilómetros vives del Distrito Federal
 10. Te preguntas como estás de salud
- G) Mirar en un Atlas
 - H) Discutirlo con mi grupo
 - I) Fantasear
 - J) Llamar por teléfono a la persona en cuestión
 - K) Consultar tu horóscopo
 - L) Mirar si el Sol está justo encima.
 - M) Mirar un reloj de Sol.
 - N) Organizar un proyecto de investigación
 - Ñ) Consultar al diccionario
 - O) Preguntar al primer desconocido que te encuentras
 - P) Preguntar a tus padres
 - Q) Consultar una enciclopedia
 - R) Tirar una moneda al aire
 - S) Comprobar tu brújula
 - T) Consultar el periódico
 - U) Escribir al presidente
 - V) Consultar un acta de nacimiento
 - W) Oír la radio
 - X) Consultar mi memoria
 - Y) Observar
 - Z) Buscar una persona sabia

Una sugerencia útil sería dar una última opción en la parte derecha del juego que diga: "ninguna de las estrategias me convence y propongo...". De esta manera puede ser más rica la participación del jugador y, a su vez, se reta en mayor medida a sus pensamientos.


 Habilidades de pensamiento.


135. Invención y escenificación


- ◆ Fomentar el conocimiento sobre determinados tema.
- Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.

 Se presenta a los jugadores una serie de escenarios colocados verticalmente y en tamaño apropiado; además de una serie de personajes que pudieran pertenecer a estos escenarios. A continuación se pide que elijan las figuras que deseen y las coloquen dentro de estos escenarios. Después deben contar una historia con lo que han realizado. El listado de personajes es el siguiente:

barbero, electricista, robot, hombres elefante, mujer araña, perro lobo, caperucita roja, cartero, bombero, médico, jirafa, artista, loco, policía, ladrón, vendedor, niño probeta, director de orquesta, cocinero, aviador.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
Escenarios.
Lista de personajes.
Personajes.


 35 minutos.

 Una variante consiste en formar escenarios con distintos climas ambientales (tundra, trópico, desierto, selva, llanura, montañoso, entre otros) y animales de la cadena alimenticia pertenecientes a dichos climas. Esta variante es útil en la asignatura de Ciencias naturales.

 Creatividad. Conocimiento.

136. Inventa cuentos a partir de refranes

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Crear los espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.


 A cada jugador se le da un refrán y se le pide que elabore un cuento a partir de éste. Una vez que cada uno lo confeccionó, lo cuenta, y después el resto del grupo le sugiere un título. A continuación aparece un listado de refranes que con frecuencia se emplean en las sesiones de creatividad.

“Quien mucho tiene, algo debe”


“El que habla sin freno, habla de lo suyo y lo ajeno”

“Dios los hace y ellos se juntan”

“El que anda con lobos, a aullar se enseña”

-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
 Lista de refranes.
 Hojas.
 Lápiz.

 30 minutos.

 Esta actividad lúdica, además de desarrollar en el participante la creatividad, enseña la sabiduría popular de los refranes utilizados comúnmente.

Otra manera de efectuar el juego es entregar a los jugadores una tarjeta con la mitad de un refrán y pedirles que busquen la otra parte del mismo. Una vez completado crean un cuento, tras lo cual quien lo elaboró, lo lee y el resto del grupo sugiere el título. A continuación aparecen algunos refranes empleados por los autores de esta obra:*

"Hijo de maguey...	...mecate"
"Estás como los frijoles:al primer hervor se arrugan"
"Comes frijoles...	...y eructas jamón"
"A darle...	...que es mole de olla"
"Ahora verás huarache...	...ya apareció tu correa"
"Para dejar el pellejo...	...lo mismo es hoy que mañana"
"No le estés dando vuelta al malacate...	...porque se te enredan las pitas"
"No le tengo miedo al chile...	...aunque lo vea colorado"
"Darle una sopa...	...de su propio chocolate"
"Debajo del agua mansa...	...está la peor corriente"
"De lejos se reconoce al pájaro...	...que es canario"
"La puerca más flaca...	...es la primera que rompe el chiquero"
"Es como ollita que hierve mucho...	...o se quema o se derrama"
"El carbón que ha sido brasa...	...fácilmente vuelve a arder"
"No le hace que nazcan chatos...	...nomás que respiren bien"
"En la boca del mentiroso...	...lo cierto se hace dudoso"
"El que más temprano se moja...	...más tiempo tiene para secarse"
"Ni verlas cuando jilotes...	...ni esperar cuando mazorcas"
"Acciones son amores...	...no besos ni apachurrones"
"Cuando el amor es parejo...	...están de más los elotes"
"El que de santo resbala...	...hasta demonio no para"
"Quién poco tiene...	...pronto lo suena"
"Dos, para quererse,...	...deben parecerse"
"El que quiera queso...	...que lo cuaje"
"Eres como la muerte de Apango...	...que ni chupa ni va al fandango"
"El que de su casa se aleja...	...no la encuentra como la deja"

 Creatividad. Iniciación.

*Tomado de Antología de la Creatividad en la educación. México: Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad en la Educación, p.123.

137. Inventa una lengua extranjera

- ◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Reflexionar sobre la importancia de los símbolos y signos utilizados en la comunicación.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
- 📄 Se solicita al grupo que invente en una lengua muy extraña cómo se escribirían las siguientes letras y palabras:
d o e r a p i m l h n
dolor lado primo
mimo rana hilo
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✍ Listado de letras y palabras.
Hojas.
Lápiz.
- ⌚ 20 minutos.
- 🌀 En este juego, como en otros muchos que aparecen en esta obra, es importante que el facilitador-mediador insista durante su realización en postergar el juicio evaluativo, ya que bloquea el proceso ideativo. Además, se debe partir del hecho de que la creación requiere un tiempo de apertura antes de concluirse los juicios sobre los productos creativos y que éstos deben hacerse al final una vez presentada la obra.
- 🌀 Creatividad. Comunicación.

138. Inventario de la vida

- ◆ Fomentar valores que proporciones el buen pensar y crear
Desarrollar la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.
Tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que hay en el grupo.
- 📄 A cada participante se le reparten las hojas con preguntas acerca de la vida. Cada uno debe escribir tantas respuestas como se le ocurran y sin detenerse a reflexionar profundamente, se comparan las respuestas individuales con las del grupo; es posible consultar con los presentes para profundizar más en el inventario de la vida. Se comenta el juego y las experiencias vividas.

Las preguntas son las siguientes:

- ¿Cuándo me siento realmente vivo?
- ¿Qué es lo que hago bien?
- Dada la situación actual y mis aspiraciones, ¿qué necesito aprender a hacer?
- ¿Qué deseos debo convertir en planes?
- ¿Qué recursos tengo sin desarrollar o mal utilizados?
- ¿Qué debo dejar de hacer ya?
- ¿Qué debo empezar a hacer ya?
- ¿Qué afecta a mis planes y proyectos inmediatos para el próximo año?
- ¿Por qué cuando me enfermo me doy cuenta de lo valioso que es vivir?
- ¿Te gusta dormir o preferirías estar despierto todo el tiempo?
- ¿Hay alguien que conoce mejor que tú, tus pensamientos y tus sentimientos?
- ¿Pides ayuda con frecuencia a otros?
- ¿Qué es para ti la felicidad?
- ¿Prefieres estar con personas con mayor edad que la tuya?
- ¿Cómo te sientes cuando alguien se sube a un camión sin pagarlo?
- ¿Eres de las personas que en un momento pueden odiar a una persona y en otro no?
- ¿Es posible que en este planeta exista una persona muy parecida a ti?
- ¿Te conoces a ti mismo mejor de que los demás te conocen?
- ¿Es posible que hayas hecho una acción buena y a tus amigos les cause mal?
- Si te encontraras una cartera con mucho dinero en una tienda, ¿qué harías?
- ¿Qué pasaría contigo si desaparecieran los colegios?
- ¿Eres la misma persona que hace 10 años?
- Si desapareciera el mundo y sólo quedaras tú, ¿cómo serías?
- ¿Qué es lo más importante, las preguntas que se te están planteando ahora mismo o las respuestas que estás tratando de encontrar?

A continuación se presentan algunas de las respuestas dadas a este juego por alumnos de quinto semestre de la Facultad de Psicología de la Universidad de Guadalajara:


“Creo que me siento realmente vivo cuando amo, es decir, cuando amo a mi madre y mis hermanos. Además, el poder desempeñarme en mi trabajo, cuidar de mis enfermos y ver cómo prosperan” (Abel Martínez).

“Uno de los deseos es más que nada terminar mi carrera, seguir hasta un doctorado y llegar a ser lo que quiero, un gran profesional y salir adelante” (María Rodríguez).


“Entre los recursos que he notado en mí, y que no he desarrollado, es el de profundizar en todos los fenómenos, situaciones y circunstancias que me rodean. Lo que todavía no consigo es expresar mis ideas y vivenciarlas” (Igan Fernández).

“Fíjate que las cosas que me hacen sentir que estoy viva y por las que vale la pena vivir son las pequeñas cosas de la vida, lo que no te cuesta nada, sólo una disposición de vivirlo y regresarle algo bueno de ti para ello; los pájaros, las flores, ver trotar a

un caballo, ver sonreír a un niño, observar la tranquilidad de un anciano al atardecer, ver cómo se acerca la noche y poco a poco el sol se oculta. Todas estas razones y otras más son las que dan el verdadero sentido a mi vida porque son por las cuales vivo. Además, también sentir los movimientos de mi bebé dentro de mí, es algo que no se puede explicar, pero es una experiencia maravillosa el saber que hay alguien más dentro de ti esperando recibir tu amor y darte el de él" (Sochil Onir).


 Listado de preguntas.
Hojas.
Lápiz o pluma.


 35 minutos.

 Este juego a veces se acompaña de una situación lúdica socio-dramática; cuando se efectúa de esta manera, se observa que los jugadores están en la mejor disposición a cambiar sus ideas en cuanto a su inventario de la vida (roles, funciones, normas de comportamiento, entre otros) si las ideas que sugieren sus coetáneos son mejores. Además, esta actividad lúdica se puede emplear en la asignatura de Español para el desarrollo de la pronunciación y la fluidez en la expresión de comentarios sobre la vida.

 Creatividad. Valores.

139. Inventemos y adivinemos

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
Facilitar el trabajo de manera cooperativa e interdependiente.

 El facilitador-mediador divide al grupo en parejas. Cada una inventa una palabra para expresar un sentimiento o estado afectivo y establece un diálogo en voz alta donde se incluya esta palabra para expresar lo acordado previamente por ellos. El resto de los participantes debe adivinar cuál es el significado de la palabra creada, guiándose por los gestos y el sentimiento del diálogo. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.

 20 minutos.

☞ La expresión corporal tiene una función primordial en este juego y los observadores deberán interpretar el sentimiento que la palabra clave evoca, con base en sus experiencias empírico-concretas, por lo cual se ejercitan la asociación, la imaginación y la creatividad (p. ej., confusión = panigusé).

- Leí un libro que me dejó muy panigusé y pensé que tu podrías ayudarme.
- Quizá pueda ayudarte, aunque no soy muy bueno en panigusés.
- Bueno, mi panigusé comienza justo cuando la historia revuelve varios desenlaces.
- Yo también me panigusé al llegar a esa parte, pero si continúas la lectura entenderás mejor.

El facilitador-mediador debe favorecer que se trabajen los siguientes sentimientos: felicidad, tristeza, envidia, miedo, sorpresa, furia, aburrimiento, desagrado, celos, vergüenza, indiferencia, asco, asombro, desolación, entre otros.

🌀 Psicomotricidad. Creatividad. Organización y planificación.

140. Inventemos y transformemos

◆ Ampliar y reforzar en el participante el conocimiento sobre un tema determinado.
Permitir resumir y agrupar ideas o conceptos.
Promover una dirección amplia sobre determinado tema.

📄 Se dan al grupo inventos realizados por la humanidad, y se les pide que imaginen cómo fue transformado el mundo con éstos. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📎 Listado de inventos.


🕒 20 minutos.


☞ Esta actividad lúdica puede utilizarse para que el grupo visualice que mediante las ideas y productos originales la ciencia se ha modificado y desarrollado. Enseguida aparecen algunos inventos que pueden emplearse para este juego: aeroplano, sello, anestesia, automóvil, submarino, barco de vapor, barómetro, bicicleta, bolígrafo, bomba de vacío, bombilla, radar, brújula, calculadora, cámara de aire, cinematógrafo, microscopio, papel, pila, cometa, dinamita, fax, escritura, fotografía, frigorífico, teléfono, electricidad, globo, reactor nuclear, hélice, imprenta, jabón, antena parabólica, lentes, máquina de coser, pararrayo.


🌀 Conocimiento. Análisis grupal. Creatividad.


141. Inventor loco

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.
Incrementar la capacidad de los participantes para vivenciar el futuro.

 El facilitador-mediador narra al grupo la siguiente historia: "Un inventor loco requiere inventar una lámpara que emita agua en vez de luz, un teléfono secador de cabello, una grabadora aromatizante..." Se dan dos minutos al grupo para que de manera individual escriban más inventos locos. Gana el participante que acumule mayor número de inventos.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.

 25 minutos.

 Como una segunda etapa, se puede cuestionar al grupo para qué utilizaría los inventos locos y, pedirseles que entablen un diálogo con respecto a esto último. Este tipo de diálogo es muy importante para que el jugador construya sus conocimientos en medio de interacciones y discusiones razonadas con sus compañeros. Tal diálogo interactivo permite que los jugadores se apoyen mutuamente en el seguimiento de la línea de los argumentos hasta el logro de un discurso lógico y razonable.


En el diálogo final debe rescatarse la idea de que la flexibilidad puesta de manifiesto en el juego para realizar inventos locos se debe aplicar en la vida diaria, lo cual implica enfrentarse constructivamente con situaciones inesperadas, con cambios de última hora.

Además, es importante enfatizar que la flexibilidad debe de nutrirse de la espontaneidad, es decir, deben ser capaces de reaccionar rápidamente y con confianza ante los acontecimientos.

 Creatividad.

142. Inversa

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Propiciar la participación de los jugadores en una tarea determinada.

 El facilitador-mediador dice al grupo que deben pronunciar las palabras que él diga a la inversa y recibirán un fuerte abrazo si lo hacen bien. Si la palabra es "A-e-ro-di-ná-mi-co" la persona a la que se la pida repetirla al revés debe decir: "co-mi-ná-di-ro-e-a". Si el facilitador-mediador dice: "In-do-a-me-ri-ca-no", el jugador debe decir: "no-ca-ri-me-a-do-in".

El facilitador-mediador propone una palabra cada vez y se va cronometrando el tiempo que cada uno emplea en decirla y si la ha dicho de manera correcta. Luego se propone otra y así sucesivamente.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Cronómetro.

 30 minutos.

 No se debe seguir un turno riguroso al pedirle que digan una palabra a cualquiera del grupo con el fin de que se mantenga despierta la atención de todos.

 Habilidades de pensamiento.



143. Japonés

- ◆ Desarrollar la habilidad de dar razones.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
- 📄 Se plantea a los jugadores que se imaginen ganando un concurso cuyo premio es ir a Marte solos durante 12 meses, con todos los gastos pagados y el dinero en efectivo que necesiten para sus gastos personales. El único problema es que nadie hablará otro idioma que no sea el japonés, lengua oficial en ese planeta, y que sólo aprenderán 10 palabras, con las cuales sobrevivirán durante todo ese tiempo. Una vez explicada la consigna se les pide crear equipos no mayores de seis personas que comenten cuáles palabras elegiría cada uno hasta llegar a un acuerdo entre todos y definan cuáles son esas 10 palabras más importantes para el equipo. Cuando terminen cada equipo leerá al grupo su selección; tras lo que deben tratar de llegar a un acuerdo como grupo de cuáles son las 10 palabras y las razones de esto. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✍️ Hojas blancas.
Lápices .
6
- 🕒 30 minutos.
- 🌀 En vez de 10 palabras, el grupo no utilizará ninguna y deberá comunicar con mímica lo que desean o necesitan. Deberán considerar cinco situaciones diferentes, en las que requieran de algo y cuando lo obtengan deben expresarla sin hablar.
- 🎯 Creatividad. Habilidades de pensamiento.

144. Jardín de flores

- ◆ Propiciar el desarrollo de la velocidad de reacción.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema determinado.

📄 El grupo se sienta formando un círculo. Se crean cuatro equipos con nombres diferentes de flores, uno será claveles, otro geranios, otro orquídeas y el último tulipanes. El facilitador-mediador se coloca en el centro y dice: "me gustan los claveles", el equipo que tenga ese nombre se para y cada participante debe dar una vuelta sobre sí mismo; según se mencionan las flores, el equipo debe levantarse y girar. Cuando él diga que los claveles no le gustan que los cambia por geranios, éstos deben cambiar de lugar y el facilitador-mediador procurará conseguir un asiento; entonces el jugador que se quede de pie ocupará su lugar. Lo divertido en este juego consiste en el movimiento y dejar de vez en cuando a algún participante sin lugar.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.

🕒 20 minutos.

🌀 Una modificación de este juego es que en lugar de flores se pongan nombres de países, animales extraños, frutas o colores. Asimismo, resulta útil para la discriminación direccional de relaciones y espacios.

En el diálogo final de este juego se aprovecha la oportunidad para hablar de la tolerancia al fracaso como una de las herramientas del hombre inteligente, ya que se observó cómo algunos equipos no aceptaban el fracaso; de manera que al interior de dichos equipos, a algunos jugadores le costaba mucho trabajo aceptar que no hubieran triunfado. Cuando esto sucedió, los autores comentamos a estos participantes y al grupo que el fracaso produce una serie de emociones no gratas en las personas, incluyendo la angustia, la tristeza y la ira, pero que es útil aprender a tolerar y aprender estas emociones a fin de alcanzar un resultado creativo.


Cuando este juego se ha aplicado en el Instituto Helen Keller de Guadalajara, Jalisco, se han realizado tarjetas con los dibujos de las diferentes flores en relieve, para que los participantes con déficit visual y auditivo, sepan en qué momento realizar las actividades que se les pide.


🌀 Psicomotricidad. Habilidades del pensamiento.

145. Jerarquía de trabajos


- ◆ Incrementar las habilidades de pensamiento para establecer prioridades.
Propiciar la participación de todos los miembros del grupo.

Favorecer la toma de decisiones en el grupo.
 Propiciar un trabajo cooperativo e interdisciplinario.
 Analizar la importancia de una ocupación dentro de una organización o institución.

 Se ofrece a los jugadores un listado de ocupaciones en las que podrían laborar. Se toma la lista de trabajos y se escribe cada uno en una etiqueta de las que pueden pegarse a la ropa; a continuación, los jugadores se colocan al azar y se les solicita que caminen realizando acciones propias de la ocupación que se les dio. Después, se les pide que conformen una hilera en el centro del local por orden de jerarquía y al final se establece un debate en relación con las jerarquías dentro de una organización.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.
 Tarjetas.
 Listado de ocupaciones laborales.
 Cinta adhesiva o alfileres.


 30 minutos.

 Una variante del juego consiste en que las profesiones elegidas correspondan a un mismo centro de trabajo. Por ejemplo, se puede elegir un hospital donde laboran enfermeras, médicos, médicos especialistas, trabajadoras sociales, secretarias, almacenistas, químicos farmacobiólogos, psicólogos, intendentes, recepcionistas, entre otros.

 Habilidades de pensamiento. Organización y planificación.


146. Jinetes

 Desarrollar el sentido de competencia en equipos.
 Fomentar la ejercitación de capacidades físicas, como la fuerza sostenida, el desplazamiento y el equilibrio.
 Facilitar la detección de los posibles líderes del grupo.
 Analizar el papel del liderazgo en el trabajo.

 El facilitador-mediador crea equipos con cinco integrantes. Cada equipo escoge un jinete, el resto serán caballos que se colocarán en línea recta a 10 metros de distancia uno de otro. Al darse la orden de empezar, el jinete monta sobre la espalda del primer caballo de su equipo, quien le lleva hasta el segundo, donde cambian de montura, el segundo lo lleva hasta el tercero y así hasta que el último lleva al jinete hasta la meta. Si el jinete cae, debe volver a montar en el mismo punto de caída; si cae al cambiar de montura, debe volver a montar el primer caballo antes de realizar el cambio. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencia externas.

 20 minutos.

 Se puede poner música apropiada para dicha actividad. Una variante consiste en que cada equipo participe individualmente mientras los demás cuidan el cumplimiento de las reglas del juego. Se toma tiempo a cada equipo y gana quien logre realizar la tarea en el menor lapso posible.


 Psicomotricidad. Liderazgo. Capacidades físicas.

147. Jirafas y elefantes

 Fomentar la discriminación auditiva.


Propiciar la socialización e integración grupal.


Propiciar el desarrollo de la velocidad de reacción y la flexibilidad en movimientos amplios. Incrementar o reafirmar el conocimiento sobre un tema determinado (variante).

 Todos los miembros del grupo forman un círculo y queda uno en medio, el que señala a otro del grupo diciéndole: "jirafa" o "elefante". Cuando lo llaman "jirafa" el señalado debe juntar sus manos en alto y los participantes vecinos deben agacharse y tomarlo por los pies; cuando dice "elefante" deberá simular con sus manos la trompa del elefante y sus vecinos simularán las orejas con sus manos. Quien se equivoque, pasa al centro y señala de nuevo a otro, al mismo tiempo que dice "jirafa" o "elefante", así continúa el juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.


 Una variante de este juego es sustituir los artículos por nombres o enunciados (elaborados antes por el facilitador-mediador) que conformen un tema específico de una asignatura. En la asignatura de Ciencias naturales pudieran utilizarse alimentos nutritivos, como fresas, huevos, lentejas, naranjas. También, para ofrecerle un mayor grado de dificultad, se pueden agregar nombres o enunciados que no correspondan al tema. Además, dentro de las Ciencias naturales se podría tocar el tema de la salud y la importancia de la alimentación equilibrada (combinación y variación), los tres grupos de alimentos de acuerdo con el nutrimento que contienen cereales, tubérculos, frutas y verduras, leguminosas y alimentos de origen animal. Por otra parte, el juego puede ser importante en la asignatura de Español para la reflexión sobre la lengua, con respecto al empleo de las palabras incluidas en un campo semántico para la redacción de una historia.

 Psicomotricidad. Conocimiento. Cohesión.

148. Juego de lectura

◆ Desarrollar los procesos de memorización.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema determinado.
Estimular la reformulación y elaboración de ideas.

 El facilitador-mediador reparte a cada participante una hoja con tres frases cada una encerradas en un óvalo con la leyenda hacia abajo. Después dice al grupo: "En sus hojas existen tres óvalos con frases breves cada uno. Cuando yo les indique, voltearán su hoja para verlos, memorizarán las frases rápidamente y cuando lo vuelva a indicar, la invertirán nuevamente". Una vez realizado lo anterior, les pide que escriban en orden inverso lo que han leído, esto es, la primera palabra la escribirán al final y la última al principio.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Tarjetas con óvalos.
Listado de frases.
Hojas.
Lápices.

 30 minutos.

☞ Una variante es que puede utilizarse sólo una pequeña frase, la que deberán llevar a dibujar como un recuadro para memorizarla mejor. Por ejemplo:

Los ojos son las ventanas del alma.
Como tijera, si unes mis dos partes separo.
Soy una serpiente poco alegre, pero mortífera.
Soy un gato que por la mañana camino en cuatro patas, a mediodía en dos y por la tarde en tres.
Yo como impermeable siempre vivo cubierto pero estoy mojado.
Oirás orando a Rosita.
Soy la cerca que rodea el jardín sin dar un paso.
Atar a la rata por favor.

Por otro lado, esta actividad lúdica favorece la apreciación y exploración del significado de frases de la literatura popular tradicional.

Otra variante de este juego adecuada para los participantes con déficit visual es que el facilitador-mediador emplee símbolos que sean familiares para los participantes, acomodados de tal manera que juntos tengan una interpretación lógica; después de que los

identifiquen se pide a los participantes que los mencionen en orden inverso al que lo leyeron.

- 🌀 Conocimiento. Habilidades del pensamiento. Creatividad.

149. Juego de mímica

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Estimular el sentido del humor.
Contribuir al desarrollo de la redefinición y elaboración de ideas.

📄 Este juego se realizará en completo silencio. El grupo, junto con el facilitador-mediador, se sienta formando un círculo. El facilitador-mediador simula formar algún objeto con sus manos y lo pasa el compañero de la derecha, quien lo recibe y lo transforma en otro objeto o animal pasándolo igualmente al compañero siguiente. Esto continúa hasta llegar nuevamente con el facilitador-mediador. En una segunda etapa cada participante expresa lo que creyó recibir y el creador afirmará o negará según sea la respuesta.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 30 minutos.

- 🌀 Este juego favorece una comunicación rica en matices imaginativos, que permite a los participantes indagar en su propia fantasía.
Con este juego se favorece una actitud rica en imaginación ante la vida, para ser capaces de ver nuevas posibilidades, transformar la realidad y solucionar problemas.

- 🌀 Creatividad. Comunicación.

150. Juego de pronunciación

- ◆ Favorecer el desarrollo de la pronunciación y la fluidez de expresión.
Estimular el sentido del humor.

📄 Se pide a cada participante que repita lenta y rápidamente frases como: "el ratón ruñó la ropa del rey", "tres tristes tigres tragan trigo en un traste", "Pedro aprendió de prisa lo que precisaba aprender". A continuación, el facilitador-mediador dará a cada persona un texto que debe leer en voz alta, tratando de destacar bien todas las sílabas y la pronun-

ciación; así como también hacer la debida entonación. Gana quien lo realice mejor; al finalizar, se establece un diálogo en torno a lo realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

 Algunos textos que pueden utilizarse para esto son trabalenguas como los siguientes:

Compré pocas copas,
pocas compré
y como compré pocas copas
pocas copas pagué.
Pablito clavó un clavito
en la calva de un calvito.
En la calva de un calvito
Pablito clavó un clavito.

 Comunicación. Creatividad.

15. Juegos corporales


- ◆ Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Ejercitar la coordinación de movimientos combinados.
Ejercitar diferentes posibilidades de movimientos.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
Experimentar ritmo interno.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.
Tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que hay en el grupo.
Crear los espacios para que cada uno brinde algo de sí mismo al grupo.

 El facilitador-mediador propone al grupo que realice los siguientes juegos corporales y vivenciales:


- Reconocer por el tacto a los demás.
- Bailar: solo, con una pareja sin tocarse, comunicándose con las manos y miradas; de a cuatro hasta llegar a un baile en que estén todos al unísono describiendo un paseo por el campo, una expedición en barco, la visita a un museo o lo que se quiera imaginar.

- Caminar: en líneas rectas, curvas, estirándose, sin mirarse, alternando los movimientos rápidos con los lentos, todos hacia un punto determinado, en diferentes direcciones, chocando con otros, emitiendo sonidos cada vez más fuertes, alejándose y acercándose a otros miembros del grupo, mirándose y saludándose con la mirada, dejándose caer de una mesa a los brazos del grupo o llevando en brazos a cada uno por turno.
- Resolver dificultades concretas; por ejemplo, hacer pasar a todos por un obstáculo imaginario.
- Hacer girar una extraña máquina cíclica; haciendo cada uno a su vez el mismo gesto e idéntico ruido, y la máquina cada vez girando a mayor velocidad.
- Cada pareja decide en qué parte del cuerpo están unidos como siameses y comienzan a desplazarse, saltar, bailar, agacharse, explorando las diferentes posibilidades que tienen de moverse.
- Mientras dura la música, cada jugador trata de tocar a los otros y, a la vez, evita ser tocado en la parte indicada por el facilitador-mediador (hombros, orejas, tobillos, rodilla). Al terminar la música se dice una nueva parte del cuerpo y se repite el juego.
- Uno hace un lazo imaginario y ata una parte del cuerpo del otro, por ejemplo la pierna, y tira dicho lazo en distintas direcciones, como si fuera una marioneta. Cada cierto tiempo se cambian los papeles y las partes del cuerpo.
- Tratar de mantener su hombro pegado al de su compañero, mientras éste trata de quitárselo de encima desplazándose, agachándose, deben cada cierto tiempo cambiar de rol. Ahora, si no se puede correr, quizá la meta sea tratar de esquivar en lugar de huir.
- Los jugadores se desplazan por el salón corriendo de espaldas, girando, saltando. Al detenerse la música se da una orden que todos deben cumplir de inmediato; por ejemplo, tocar a alguien que tenga una camisa verde, tocar a alguien que lleve una playera roja, pelo corto, entre otras.
- Unidos en parejas deben crear la figura de un monstruo; el cual debe poseer una forma de desplazarse y rugir de manera característica.
- Jugar a alejarse y acercarse de la pareja, a agacharse y levantarse manteniendo la mirada como nexo de unión.
- En parejas con pesos similares, primero uno traslada al otro, como se le ocurra al compañero. Después cambian el rol, siendo el medio de transporte diferente al anterior, y así sucesivamente, siempre cambiando la forma de mover al compañero de un sitio a otro.
- Se crean filas de a cuatro, el primero se mueve y los demás imitan al que está justo delante suyo. A la voz de cambio, el primero se va al final y guía el que estaba en segundo lugar.
- Se crean equipos de seis. El primero realiza una secuencia de movimientos (3 o 4 concatenados) lo bastante lento para que los demás del grupo se fijen y puedan repetirlo después, todos de manera simultánea, menos quien lo mostró, lo hacen lo más similar posible. A continuación el segundo realiza otra secuencia y así sucesivamente. Los movimientos pueden efectuarse con o sin sonidos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Grabadora y cassetes.


 30 minutos.


 Estos juegos se deben emplear con moderación porque para algunas personas, así como para ciertos grupos, pueden ser grotescos y provocar más inhibición que liberación de las potencialidades creativas. Además, el facilitador-mediador debe favorecer que los jugadores exploren, a través del juego, diferentes movimientos continuos y segmentados; así como la improvisación de secuencias de movimientos. También este juego se trabaja empleando la analogía personal para realizar los movimientos; en este caso, se pide a los jugadores que se muevan de diferentes maneras, por ejemplo, como un chile relleno de queso en manteca, miel dentro de un frasco que se ha roto, abejas en un panal, arriba de la nariz de un hombre de nieve, espagueti en salsa de tomate y mucho queso. Puede ser de ayuda emplear música que acompañe los movimientos que se solicitan.

 Creatividad. Psicomotricidad. Iniciación.

152. Jugemos a los contrarios

 Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.

 En una caja se colocan diferentes objetos. Después se solicita al grupo que formen parejas, a un miembro de la pareja se le pide que cierre los ojos y al otro que saque un objeto de la caja. Una vez con el objeto en sus manos se pide a quien tiene los ojos cerrados que adivine de qué objeto se trata dándole una pista, la cual consiste en decirle un objeto opuesto al que tiene en la mano. Cada cierto tiempo se cambian los roles a desempeñar en cada pareja. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Tarjetas con conceptos nuevos que introduzcan a los participantes a temas por abordar (variante).
Caja mediana y cerrada.
Objetos diferentes.
Pañoleta para vendar los ojos.

 30 minutos.

☞ Una variante del juego consiste en poner en la caja papeletas que contengan conceptos nuevos para los participantes. Con esta variante, se recomienda utilizar el juego cuando se pretenda abordar un tema nuevo de cualquier asignatura escolar.

🎯 Creatividad. Conocimiento. Comunicación.

153. Juguemos al 21

◆ Favorecer la manifestación de fuerza muscular.
Desarrollar la manifestación de rapidez de reacción.
Propiciar el conocimiento mutuo, la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.

📄 Se forman dos filas paralelas de participantes, frente a frente, con más o menos cuatro metros de distancia entre sí y se coloca un objeto (botella) en medio de las dos filas a una distancia equidistante de los extremos. Se asignan números consecutivos del 1 al 20. Cuando el facilitador-mediador menciona un número, los dos jugadores que lo tengan salen corriendo, procurando tocar el objeto sin ser tocados por otro competidor. Si logran hacerlo se les dan dos puntos para cada equipo, pero si después de tocar el objeto un participante toca al otro, recibe un punto más. Gana el equipo que acumula 21 puntos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Una botella.

🕒 20 minutos.

☞ Este juego se puede emplear en la asignatura de Educación física para el progreso de las capacidades físicas a través de la manifestación de la rapidez de reacción, resistencia en acciones continuas por tres minutos o más (correr, trotar) y de velocidad en carreras.

En este juego, en una ocasión a los autores de esta obra nos ocurrió que una persona no quería participar en el mismo, cuando esto sucede se recomienda lo siguiente:

- 1) Dedicar un tiempo a motivar a los presentes en torno al juego a realizar, mediante contar una historia interesante sobre la actividad lúdica. Crear un decorado para dicha actividad.
- 2) Que el jugador que no desea jugar en él, proponga otra manera de realizarlo.


- 3) Provocar al grupo para que éste pida llevar a cabo el juego, a fin de evitar que se trate de una simple oposición a la propuesta del facilitador-mediador.
- 4) Plantear la situación de que el jugador no quiere jugar como un problema del grupo. Decir, por ejemplo, "¿qué piensan de que Juan no desea participar?". Nuestra experiencia ha sido que el grupo influye más y mejor en este sentido.
- 5) Conseguir que el jugador ayude al facilitador-mediador. De esta manera se propicia establecer algunos nexos entre el facilitador-mediador y los jugadores, lo cual sirve para dar confianza.

De cualquier manera, creemos que se deben estudiar los motivos por los que un participante no quiere jugar. Si se trata de llamar la atención, por las razones que sea, el hecho de estar con el facilitador-mediador reforzará dicha actitud. Cabe la posibilidad de darle un tiempo fuera, asegurándose de que vea cómo juegan los demás. Hemos apreciado que en muchas ocasiones quien no quiere jugar se va aproximando a los otros poco a poco, hasta que se halla dentro del juego. Cuando esta actitud de no desear participar sea constante, se recomienda referir al niño con un psicólogo.

 Psicomotricidad. Iniciación. Capacidades físicas.

154. Juguemos al calendario


- ◆ Propiciar presentaciones grupales.
Impulsar, animar o desinhibir a los participantes para que se integren al trabajo grupal.
Propiciar que hablen de sí mismos.
Crear espacios para que cada uno brinde algo de su vida afectiva al resto.

 Se pide a los participantes crear equipos de acuerdo con las siguientes indicaciones: hijos únicos, primeros en nacer, últimos en nacer e hijos del centro (sándwich). A continuación se les indica acostarse en el piso y crear un círculo para disfrutar de la relajación que se les ofrece, tras lo que se les ofrece una agenda donde en cada día de cada mes existe una frase. Entonces se les solicita presentarse relacionando la frase que les tocó de acuerdo con el día en que nacieron con su vida personal. Luego cada equipo hace una síntesis de lo vivido por ellos y uno de los integrantes.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 Una variante es que se agrupen por mes de nacimiento, lean en voz alta el texto de su mes y escojan para presentarse una frase del mes y la relacionen con su pasado, presente y futuro.

 Iniciación.

155. Juguemos al húmero, fémur, esternón

- ◆ Fomentar el conocimiento sobre determinados temas.
Favorecer los procesos de atención y concentración.
Propiciar la coordinación motriz.

📄 Se pide al grupo formar equipos de 4 a 6 participantes, tras lo que se da la explicación de que el juego consiste en que cada vez que el facilitador-mediador nombre diferentes partes del cuerpo pidiendo una cantidad determinada (p. ej., cinco bocas, cinco pies, siete narices, diez manos). Cada uno de los equipos debe ponerlas en el suelo. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 15 minutos.

🌀 El juego se hace más complejo en función de la edad e intereses de los participantes. Así, por ejemplo, en vez de pedir 5 bocas al suelo, se puede proponer 10 dedos pulgares, 5 índices y 2 pulgares. También es factible emplearlo para conocer más de la anatomía humana y entonces pedirles 5 clavículas, 3 húmeros, 2 esternones al suelo.

🌐 Conocimiento. Psicomotricidad. Habilidades de pensamiento.


156. Juguetes creativos

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.
Favorecer una actitud de enfrentamiento de obstáculos.

📄 Se pide al grupo que se sienten en forma circular y en medio del círculo se colocan materiales de desecho, se solicita a cada participante que construya un juguete lo más original posible para que después juegue con él. Al final se sugiere al grupo que realice una reflexión en torno al juego.

✏ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Materiales de desecho como botes de plástico, pedacitos de tela y papel, revistas viejas, trozos de madera, etc.

 30 minutos.

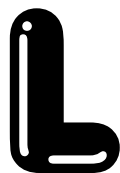
 Una vez terminado el juego, resulta de interés dialogar con los participantes acerca de las vivencias que éste les provocó. En una de las aplicaciones de este juego con estudiantes de la Universidad de Guadalajara, una estudiante comentó a los autores, que por primera vez había construido una muñeca y se había permitido jugar, pues desde pequeña tuvo que trabajar. Esto hace reflexionar sobre cuántos adultos realmente juegan cuando niños o por qué se deja de jugar al llegar a ser adultos. Es interesante observar cómo, en un momento, un simple periódico se puede convertir en una nave cósmica o en un girasol gigante, es decir, cómo con pocos recursos se puede inducir a la fantasía, lo cual a veces con los juguetes prefabricados no se consigue. Este tipo de juguetes que se crean con materiales desechables, que van desde una tapa de botella hasta una caja vacía, desarrollan la fantasía, curiosidad, el esfuerzo por descubrir todo lo que está más allá de la realidad; además, alimentan a la persona con una atmósfera de alegría, entusiasmo y sorpresa. Es posible crear una nave para viajar al mundo de los sueños y fantasías a través de una simple hoja de papel. Por otro lado, este juego se puede emplear en Educación artística para fomentar la apreciación y expresión plástica. Además, en ocasiones en vez de pedir a los jugadores que creen juguetes, se les ha solicitado que confeccionen títeres y que con ellos dialoguen.

Los autores han podido apreciar un excelente trabajo con material recuperable (cajas de medicina, tubo de pasta de dientes, botes de avena, botes de leche, etc.) realizado por Horacio Al Balat, quien defiende, al igual que los autores, la idea de que en la simplicidad de los juegos está su mayor riqueza, que no es necesario tener juguetes sofisticados para estimular el pensamiento de los niños. Al respecto, Al Balat afirma:

[...] Ahora, una empresa con grandes máquinas fabrica miles de juguetes en un ratito para venderlos luego en las tiendas de todo el mundo. Se venden en países diferentes y la publicidad los pone “de moda” en todos lados al mismo modo[...]. Imagina que juegas sin juguetes industriales sin las muñecas de moda ni los superhéroes de armas destructivas, con que nos atiborra la publicidad. Imagina que todo depende de ti, de la habilidad de tus manos y de todo lo que se te ocurra inventar[...]. Antes del cine existía una especie de cine de juguete que se llamaba linterna mágica, antes que el avión existía el papalote y antes que el molino de viento existieron los rehiletes.*


 Creatividad. Comunicación.


* Al Balat, H. (1990). *Hazlo tú*. México: Editorial SEP/Libros del Rincón. pp. 4-5.




157. La botella

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Se colocan los participantes en forma circular, sentados en el suelo; el facilitador-mediador toma una botella vacía, la coloca en el suelo y la hace girar. La persona que queda señalada por el cuello de la botella, cuando ésta pare, deberá responder una pregunta que le hace el grupo, por ejemplo, "¿qué cometa gigante amenaza a la Tierra?". El elegido debe elaborar una respuesta imaginaria. El juego continúa con preguntas semejantes.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Botellas.
Hojas.

 30 minutos.

 El facilitador-mediador debe estimular la creatividad e imaginación de los participantes, tanto para realizar la pregunta como para responderla. Una variante de este juego es que cada participante escriba tres preguntas en un papel, éste se dobla, se juntan todos y el señalado por la botella toma uno y contesta las preguntas. Además, este juego favorece el desarrollo del lenguaje hablado a través de la formulación de preguntas sobre temas específicos y el mejoramiento de la fluidez de expresión.

 Creatividad.

158. La cuerda

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Desarrollar la confianza en los otros.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición del grupo.

📄 El facilitador-mediador le comenta al grupo que van a jugar a vencer obstáculos. A continuación pide que las dos personas de mayor estatura del grupo pasen al frente, les entrega una cuerda y les pide que la sostengan a la altura de sus hombros. Luego solicita a los jugadores colocarse a un lado de la cuerda y que piensen, durante un tiempo razonable, cómo pasar todos al otro lado de la cuerda, tomando en cuenta sus características físicas. Una vez planteada la estrategia por el grupo, el facilitador-mediador recuerda al grupo que cada vez que alguien toque la cuerda todos los que han pasado deben volver a hacerlo.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- 🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Cuerda.
Soga.
Hilo resistente.

🕒 35 minutos.

🌀 Si el juego puede ser efectuado en un jardín o área verde, se recomienda atar la cuerda a dos troncos de un árbol a una altura aproximada de dos metros. De esta forma se pudiera evitar la posible confabulación de los que sostienen la soga con el grupo en cuanto que ante el menor descuido del facilitador-mediador, la bajaran. En el caso de los últimos jugadores en pasar la cuerda, considere dos sugerencias para que logren pasar la cuerda sin tocarla: la primera es que se negocie de entrada que la pasen por debajo de la cuerda; la segunda es que el grupo elabore toda una estrategia para que éstos pasen —esta última la empleamos los autores de esta obra en el curso de Liderazgo y Desarrollo humano del programa de EDUCACIÓN INICIAL (PRODEI) de Oaxaca el 29 de Junio del 2004—. Desde el principio de este curso se comentó al grupo la importancia de seleccionar un líder para el juego y que éste fuera el último en pasar con el apoyo de todos. Durante este taller surgió otra variante del juego que fue crear más de un equipo para pasar la cuerda y en contar con árbitros para velar con el cumplimiento de lo pedido.


Otra variante que surgió siguiendo el curso espontáneo, de cómo el grupo estuvo trabajando, es que cada equipo tuviera un tiempo de 15 minutos para pasar a sus integrantes y al final tomar conciencia a través de un diálogo por qué unos pudieron pasar más integrantes que otros.

El último elemento a resaltar es tener mucho cuidado al aplicarlo para que determinados participantes no sean objeto de burla o de exclusión por su peso u otras características físicas. Los autores lo hemos visto con participantes que presentan sobrepeso. En ocasiones algunos de ellos, al terminar el juego nos han dado las gracias por el respeto mostrado hacia ellos y por permitirles tomar conciencia de que una buena dieta nos le vendría mal.

 Cohesión. Liderazgo.

159. La doncella y el pirata


◆ Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema determinado.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.

 Se eligen dos integrantes del grupo, un hombre, que será el pirata y una mujer, que será la doncella, y los demás forman una hilera volteados hacia donde se encuentran ellos. El facilitador-mediador pone nombres de prendas o artículos a los participantes; a algunos les tocará ser prenda de pirata y a otros prenda de doncella. La doncella comienza diciendo: "deseo mis zapatos", y el jugador al que se le asignó tal nombre da un paso al frente con rapidez y dice: "aquí estoy". Después, el pirata pide una prenda: "deseo mi parche de ojo", y el compañero que sea parche de ojo dará un paso al frente y dirá: "aquí estoy". Si alguno tarda en dar el paso al frente o no lo da, pierde y sale del juego. La doncella puede pedir algún artículo del pirata y si quien representa ese artículo da un paso al frente, perderá y saldrá del juego; lo mismo sucede si el pirata pide una prenda de la doncella y el jugador de dicha prenda da un paso al frente. En la medida que avanza el juego, la doncella y el pirata piden las prendas con mayor rapidez.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.


 Otra forma de realizar el juego, es que tanto la doncella como el pirata pidan a los jugadores chistes, canciones o coplas típicas de diferentes lugares de México.

 Creatividad. Conocimiento.

160. La escena


◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.

Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
 Estimular la originalidad de pensamiento.
 Reflexionar sobre los obstáculos de la comunicación.

 Se retiran cuatro personas del local, mientras el grupo escoge una escena imaginaria a representar sin palabras. Luego se llama a uno de los voluntarios que se retiraron y el facilitador-mediador asigna a un jugador para que represente la escena; después de observar la escenificación el voluntario deberá transmitirla mediante gestos al siguiente ausente y así sucesivamente, por último, cada voluntario deberá decir qué significaba la escena. Gana quien adivine de qué se trataba.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 Otra forma de realizar el juego consiste en dar a los voluntarios una determinada escena a dramatizar y pedir al resto de participantes que la adivinen.

 Comunicación. Creatividad.

161. La letra fatal

 Desarrollar la fluidez de ideas.
 Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
 Contribuir al desarrollo de la elaboración de ideas.
 Estimular la originalidad de pensamiento.
 Estimular el sentido del humor.

 Sentados todos los participantes, el facilitador-mediador comenzará el juego diciendo una letra, el que está a su derecha agregará otra, así sucesivamente, tratando de no formar palabras muy comunes. Por ejemplo, el facilitador-mediador dice **s**, un jugador **a**, otro **l**, el que sigue **u**, si el siguiente participante menciona la letra **d**, se formaría la palabra "salud", este último tendrá que hacer una historia en torno a la palabra que completó. Es importante mencionar a los jugadores que no podrán decir tres consonantes seguidas.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

☞ Una variante de este juego consiste en pedir que formen una palabra que nunca ha existido en nuestro idioma y en ningún otro; de esta manera se estimula aún más la creatividad de los participantes.

Otra variante es ir creando palabras que tengan un sentido enigmático o frases que se pueden leer al derecho o al revés sin que cambie su sentido (p. ej., "ateo por Arabia iba raro poeta" o "es Adán ya ve, yo soy Eva y nada sé").

⊗ Creatividad. Habilidades del pensamiento.

162. La maleta

◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Desarrollar los procesos de atención y comunicación.

📄 El primer jugador dice: "Estoy haciendo mi maleta para irme a la playa y pondré en ella calcetines" (o cualquier otro objeto). El segundo puede decir: "Estoy haciendo mi maleta para irme a la playa y pondré en ella calcetines y un sombrero"; el tercero continúa: "Estoy haciendo mi maleta para irme a la playa y pondré en ella calcetines, un sombrero y unos lentes". Al avanzar el juego, cada uno debe repetir por orden los objetos ya mencionados y agregar uno propio, quien se equivoque queda eliminado del juego y el que dure más tiempo es el vencedor.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 30 minutos.

☞ El facilitador-mediador será quien elija al azar al jugador siguiente, para que los presentes tengan mayor atención en lo que van a decir, lo que hará el juego más complicado y divertido. Este juego favorece el mejoramiento de la pronunciación y la fluidez en la expresión, al describir situaciones destacando rasgos importantes.

Al implementar los autores este juego recientemente, y durante el diálogo sobre el mismo, se dio mucha algarabía. En ese caso, la sugerencia es que recuerde a los participantes una serie de reglas, por ejemplo, levantar la mano antes de hablar, esperar a que otra persona termine antes de hablar, tratar de responder a lo que otra persona ha dicho. Tales reglas deben ser lo suficientemente flexibles como para que se puedan cambiar si resultan inoperantes.

⊗ Habilidades del pensamiento. Creatividad.

163. La puerta creativa

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
 Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
 Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
 Estimular la originalidad de pensamiento.
 Estimular el sentido del humor.
 Favorecer una actitud de enfrentamiento de obstáculos.
 Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.

- 📄 Se dibuja en el suelo una línea que simulará ser una puerta. De un lado, está el facilitador-mediador, del otro, el resto del grupo. Un participante del grupo tocará a la puerta y se establecerá el siguiente diálogo:
 Facilitador-mediador: Está cerrada la puerta creativa, si quieres entrar tendrás que abrirla.
 Participante: ¿Qué tengo que hacer para abrirla?
 Facilitador-mediador: ¿Qué harías si te regalo este pedazo de plastilina?
 El participante deberá inventar qué haría con la plastilina, de tal manera que si su invento es creativo, puede pasar. Se le da el pedazo de plastilina para que comience a hacer su invento, si su invento no es creativo, esperará su turno al final de sus compañeros y volverá a intentarlo; una vez que pasaron todos los integrantes, el facilitador-mediador los alentará y felicitará por haber abierto la puerta creativa.
 Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
 Plastilina.

- ⌚ 30 minutos.

- 🔄 El material puede ser también reciclable, papel, resistol, tijeras, entre otros.

- 🌀 Creatividad.

164. La respuesta


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
 Estimular la originalidad de pensamiento.


- 📄 El facilitador-mediador comienza el juego diciendo al grupo que la actividad va a consistir en buscar más de una respuesta ante las preguntas que se realizarán.
 Se solicita la colaboración de una persona y se le pide que responda las preguntas que le harán, con palabras que comiencen con la letra que se le indique; por ejemplo, con

la letra **s**: ¿su nombre? Salvador; ¿profesión? salvavidas; ¿de dónde viene? Suiza; ¿a dónde va? a El Salvador. Una respuesta equivocada excluye al participante.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 En vez de letras se pueden emplear sílabas, palabras o artículos (el, la, los, las). En el diálogo final de este juego con maestros de la escuela Filadelfia de Guadalajara, Jalisco, los participantes mencionaban que había sido muy valioso para ellos el que no se requiriera una respuesta única ante las preguntas realizadas, sino que la solución del juego conllevara muchas respuestas, pues en la escuela se habían acostumbrado a buscar la respuesta correcta. La contestación a ello fue que muchas de las preguntas realizadas por los profesores en las escuelas son del tipo que sólo admiten una respuesta correcta —la que tiene en la mente el profesor o la que se encontraba en el libro de texto—, pero que la educación creativa necesita que el alumno tenga más de una respuesta correcta o una cadena de respuestas posibles.

 Creatividad.

165. La siguiente palabra

 Fomentar el conocimiento sobre determinados temas.
Favorecer la fluidez de ideas.

 Un jugador dice una palabra en voz alta y la busca en el diccionario para copiar su definición sin mostrársela a los demás. Luego los demás escriben en un papel la palabra acompañada de un definición lo más académica posible con la intención de que parezca copiada del diccionario. El jugador encargado del diccionario recoge todos los papeles y los va leyendo uno a uno a los demás. Cuando un jugador cree que la definición que se acaba de leer es la que corresponde al diccionario, lo dice en voz alta. Si acierta, él es el que menciona la palabra siguiente, que debe buscar el grupo y así sucesivamente. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas. Lápices. Diccionario.

 30 minutos.


 Se recomienda a la hora de efectuar el juego que una vez que un participante saque una palabra se le dé un minuto para que mencione los posibles significados de dicho vocablo.

Si antes del minuto no los menciona se puede estimular su fluidez de ideas basándonos en la técnica del *brainstorming* de "Acicate al número", que consiste en invitar al participante a decir más significados a través de comentarios como el siguiente: "si ya pudiste con 10 ideas, ¿qué opinas si dices 5 más? Intenta obtener 5 ideas más antes de llegar al minuto".

 Conocimiento. Creatividad.

166. La visita


◆ Desarrollar la habilidad en el participante de expresar afirmaciones positivas sobre sí mismo.

 El facilitador-mediador comenta a los presentes que van a recibir la visita del pequeño príncipe de la obra de Saint-Exupery y que con la finalidad de identificarse ante tan ilustre personaje deben escribir una carta llena de afirmaciones positivas sobre sí mismos. En esa carta no deben figurar ni datos físicos ni de vestuario. Una vez elaboradas y enviadas todas las cartas, el facilitador-mediador las lee ante todo el grupo sin mencionar el nombre del quien la escribió, a fin de que el grupo intente precisar quién la escribió.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.

 30 minutos.


 Los autores de esta obra hemos apreciado que en la medida que aumenta la edad de los participantes esta actividad lúdica es más rica y eficaz en cuanto al objetivo que se plantea.

Se recomienda que el facilitador-mediador se implique como un participante más en esta actividad.

 Habilidades sociales.

167. Las ciudades

◆ Fomentar el conocimiento sobre determinados temas.

 El facilitador-mediador entrega a los presentes una hoja y un lápiz y les pide escribir en ella 20 ciudades de México que les gusten mucho. Una vez escritos les solicita doblar su hoja y colocarla en una bolsa negra que él trae; entonces les pide que de uno en uno,

vayan sacando una de estas hojas, leyendo para sí los nombres de los lugares que se mencionan y, posteriormente a esto, le deben describir al grupo dicho lugar y los participantes adivinarán de qué lugar se trata. Quien adivine primero puede volver a repetir lo realizado anteriormente.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.



Hojas
Lápices
Bolsa negra



30 minutos

Es importante que los participantes empleen adjetivos sinónimos y antónimos, a fin de enriquecer sus descripciones.



Creatividad. Conocimiento.



168. Mano en mano

- ◆ Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
- 📄 Dos equipos se forman en fila, uno frente al otro con una separación de 40 cm. Al dar la señal, dos objetos iguales se pasan de mano en mano, desde el comienzo hasta el final de la fila y regresan del mismo modo hasta el primero. Pierde el equipo que tarda más tiempo. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
 - Botes.
 - Semillas.
 - Pelotas.
 - Cubos.
- 🕒 15 minutos.
- 🌀 Otro modo de realizarlo es colocar en el suelo, junto a cada primer integrante de las filas, una colección de objetos diversos. Al dar la señal, los participantes a la cabeza de cada fila empiezan a pasar aquellos objetos que, de mano en mano, llegan al final de la fila y son dejados en el suelo en un montón; cuando el último cae, los jugadores del final empiezan a pasarlos de regreso hacia los primeros. La fila que termine primero, gana el juego. Una variante más del juego puede ser que cuando éste empiece se utilice la mano derecha y de regreso la mano izquierda.
- 🌀 Psicomotricidad.

169. Mar adentro-mar afuera

- ◆ Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo. Favorecer el enfrentamiento de obstáculos.

Los participantes están puestos de pie formando una fila, se señala una línea que representa la orilla del mar y los jugadores se colocan detrás de ésta. Cuando el facilitador-mediador da la voz de "mar adentro", todos dan un salto hacia adelante de la raya, a la voz de "mar afuera" todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Cuerda (variante).

20 minutos.

Se puede utilizar una cuerda, la cual sostienen dos participantes. Después de un determinado número de órdenes "mar adentro" - "mar afuera", se sube 5 cm cada vez a la cuerda para aumentar el grado de dificultad y hacerlo más motivante. Gana quien logre saltar más alto la cuerda. Se puede, además, utilizar este juego como apoyo a la asignatura de Educación física en el desarrollo perceptivo-motriz.

Cuando el juego se aplicó en el Centro de Atención Múltiple Sabino Cruz de Zapopan, Jalisco, con alumnos de secundaria con déficit auditivo y visual, se sustituyeron las palabras "mar adentro" por una palmada y "mar afuera" por dos palmadas, para indicarles cuándo cambiar de posición.

- Psicomotricidad. Creatividad.


170. Maravillados

- ◆ Explorar trayectoria y direcciones. Tomar conciencia de los movimientos corporales de tensión, distensión, concentración y expansión.

Los participantes comienzan a moverse lentamente al inicio, y se les pide aumentar la actividad y el tipo de movimiento que están realizando. Cuando el facilitador-mediador dice "maravillados", todos tratan de quedarse quietos y mantener la postura congelada hasta que dice "desilusionados". Pierde quien no logre mantenerse en esa posición. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 El juego se puede realizar de dos maneras: 1) los participantes están por parejas, uno de ellos se mueve lentamente mientras que el otro anuncia las señales o 2) puede ponerse música y cuando ésta se detiene los participantes se inmovilizan, hasta que la música comienza de nuevo y vuelven a moverse. En escolares, esta actividad lúdica permite la exploración de movimientos continuos y segmentados que se trabajan en la asignatura de Educación física.

 Psicomotricidad.

171. Marcianos y terrícolas


- ◆ Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
- Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.
- Favorecer una actitud de enfrentamiento de obstáculos.


 Se solicita al grupo que se numeren del 1 al 2, de manera que los número 1 son terrícolas y los número 2 son marcianos.

Los terrícolas tienen una estrella que gira alrededor de ellos que siempre les da luz. Ella está preocupada porque dicho planeta se ha llenado tanto de soluciones que apuntan a un angosto camino de respuestas, que a su vez desembocan en el pasado. En el caso de los marcianos tienen un conejo rojizo como mascota, que había creado el ritual en el planeta de que todos aplaudieran cuando uno de ellos hallara alguna pregunta que los invitara a pensar en el futuro.

A continuación se les da una hoja para que dibujen un problema que pueda existir en sus planetas en torno a una casa, un árbol y un niño. Después se les sugiere que busquen una pareja del otro planeta para trabajar y que se sienten frente a frente. Una vez que hayan escogido sus respectivas parejas, le muestran su pintura y, mediante un lenguaje no verbal sólo gráfico, deben darles posibles soluciones a sus problemas y viceversa. Al final, se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápiz.
Tarjetas.
Colores.


 30 minutos.


 El juego resulta muy útil para sensibilizar a los participantes en la construcción de significados comunes a partir de esquemas referenciales diferentes. Ha sido valioso presentar al grupo determinados problemas para ver qué estrategias emplean para resolverlo. Otra forma de emplear el juego consiste en dar a cada uno de los jugadores una tarjeta con un problema que tienen que resolver, pero con gran sentido humorístico. A continuación se citan algunos de los utilizados con estudiantes universitarios: 1) te están creciendo desproporcionadamente los órganos de tu cuerpo y no sabes qué hacer con tal situación, 2) se encuentra a su pareja acostada con un elefante, 3) de pronto le comienza a salir mucho pelo en su nariz, 4) a una manzana le están saliendo agujeros similares a los del queso gruyere, 5) el cielo ahora es amarillo, 6) un señor que se acaba de casar con la hermana de su viuda.


Después de la entrega de estos problemas, ellos deben apoyarse sólo en movimientos corporales poco usuales para representarlos y después resolverlos. Tanto en la forma inicial de realizar el juego, como en esta última variante es importante estar atentos a que los jugadores no reproduzcan símbolos convencionales, puesto que se supone son de planetas diferentes donde ese sistema de símbolos no sería comprensible.

 Creatividad. Comunicación.

172. Mariposas

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador muestra a los jugadores una lámina con dibujos donde aparecen varias mariposas. A continuación se les pide que en cinco minutos piensen en crear mariposas que van a vivir dentro de 100 años en el planeta Júpiter tomando en cuenta para esto las que aparecen en dicha lámina y que cree una historia en torno a cada mariposa confeccionada. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas donde aparezcan varias mariposas dibujadas.

 20 minutos.

 La hoja empleada es la siguiente:




En este juego, el facilitador-mediador debe favorecer que los participantes produzcan muchas respuestas originales con respecto a cómo deben ser los nuevos tipos de mariposas. Esto es importante, ya que se parte de la opinión de que las personas que son capaces de tener más ideas originales y variadas, pueden ser más creativas en la resolución de problemas, es decir, que ante la presencia de un problema, son capaces de idear muchas soluciones alternativas y eligen las mejores entre ellas. Ahora, el criterio de cantidad de ideas que antes se mencionaron, debe ser defendido acompañado del criterio de calidad de las mismas.


 Creatividad.

173. Máscaras


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.

 Se pide a los jugadores que hagan una máscara con un pedazo de periódico y a continuación cada uno se pone su máscara y dice un chiste, cuento o canción a los compañeros con los que se va encontrando. Enseguida, de forma grupal se crea una historia donde están presentes todas las máscaras.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Periódicos.
Tijeras.
Pegamento.


 30 minutos.

 Tanto en este juego como en otros es necesario desarrollar una conciencia de que todos poseen un potencial creador, susceptible de ser desarrollado. En este sentido, es necesario explotar la creatividad de los presentes en su manera de percibir la realidad, en sus experiencias y concepciones del mundo, que se ponen de manifiesto en su máscara. En muchas ocasiones, el facilitador-mediador es el elemento esencial para que ese potencial creador tenga la oportunidad de ser expresado.


 Creatividad.

174. Mascycare


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Permitir al grupo romper con la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre aparece en un inicio.
Propiciar que hablen de sí mismos.
Favorecer una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que existen en el grupo.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador pide a los participantes que tomen bolsas de papel y elaboren con ellas unas caretas a las cuales les harán los huecos para los ojos y la nariz y la decorarán como deseen, con los diferentes materiales que se les entregarán. También tomarán una cartulina y en la parte superior escribirán el nombre que le pondrán a esta. Al finalizar se colgarán su cartulina con un alfiler en la espalda, se pondrán la máscara y caminarán por el salón para que todo el grupo lo vea, toda esta fase deberá realizarse en silencio. Posterior a esto se sentarán en un gran círculo y sin quitarse su careta se presentarán uno a uno, y dirán porque pusieron tal nombre en su máscara.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Cartulinas blancas.
Tijeras.
Resistol.
Diamantina.
Lentejuela.
Colores.
Crayolas.
Gises de colores.
Pinturas de agua.
Limpiapipas.
Pompones.
Papel de china y crepé.
Bolsas de papel.

 40 minutos.

 Pueden hacer como variante un desfile de uno por uno, o como una fiesta en la que todos caminan y se miran.

 Creatividad. Iniciación.

175. Matemáticas en otro idioma

- ◆ Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema determinado.

📄 Se plantea al grupo una serie de problemas de matemáticas que deben solucionar en un minuto y en donde **L** indica que hay que multiplicar, **M** dividir, **U** sumar y **A** restar.

$7L9 = 14$	$10M5 = 2$
$20U8 = 28$	$5A4 = 1$
$15M3 = 5$	$6L11 = 66$
$6A5 = 1$	$5U1 = 6$
$6L5 = 30$	$10U2 = 12$
$15U5 = 20$	$5A5 = 0$

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Hojas.
Lápiz.
Listado de problemas matemáticos.
Textos donde las palabras están conformadas por signos matemáticos.

🕒 20 minutos.

🔄 Se puede realizar el juego en sentido contrario, es decir, se da un texto donde las palabras estén formadas por signos matemáticos y los jugadores deben transformarlo en letras. Este juego puede vincularse con la asignatura de Matemáticas con respecto al tema de los números, sus relaciones y operaciones, así como para el planteamiento y resolución de problemas que impliquen suma, resta, multiplicación o división de números naturales.

- 🌀 Creatividad. Conocimiento.

176. Me he ido a África

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.


📄 Los participantes se hallan sentados en círculo y el facilitador-mediador empieza a decir: "Me he ido a África y me he llevado un aguacate" (debido a que esta palabra empieza con "a"). El participante siguiente tiene que continuar y encadenar: "Me he ido a África y me he llevado un aguacate y un bastón" (debido a que esta palabra comienza con "b")

y así sucesivamente, hasta que se hayan empleado todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada vocablo.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Para realizar el juego con mayor dinámica, el facilitador-mediador puede interrogar de improviso a cualquiera de los presentes y romper así el orden del juego, de tal modo que los participantes no preparen su respuesta por anticipado.

 Creatividad.


177. Mensajes

 Habilidad de recibir emociones.

 El facilitador-mediador le comenta al grupo que van a jugar a recibir emociones. Luego les explica que recibir emociones representa responder correctamente ante los afectos y sentimientos que expresan las otras personas a través de comentarios o preguntas; también les hace notar que supone responder a los sentimientos que uno mismo provoca en los demás. Después dice al grupo que se ha diagnosticado un ataque de emociones y se propone una medida de choque para vencerlos, así que solicita a cada integrante que piense y escriba en un papel el nombre de una persona (o varias) del grupo a la que quiera decirle o preguntarle algo que por alguna razón nunca le ha preguntado. Ahora les pide crear parejas, en donde uno de los integrantes dice al otro en voz baja lo que quiere transmitir a la persona cuyo nombre ha anotado en un papel; entonces ambos miembros de la pareja se dirigen a la persona en cuestión y le expresan o preguntan lo que el primer integrante reveló, sin delatar al autor de la pregunta o el comentario. Al finalizar, cada integrante del grupo responde a los comentarios o preguntas que ha recibido, manifestando las emociones que ha despertado en él.

 Hojas.
Lápices.

 30 minutos.


 Una variante de este juego puede ser que los comentarios o preguntas se formulen por escrito, empleando al compañero de pareja como correo que hace llegar el papel a su destinatario, sin expresarse quién es el remitente.

Se recomienda no decir en un principio qué se va a hacer con lo que se cuenta, a modo de evitar que los jugadores se abstengan de expresar sus emociones.

 Habilidades sociales.

178. ¿Me quiere usted?


- ◆ Desarrollar la manifestación de velocidad de reacción.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Desarrollar la capacidad de expresión y de comentarios propios.

 Al iniciarse el juego, el facilitador-mediador pregunta a uno de los jugadores: "¿me quiere usted?". El interrogado responderá: "sí lo quiero a usted". Después, el facilitador-mediador le preguntará: "¿por qué?" y el interrogado responderá: "porque usted usa zapatos" (deberá mencionar algo usado por quien pregunta), es decir, en el momento en que diga que quiere a alguien deberá contestar: "porque usa tal cosa". Todos aquellos que usen lo mismo deberán cambiar de lugar y el facilitador-mediador buscará una silla; quien quede sin silla, continuará el juego haciendo la pregunta inicial.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 El argumento que plantean los jugadores puede cambiarse por determinadas cualidades humanas, por ejemplo, "te quiero porque eres sincero". Al final, se puede provocar una reflexión con respecto a estos valores humanos mencionados. Aquí es bueno dejar claro a los jugadores qué es el acto de reflexión, en este sentido los autores de esta obra coincidimos con Maturana cuando afirma: "La reflexión es un proceso de conocer cómo conocemos, un acto de volvernos sobre nosotros mismos, la única oportunidad que tenemos de descubrir nuevas cegueras, y de reconocer que las certidumbres y los conocimientos de los otros son, respectivamente, tan abrumadores y tan tenues como los nuestros". * Concordamos con tal definición porque apunta el desarrollo del pensar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como entender el conocimiento no sólo en las acciones que el hombre realiza para apropiarse de su realidad, sino también como disfrute y toma de conciencia de la misma.

 Comunicación. Psicomotricidad.

* Maturana, H., Varela, F. (1990). *El árbol del conocimiento*. Chile: Editorial Universitaria. p. 31.

179. Mis candidatos

- ◆ Propiciar que los jugadores conozcan qué lugar ocupan en la red de relaciones sociales de un grupo.

📄 El facilitador-mediador comenta al grupo que el juego que van a realizar tiene que ver con expresar las cualidades personales y sociales de sus compañeros. Luego pide que formen un círculo; a continuación les entrega una hoja de los candidatos y explica que la hoja contiene dos columnas. En la primera debe escribirse el nombre de la persona del grupo escogida para la actividad que se menciona y en la otra quien lo selecciona. También el facilitador-mediador informa al grupo que sólo se puede seleccionar a una persona para cada descripción y que ningún candidato puede recibir más de una nominación.

Ahora les otorga 15 minutos para que contesten, tras lo cual solicita a cada uno leer en voz alta el nombre de sus candidatos y sugiere a los participantes nombrados tomar nota de la elección en la segunda columna de la hoja. Además, les pide fundamentar cada una de sus elecciones.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📄 Hoja de candidatos.

⌚ 35 minutos.

🔗 La hoja de candidatos puede ser como la siguiente:

	¿A quién he escogido?	¿Quién me escogió?
Alguien con quien me gustaría comentarle sobre una situación o problema a resolver		
Alguien en cuya presencia me encuentro a gusto		
Alguien con quien encuentro valioso conversar		
Alguien con quien me gustaría hacer algo o pasar el tiempo libre		
Alguien con quien me gustaría practicar un deporte		
Alguien en quien poder confiar en situaciones difíciles		

Al finalizar el juego se recomienda que el facilitador-mediador también tenga la hoja de candidatos y que tome en cuenta a los que nadie haya seleccionado, de tal manera que no queden excluidos

 Habilidades sociales.

N



180. Nanas

- ◆ Favorecer el conocimiento sobre un tema.
Desarrollar la habilidad para dar razones.
Estimular la originalidad de pensamiento.

📄 Se presentan a los participantes nanas (canciones para niños) sin principio y se les pide que lo escriban de la manera más original posible. Gana quien realice el más creativo. He aquí algunas utilizadas por los autores de esta obra.*

Tengo una nana

pequeña
prendida a mi
corazón,
para que sueñe
toda América
mecida con mi
corazón.

Nana chiquita, nana,
—¡maraquita de agua y sol!
para los niños de América
arrullando va tu amor
por cielos, mares y tierras
en fino verbo español.

* Tomadas de Mendoza, F. (1970). *Nanas*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico. pp. 110, 115, 120.

Un sueño volantinero

viento del mar:
¡A los prados del cielo
quiere llegar!
—¡Si llevarlo pudiera
con mi canción!—
Ramitos de lucero
sueña cortar.
Collares de estrellitas
quiere enhebrar.
—¡Si llevarlo pudiera
mi corazón!—
Sueño volantinero
que he de cantar
por los aires el cielo
y el ancho mar.
—¡Si llevarlo pudiera
todo mi amor!—


El viento que juega a ser niño

¡Vamos con él a jugar!
¡Dios que tiene un perrito!
¡Óyelo, hijo, ladrar!
¡Dice que sube a las ramas!
¡Niño, sí puede volar!

(...)


Que va por mares y ríos...
¡Míralo, hijo, pasar!
Qué tiene dice ... ¡llorando!
—¡No tiene el viento mamá!—
¡Ay, hijo, ven con el viento,
en mi regazo a jugar!


 30 minutos.

 En este juego se propicia que el jugador analice y evalúe cómo debiera ser el comienzo de la poesía. También, en una segunda etapa, una vez completadas las nanas, se pide que argumenten cuáles serían los principios más originales y consistentes con el transcurso del texto. A veces puede solicitarse que elaboren el final de la estrofa.

 Conocimiento. Creatividad.

181. Napoleón


 Desarrollar la fluidez de ideas.
Fortalecer el conocimiento sobre un tema determinado.

 Se colocan los participantes en círculo. El facilitador-mediador pide al primer jugador que haga una frase simple, por ejemplo, "el caballo de Napoleón es gordo"; el siguiente repite la frase pero cambia el adjetivo, que deberá comenzar también con la **g**, por ejemplo, "el caballo de Napoleón es grande". Y así sucesivamente.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Una variante del juego puede ser que el facilitador-mediador ofrezca a los participantes una oración y les pida que comiencen a modificar las partes que la componen. Por ejemplo, puede comenzar pidiéndoles que modifiquen el sujeto de la oración, después el predicado, y así sucesivamente. De esta manera, el jugador podrá ejercitar sus conocimientos gramaticales mientras juega.

 Conocimiento. Creatividad.


182. Naranja en los pies

 Explorar posibilidades de movimiento con el cuerpo.


 Los participantes en este juego se organizarán en dos filas de sillas, una frente a la otra. Todos tendrán sus propias piernas unidas y separadas del suelo. Después, se colocará una naranja u otra fruta sobre los pies del primer jugador de cada fila, el cual intentará pasarla, sin dejarla caer, a los pies del segundo de su fila y así sucesivamente. Si la naranja cae, el

juego continuará en el punto donde se interrumpió y el jugador que dejó caer la fruta saldrá de la fila. El ganador será el equipo que termine con más jugadores y haya pasado la naranja en el menor tiempo.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Música de marcha.
Naranja.


 20 minutos.

 Puede llevarse música de marcha para hacerlo al compás de ella. Esta actividad lúdica favorece el desarrollo de la psicomotricidad en los participantes, debido a que deben controlar sus movimientos y concentrarse para lograrlo, además de explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro pie del cuerpo. Una variación es que se pueda regresar la naranja hasta el punto de partida y finalizar así el juego, si se añade la música, el juego también será de utilidad para la adquisición del ritmo.

 Psicomotricidad.

183. Naranja y limón

 Estimular los procesos de atención y concentración en un tema.
Realizar presentaciones grupales.
Propiciar expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición inicial.
Crear un espacio para que cada uno brinde algo de sí a los demás.

 Todos los miembros del grupo deberán estar sentados formando un círculo. No debe quedar ningún lugar desocupado. El jugador que está en el centro debe señalar con rapidez a una persona diciéndole: "naranja", en ese caso, el señalado deberá decir el nombre de su compañero de la derecha. Si el que está en el centro señala a alguien y dice: "limón", entonces deberá decir el nombre del jugador de la izquierda. Cuando una persona falla en el nombre de su compañero o se demora en contestar, deberá pararse al centro y el otro ocupa su lugar en el círculo. También el que queda al centro tiene la facultad de hacer que todos cambien de lugar diciendo: "mandarina".

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

☞ Después de un tiempo de estar jugando naranja y limón se puede invertir la consigna, esto es, cuando se diga naranja, dirán el nombre de su compañero de la izquierda y cuando sea limón, el de la derecha.

⊗ Habilidades del pensamiento. Iniciación.

184. Nasrudín

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Desarrollar la habilidad de dar razones.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.

📄 El juego consiste en leer historias de Nasrudín* a los participantes y pedirles que las escenifiquen a partir de las siguientes preguntas:

¿Qué razones tendría Nasrudín para comportarse de esta manera en el cuento? ¿Qué otros puntos tendría Nasrudín para considerar otra manera de actuar ante la situación que se le presentó en este cuento? ¿Qué interpretaciones alternativas le darían a la historia? ¿Qué motivos tendría cada uno de los personajes que aparecen en la historia? Después de esto se establece un diálogo en torno a las enseñanzas que se han obtenido del juego. Aquí se mencionan algunas de las historias que los autores emplean con frecuencia:

¿Por qué estamos aquí?

Caminando un atardecer por una carretera desierta, Nasrudín vio a un grupo de jinetes que avanzaban hacia él; su imaginación comenzó a trabajar, se vio prisionero y vendido como esclavo o reclutado en el ejército. Nasrudín echó a correr, escaló rápidamente el muro de un cementerio y se acostó en una tumba abierta. Intrigados por su extraño comportamiento, los hombres, que eran viajeros honestos, lo siguieron. Lo encontraron tendido, tenso y temblando.

—¿Qué está haciendo en esa tumba? Lo vimos alejarse corriendo. ¿Podemos ayudarlo?

—El solo hecho de que ustedes puedan hacer una pregunta, no indica que exista una respuesta simple para ella —dijo Nasrudín, quien se dio cuenta entonces de lo que había sucedido—. Todo depende de cómo ustedes lo vean. Sin embargo, si quieren saberlo, les diré: yo estoy aquí a causa de ustedes y ustedes están aquí a causa de mí.

* Shah, Y. (1984). *Las hazañas del Incomparable Mula Nasrudín*. México: Editorial Paidós. p. 16. El Mula Nasrudín es nativo de Turquía, sus bromas se han hecho universales. En todas sus historias existen grandes enseñanzas para los niños. Estos cuentos responden a la filosofía Sufi, según la cual cada uno percibe la realidad conforme a su historia de vida y que es necesario remover los esquemas establecidos para ver las cosas desde otra perspectiva.

Nunca se sabe cuándo podría ser útil

A veces Nasrudín trasladaba pasajeros en su bote. Un día un pedagogo exigente alquiló sus servicios para que lo transportara a la orilla opuesta de un ancho río.

Al comenzar el cruce, el erudito le preguntó si el viaje sería muy movido.

—No me pregunte nada sobre esto —le contestó Nasrudín.

—¿Nunca aprendió usted gramática?

—No —dijo Nasrudín.

—En ese caso ha desperdiciado la mitad de su vida.

Nasrudín no respondió.

Al rato se levantó una terrible tormenta y el precario bote de Nasrudín empezó a llenarse de agua.

Nasrudín se inclinó hacia su acompañante.

—¿Aprendió usted alguna vez a nadar?

—No —contestó el pedante.

—En ese caso ha perdido TODA su vida, pues nos estamos hundiendo.

El tonto

Un filósofo que había concertado una entrevista con Nasrudín para discutir con él, fue a la casa de éste y se encontró con que había salido. Enfurecido, tomó un trozo de tiza y escribió sobre la puerta de Nasrudín: "Estúpido, idiota".

Tan pronto como Nasrudín regresó a su casa y vio esto, corrió hasta la casa del filósofo.

—Había olvidado —le dijo— que usted iba a visitarme. Le pido me disculpe por haber estado ausente. Desde luego, recordé la cita en cuanto vi que había dejado su nombre en la puerta de mi casa.

Materia para comer y material para leer

Nasrudín llevaba a casa un trozo de hígado que acababa de comprar. En la otra mano, tenía una receta para hacer pastel de hígado que le había dado un amigo.

De pronto un buitre bajó y le arrebató el hígado.

—¡Tonto! —gritó Nasrudín—, ¡tú tendrás la carne, pero yo aún tengo la receta!

Toda la culpa es de ella

Nasrudín trató de hacer entrar a un ternero en un corral, pero el animal se resistió.


Nasrudín se dirigió entonces hacia donde estaba la madre y comenzó a reprochárselo.

Alguien que pasaba le preguntó:

—¿Por qué le gritas a esa vaca?

Ella tiene toda la culpa —respondió Nasrudín—, pues debió haberle enseñado mejor a su hijo.

 Lectura de Nasrudín.

 45 minutos.

☞ En caso de no emplear la lectura sugerida, es recomendable utilizar historias con un mensaje implícito y que inviten a la reflexión.
El juego se puede realizar por equipos, de tal manera que, desde el principio a cada uno le corresponda una pregunta específica que después pondrán en escena.

🌀 Habilidades de pensamiento. Creatividad.

185. Naturaleza*

◆ Favorecer el conocimiento sobre un tema.
Propiciar el desarrollo de un pensamiento analógico.

📄 El facilitador-mediador da al grupo un listado de animales e inventos que pueden estar relacionados con ellos y después les pide que traten de unir al animal con el invento.
Gana quien termine primero y de manera acertada.

ANIMALES

Murciélago
Armadillo
Camaleón
Peces de alta mar

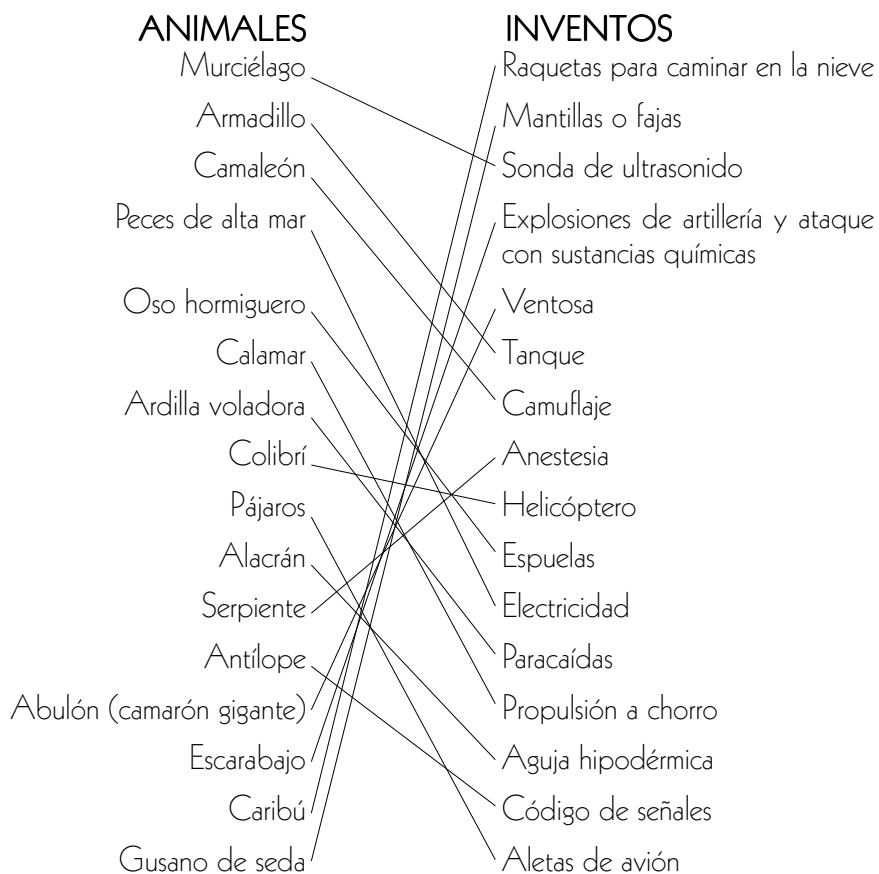
Oso hormiguero
Calamar
Ardilla voladora
Colibrí
Pájaros
Alacrán
Serpiente
Antílope
Abulón (camarón gigante)
Escarabajo
Caribú
Gusano de seda

INVENTOS

Raquetas para caminar en la nieve
Mantillas o fajas
Sonda de ultrasonido
Explosiones de artillería y ataque con sustancias químicas
Ventosa
Tanque
Camuflaje
Anestesia
Helicóptero
Espuelas
Electricidad
Paracaídas
Propulsión a chorro
Aguja hipodérmica
Código de señales
Aletas de avión

* Este juego está basado en el juego *Inventos de la naturaleza*, que aparece en el libro Raudsepp, E. (1987). *Juegos de ingenio*. México: Editorial Selector. p. 69.


Respuesta:



 Listado de animales e inventos.

Tarjetas donde aparezca una breve información sobre los animales citados y su relación con los inventos.

 40 minutos.

 A la hora de confeccionar el listado, es útil buscar las posibles relaciones entre animales e inventos que sean lo más disímiles, con el fin de desarrollar en los jugadores el pensamiento analógico. En una segunda etapa, el facilitador-mediador puede propiciar un diálogo en torno a cómo los jugadores piensan que influyó la naturaleza en estos descubrimientos; para esto debe tener preparada alguna información acerca de los animales citados y su relación con las innovaciones. Los autores han elaborado un conjunto de tarjetas con dicha información; a continuación se citan algunas de ellas.

Pájaros - Aletas de avión.

Ellos pueden sostenerse en el aire con sus plumas exactamente como los aviones con sus aletas.

Oso hormiguero - Espuelas.

El oso hormiguero australiano es uno de los que empleó las espuelas antes que los vaqueros, las utilizaba con el objeto de defenderse de sus enemigos.

Peces de alta mar - Electricidad.

Existen peces de alta mar equipados con aguijones eléctricos llamados claraboyas, que están encendidas a lo largo de su cuerpo y linternas en la garganta o en la cola.

Murciélago - Ondas de ultrasonido.

Al volar este animal emite una serie de gritos agudos no audibles para el ser humano, pero perceptibles por él. La repercusión de estos desde objetos diferentes le permite orientarse y evitar los obstáculos.

Camaleón - Camuflaje.

El camaleón puede cambiar de color rápidamente, de verde a amarillo (o gris).

Colibrí - Helicóptero.

El colibrí da vueltas en el mismo lugar e incluso vuela a la inversa.

Ardilla voladora - Paracaídas.


Este animal extiende hacia afuera sus patas delanteras y traseras de manera que la piel de los lados interiores constituye un paracaídas, mientras la ardilla vuela de un árbol a otro.

Por último, este juego puede ser valioso para familiarizar al niño con la biología y zoología; además, como puente de analogías para la creación y adentrarlo también en la Biónica, que es la ciencia de las innovaciones basada en analogías con la naturaleza, es decir, es una disciplina sistemática de los mecanismos orgánicos para transferirlos a la tecnología mecánica, náutica, aeroespacial y terrestre (De la Torre, 1987).*

 Conocimiento. Creatividad.

186. ¡No es verdad!

- ◆ Favorecer la originalidad de pensamiento.
Propiciar la fluidez de ideas.
Desarrollar la habilidad de elaboración.
Permitir el desarrollo de la atención y concentración en un tema.

 Se crean cuatro equipos y a cada uno se le cuenta una novela de televisión imaginaria para que la memoricen. Después se pide al primero que cambie los nombres de algunos de los


* La Biónica tiene aspectos importantes: 1) estudio y descripción del modelo biológico, 2) traducción de la descripción biológica a modelos matemáticos o lógicos, 3) desarrollo de modelos sólidos según estos modelos matemáticos.

personajes, al segundo el de algunos sitios o cosas, al tercero las situaciones que sean "bombas de tiempo" dentro de la novela, y al último que piensen en puntos de giro de la trama. Después, todos ejercitarán la novela transformada, para narrarla al resto de los integrantes del grupo. Cuando todos estén preparados, cada equipo contará la novela transformada, el resto rectificará oralmente los cambios al percatarse de éstos diciendo "¡no es verdad!".

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Hojas.
Lápices


 30 minutos.

 Este juego se puede efectuar solicitando a cada jugador que realice algún cambio en la novela (nombres, lugares, cosas). Posteriormente, por parejas, uno al otro se narran la novela y cada vez que detecten una transformación expresarán "¡no es verdad!" y dirán la palabra adecuada. Por otro lado, este juego favorece la recreación literaria porque permite la audición de textos narrados o leídos por el maestro; transformación de historias modificando personajes, lugares o situaciones; redacción colectiva de textos y transformación del final de una historia.

 Creatividad.


187. No escaparás

 Propiciar la integración grupal.
Desarrollar movimientos coordinados y específicos.

 Se hacen varias rondas de 4 a 5 participantes con uno al centro. Los de la rueda, tomados de la mano, deben impedir que el de enmedio salga; mientras, éste tratará de encontrar la forma de escaparse. Se repite hasta que todos hayan pasado por el centro. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

 Este juego se puede emplear al revés y se llama "No entrarás", es decir, se forma la rueda, tomados de la mano, una persona queda afuera y debe tratar de entrar y los demás procuran impedirselo. El juego se repite hasta que todos hayan tratado de entrar.

 Psicomotricidad.

188. No quiero estar solo

- ◆ Estimular la atención y concentración en una tarea determinada.
Contribuir al mejoramiento de las relaciones y la comunicación interpersonal.
Estimular y lograr buena cohesión grupal.
Favorecer la velocidad de reacción.
- 📄 El facilitador-mediador nombra a un voluntario para que pase al centro del círculo; éste tiene la misión de tocar a sus compañeros para no estar solo. El resto bailará al ritmo de la música, cuando ésta se detenga, el voluntario tratará de tocar a alguien, si los participantes están unidos a otros no les pasa nada, pero si se encuentran solos y son tocados, pasarán a ocupar el lugar del iniciador.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Una grabadora y casetes con música para bailar.
- 🕒 30 minutos.
- 🌀 Una variante de este juego es que el facilitador-mediador, al momento de detener la música, mencione un número al cual deben atender los demás participantes para agruparse y protegerse; por ejemplo, al mencionar el número 6 y al apagar la música, los participantes tratarán de no ser tocados y formar equipos de 6 miembros; quien no logre integrarse a ningún equipo será presa indiscutible del voluntario que no quiere estar solo.

🌀 Cohesión.


189. Nombre

- ◆ Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes.
Propiciar la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y la buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
- 📄 El facilitador-mediador dice al grupo que nuestro nombre tiene que ver con nuestra identidad y que a lo largo de la vida se le pronuncia con tonos diferentes (amistoso, triste, con enojo, entre otros). Después pide a los jugadores ponerse de pie y distribuirse por el salón, cerrar los ojos y concentrarse en la música que comenzarán a escuchar, tras lo cual el

facilitador-mediador les sugiere respirar profundamente y, mientras lo hacen, ir diciendo su nombre sólo para ellos, es decir, sin que nadie los escuche. Entonces les pide que repitan su nombre para que los demás lo escuchen mientras caminan por el salón; y después deberán continuar repitiendo su nombre y al mismo tiempo intentar asumir una postura que se adapte a éste. Por último se les sugiere detenerse en algún lugar del salón y desde allí decir una palabra que refleje su nombre. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.


 Una variante del juego sería que no sólo mencionen su nombre sino también el de sus compañeros en acciones que se les pedirán, por ejemplo:

- Caminar por el salón y repetir el nombre de tres compañeros del grupo
- Caminar por el salón y repetir el nombre de alguien con quien le gustaría tomarse un café.
- Caminar por el salón y repetir el nombre de una persona con la que le gustaría bailar.
- Caminar por el salón y cada vez que se encuentre con la mirada de uno de los participantes, decirle en voz alta el nombre.

 Iniciación.

190. Nombres


 Desarrollar la fluidez de pensamiento.
Aumentar el conocimiento sobre un tema determinado.

 El facilitador-mediador escogerá un nombre y lo comunicará al grupo. El nombre debe ser lo más largo posible y escribirse arriba en la hoja muy espaciado; luego, los participantes tienen que escribir debajo de cada letra del nombre la mayor cantidad posible de nombres propios que empiecen con esa letra. Cuando termina el tiempo acordado, el que tenga la lista más larga gana. Por ejemplo:

N	I	C	O	L	A	S
Nina	Iván	Carlos	Omar	Luis	Ana	Sofía
Norma	Irma	César	Oscar	León	Adriana	Silvia


 Lápices.
Hojas blancas.


 20 minutos.

 Otra manera de efectuar el juego es yuxtaponer dos o más nombres para crear otros. Además, en lugar de nombres propios se pueden escribir nombres de frutas, comidas y ciudades.

 Creatividad. Conocimiento.

191. Notas periodísticas


 Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Desarrollar la habilidad de elaboración.
Posibilitar la flexibilidad de pensamiento.

 Se divide a los participantes en pequeños equipos y se les sugiere que elaboren notas periodísticas en torno a determinada problemática de lo que ellos saben o conocen al respecto, después se dan a conocer todas las notas elaboradas en forma de noticiero. Cada equipo anota si existe información que ellos no conocen, además, si existe alguna que el grupo considere que no es correcta, la discute y decide si se acepta o no. Los equipos continúan trabajando el conjunto de notas (información propia o recibida) y cada uno debe confeccionar un editorial de la situación o problema planteado; se analizan los diferentes editoriales y se elige el más creativo.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.

 30 minutos.

 En el editorial que los equipos elaboren debe propiciarse, a través del facilitador-mediador, que los jugadores perciban la importancia a veces no evidente de las noticias con que trabajaron, así como que combinen determinados segmentos de información cuyo contenido no es obvio. Una variante de este juego es que, al final, cada equipo elabore un editorial con diferentes estilos (humorístico, trágico, crítico, imaginativo, entre otros). Una segunda variante puede ser que las notas periodísticas sean transmitidas por diferentes medios de comunicación (cine, radio, televisión, prensa escrita, revista, boletines, entre otros).


Otra variante es que una vez que se comuniquen las notas periodísticas el grupo le asigne a éstas colores diferentes.

Este juego resulta útil para resumir un material a revisar por parte de los participantes.

 Creatividad. Conocimiento.

192. Noticias y títulos

- ◆ Aumentar el conocimiento sobre un tema determinado.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Propiciar la habilidad de elaboración.

 Se presenta a los jugadores una serie de noticias contenidas en el periódico con sus respectivos títulos por separado. A continuación, se les pide que busquen la correspondencia entre títulos y noticias, que se agrupen por equipos y que elijan una noticia para trabajar. Después deben realizar un cuento con la noticia seleccionada y una vez desarrollado éste, dramatizarlo ante el grupo. Un ejemplo de las noticias y sus títulos aparece enseguida:

Títulos-noticias.*

Cristina Sánchez casi llenó el Nuevo Progreso (estadio taurino).

... se recibieron 167 llamadas anónimas alertando la presunta presencia de artefactos explosivos en lugares públicos de esta ciudad de Guadalajara...

Huelga en Internet.


En la actualidad hay maravillosos descubrimientos científicos que pueden cambiar de manera radical nuestro concepto y percepción del envejecimiento y las arrugas como consecuencia de éste.

Para lograr la juventud.


La española malogró su presentación en Guadalajara por sus fallas con la espalda en una novillada que se caracterizó por la gran cantidad de volteretas que sufrieron los novilleros mexicanos.

El año pasado, se hizo presente el terrorismo telefónico.

Durante la huelga nacional, que duró tres semanas en Francia y que paralizó completamente al país, las suscripciones a la red mundial de computadoras Internet aumentaron 25% gracias a la sed de información, así como de contacto humano, de los ciudadanos franceses atrapados en casa.

-  Tarjetas con noticias.
Tarjetas con títulos.
Periódicos o revistas informativas.

 40 minutos.

 La dramatización de la noticia por parte de los equipos puede realizarse sólo con mímica para que los demás adivinen de qué noticia se trata. Este juego es útil para familiarizar a los

* Noticias tomadas del periódico local de Guadalajara, Jal. México. *Siglo 21*. Enero 2 de 1996. p. 15.


jugadores con la identificación de las partes principales de un periódico y para la interpretación de ilustraciones de textos y construcción de enunciados.


Una última variante elaborada por los autores a partir de esta actividad lúdica, es que los participantes ilustren sus noticias disparatadas con material gráfico o fotográfico del mismo periódico; en el momento de exponer ante el grupo, el jugador puede describir qué estrategia utilizó para crear su noticia.

 Creatividad. Conocimiento.

193. Nudo




 Favorecer una actitud de enfrentamiento a los obstáculos.
Desarrollar la cooperación y trabajo grupal para resolver un problema.

 El facilitador-mediador organiza dos equipos y los ordena en filas de igual número de jugadores. La primera persona de cada fila recibe una cuerda, a la señal del facilitador-mediador debe hacer un nudo en la cuerda y cuando termine lo enseñará al facilitador-mediador, quien dará el visto bueno, pasando esto regresará a la fila y pasará la cuerda al segundo en fila, éste debe desatar el nudo y pasar la cuerda al tercero, quien hará otro nudo e irá a que le den el visto bueno; así sucesivamente hasta que la cuerda llegue al último. Gana el equipo que termine primero. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Una cuerda.

 20 minutos.

 En vez de ser una cuerda, puede ser abotonar y desabotonar una camisa.
En este juego, al igual que en otros de la obra, aparece la competencia. En el programa *Atmósferas creativas*, tan necesario es la cooperación como la competencia. En el caso de esta última, es necesario estar atentos con relación a la actitud que se tiene ante ganar o perder. Además, reforzar una serie de acciones que permitan que la competencia sea algo educativo, como:


- No enfatizar la derrota o victoria de un equipo sobre otro. La participación en una actividad lúdica no debe asociarse a un posible resultado. Se debe jugar por muchas razones y no sólo para glorificar el éxito.
- Resaltar siempre lo divertido que va a ser el desarrollo del juego más que las posibles características del ganador de éste.
- Verbalizar que cuando no se gana no ha ocurrido nada malo, sino que es un simple resultado. Cuando en un juego haya un participante a quien no le gusta perder, se le puede dar la posibilidad de no participar en el juego.


- Propiciar juegos en los que esté presente el azar para enfrentarse y que de esta forma se puedan manejar mejor las actitudes como ganador o vencedor.
- Equilibrar las reglas de un juego para que no favorezca a un equipo más que a otros. Así, por ejemplo, se puede decir que cuando alguien consiga un punto, se cambie de equipo.


En síntesis, el facilitador-mediador debe estar atento a cómo se vive en éste y otro juego la experiencia de ganar y perder.

 Psicomotricidad. Creatividad.


194. **Números**

 Aumentar el conocimiento sobre un tema.
Contribuir al mejoramiento de la relación y comunicación interpersonal.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Estimular el sentido del humor.

 Se sientan todos en círculo. Uno dice al compañero de su derecha cualquier número, pero con una entonación determinada (temor, risa, sorpresa, ironía), y éste debe responderle cualquier número, pero con la misma entonación y gestos. El último vira hacia otro jugador y le dice otro número cambiando la entonación y así sucesivamente. Si un miembro del grupo no hace bien la entonación o no responde en un tiempo razonable, sale del juego.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas (variante).
Lápices (variante).
Colores (variante).

 30 minutos.

 El facilitador-mediador debe insistir en que el juego se realice en forma rápida y empleando gestos, expresiones de la cara y entonación que den vida al diálogo a través de los números. Por otro lado, una variante de este juego es que los participantes tengan el material necesario (hojas blancas, lápiz o colores) para que además de mencionar y representar el número también lo escriban y lo muestren a sus compañeros; las cantidades varían de acuerdo al grado escolar o edad de los participantes. Además, este juego se puede emplear en la asignatura de Matemáticas para el conocimiento de los números, sus relaciones y sus operaciones.

 Participación.

195. Números y letras

- ◆ Estimular el conocimiento de un tema.
Explorar trayectorias y direcciones.

📄 Se colocan dos hileras paralelas de sillas con la misma cantidad, dándose la espalda; en el respaldo de cada silla (por el frente) se pega una tarjeta doblada para que no se vea su contenido. Los participantes se sientan donde deseen y sólo ellos conocerán el contenido de su tarjeta; las tarjetas de una fila tendrán números desde el uno hasta el total de las sillas, la otra fila, tendrá en las tarjetas 105 nombres de letras, de acuerdo con la cantidad de jugadores. El facilitador-mediador dirá un número y una letra y los que tengan esas tarjetas buscarán el asiento vacío en la otra fila para ocuparlo; quien llegue primero gana un punto para su hilera y el facilitador-mediador tachará en su lista el número y letra que ya participaron para no repetirlos. El juego termina cuando todas las letras están del lado de los números y viceversa. Ganará el equipo que acumule más puntos.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✏ Sillas.
Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas con números.
Tarjetas con letras.

🕒 20 minutos.

👂 El facilitador-mediador debe estar atento a que cada participante conozca el contenido de la letra o número que le tocó.
En una ocasión en que empleamos este juego en San Luis Potosí con líderes del Sindicato de maestros, uno de ellos se enojó al no poderse sentar y agredió al que ocupaba la silla, aventándolo al suelo. En estos casos, lo recomendable no es suspender o dejar de aplicar el juego, sino estar conciente que todo juego donde exista contacto físico puede propiciar agresividad. Es labor de quien conduce la actividad ir enseñando a los participantes a controlar sus emociones, ya que quien las conoce es capaz de jugar con valor y respeto al adversario.

- 🌀 Psicomotricidad. Habilidades del pensamiento.



196. Obstáculos y más obstáculos

◆ Fomentar la actitud de asumir riesgos y vencer obstáculos.

📄 El facilitador-mediador dice al grupo que van a jugar a vencer obstáculos. Luego les pide que se sienten en el piso formando un gran círculo, solicita a un voluntario que pase al centro de éste y le cubre los ojos con una venda negra. Acto seguido le comenta a todos que deben crear, utilizando la disposición que adopten su cuerpos en el piso (echados en el suelo, sentados con las piernas levantadas), obstáculos a ser vencidos por el jugador que tiene los ojos vendados. Después se dan cinco minutos a quien tiene los ojos vendados para sortear dichas dificultades. Si en este tiempo los vence se quita la venda e invita a otra persona a que pase. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Venda negra.

🕒 25 minutos.


🌀 Una variante del juego es que en vez de que los obstáculos sean personas, sean objetos que traen los participantes, mismos que debe vencer quien camina por el salón con los ojos vendados.

🌟 Creatividad.

197. Olas de mar

◆ Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
Experimentar el ritmo interno (el cual tiene que ver con el desplazamiento en forma libre).

Explorar trayectoria y direcciones.
 Tomar conciencia de los movimientos corporales.
 Propiciar el sentido de pertenencia al grupo.
 Desarrollar la confianza en los otros.
 Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.
 Afianzar las relaciones interpersonales del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional.
 Explorar movimientos continuos y segmentados, improvisación de secuencias de movimientos, organización de movimientos y desplazamientos grupales.

 El facilitador-mediador comenta al grupo que van a jugar a las olas del mar y a los peces; para lo cual entrega a cada jugador periódicos, tijeras, pegamento y colores. Enseguida, les pide que se numeren del número 1 al 6; los números 1 van a formar el equipo de los peces negros, los 2 el equipo de los peces rojos, los 3 serán verdes, los 4 serán los peces de color naranja, los 5 azules y los 6 van a conformar el equipo de las olas. Cada equipo debe pensar en el tipo de pez a representar, así como en la forma en que se desplaza en el mar. Una vez dadas estas indicaciones, se les solicita crear con el material entregado los peces y olas respectivas. Una vez realizado esto, se pide a los jugadores que representan a las olas, que comiencen a moverse imitando diferentes estados del mar y que los equipos de peces se muevan de acuerdo con la calma o bravura de las olas.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


Periódicos.

Tijeras.

Lápices de colores.


Pegamento.

 20 minutos.


 Otra variante del juego es que el facilitador-mediador explique a los jugadores que por debajo de las olas van a pasar los peces y que él dirá, según como vea las olas, cuáles peces van a pasar. El juego transcurre con los diferentes peces de colores entrando y saliendo mientras transcurren diferentes estados del mar.

 Psicomotricidad. Cohesión. Creatividad.


198. Ondeando banderas

 Propiciar la participación de los jugadores en una tarea determinada.
 Impulsar, animar o desinhibir a los participantes para que se integren al trabajo grupal.
 Ampliar y reforzar en los participantes el conocimiento sobre un tema determinado.


Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Desarrollar los procesos de percepción.

 Se forman parejas dentro del grupo. A cada una se le entrega un palito de madera, un lápiz adhesivo y una tarjeta con el nombre de un país y los colores de su bandera. El facilitador-mediador explica que dentro del local están escondidas las banderas, pero éstas se encuentran por mitad. Los jugadores deben encontrar las dos mitades de la bandera del país que les corresponde, pegarlas, unirlas al palito de madera y correr al centro del local a ondear su bandera; la primera pareja que lo logre será la ganadora. Si una pareja ondea una bandera que no corresponda al país que le tocó queda descalificada.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Palitos de madera.
Lápiz adhesivo o pegamento.
Tarjetas con nombres de países y los colores de sus banderas.


 20 minutos.


 Otra manera de realizar el juego es, por una parte, colocar las banderas y por la otra, los héroes de cada país; los jugadores, de manera rápida, deben relacionar el país con su héroe. En una clase de quinto grado de Historia, se pudieran relacionar las banderas que se emplearon en la lucha de Independencia y los grandes caudillos que las portaban.


 Conocimiento. Participación. Habilidades del pensamiento.

199. Oraciones

 Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la caligrafía y ortografía.
Observar el orden de las palabras de una oración.
Propiciar un trabajo cooperativo e interdisciplinario.

 El facilitador-mediador piensa una oración, lo más extensa que pueda, luego la escribe desordenadamente en un tablero y gana quien primero descubra de qué oración se trata. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Pizarrón o tablero.
Hojas.
Lápiz.

 15 minutos.

☞ Se puede dividir el grupo en dos equipos que, por turnos, traten de adivinar la oración. Se recomienda que ésta sea adecuada a la edad de los participantes, quienes deberán sistematizar y encontrar la secuencia lógica de ésta.

🌀 Habilidades del pensamiento. Conocimiento. Organización y planificación.

200. Oraciones en grupo

- ◆ Observar el orden de las palabras de una oración.
 Predecir secuencias en el contenido de los textos.
 Permitir al grupo la organización de una tarea específica de la manera más eficaz y eficiente.
 Analizar la importancia de la organización en una tarea para lograrla.
 Facilitar el trabajo de manera cooperativa e interdependiente.
 Propiciar la participación de las personas en una tarea determinada.
 Aumentar el conocimiento sobre un tema determinado.

📄 Se da a cada miembro del grupo una tarjeta con una palabra y se sugiere que cada uno lea su palabra a continuación del otro. Luego, se solicita que organicen la oración correctamente, para lo cual muchos de los miembros del grupo tienen que cambiar de posición; una posible oración es: "¡Cuidado! ¡Qué caray!, conste que te avisé del charco, ¡estás muy mojado!". Se pide al grupo que la practique muchas veces hasta que aprenda a escuchar con simpatía al otro; también que oigan la palabra dicha por el participante que le precede, añadan la propia y pasen la combinación al siguiente, de manera que la oración completa adquiera ritmo y significado. También puede realizarse con base en una poesía, a continuación se cita un ejemplo.*

Había una vez un trinar de aves
 que se oía cuando el viento soplaba,
 el cual inspiraba quietud a la vez
 que nos motivaba a reflexionar sobre
 nosotros mismos, cómo somos,
 cómo nos ven, cómo deseamos ser...
 Cada individuo es real,
 cada individuo es valioso,
 nadie es menos, nadie es más,
 hasta las aves lo saben,
 siempre se aprende de todos,
 la mejor satisfacción es:


* Este poema fue elaborado por María Antonieta Covarrubias Vargas, durante un curso-taller sobre creatividad ofrecido en el I Simposium-taller de Educación Preescolar de la Escuela Normal para Licenciados en Educación preescolar Rosaura Zapata, Mexicali, B.C. 29 de noviembre de 1996.

dejar un conocimiento en aquella
 persona que te escuchaba.
 Los conocimientos son enriquecidos con
 las experiencias.
 Había una vez un trinar de aves...

Había una	trinar de	aves
vez un	las experiencias	enriquecidos con
Los conocimientos	son	un trinar
de aves	Había una vez	Los conocimientos
son enriquecidos con	te escuchaba	persona
en aquella	dejar un conocimiento	lo mejor
satisfacción es:	aprende de todos	siempre se
hasta las aves	nadie es más	lo saben
nadie es menos	que se oía cuando	que nos
el viento soplaba	el cual inspiraba	nosotros mismos
cómo deseamos ser...	cómo somos	cómo nos ven
motivaba a reflexionar sobre	Cada individuo es real	cada individuo es valioso

 Tarjetas con palabras.

 30 minutos.

 Si el grupo es muy grande, se forman 2 o 3 equipos, se deben tener tarjetas adicionales por si se incorporan más participantes, de tal manera que la oración alcance. No es necesario utilizar una oración en particular, igual servirá un pasaje de un libro o alguna frase de un periódico. También el facilitador-mediador puede escribir una propia, añadiéndole quizás algunas sutilezas como:


- Mira qué cosa tan grande. ¿Qué es?
- Una jirafa
- ¿Estás segura?
- ¡Claro!

Por otra parte, esta actividad lúdica se puede utilizar en la asignatura de Español para la enseñanza de la oración y sus partes.

 Comunicación. Conocimiento. Participación. Organización y planificación.

201. Orden alfabético

◆ Favorecer la ampliación del vocabulario a través de la elaboración de campos semánticos. Incrementar las habilidades de pensamiento para establecer prioridades. Desarrollar los procesos de atención y concentración.

 El juego consiste en decir, siguiendo el orden del círculo y en orden alfabético, nombres de países, por ejemplo, Argentina, Brasil, Colombia, etc. Sale quien no pueda continuar la lista con prontitud.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

☞ Otra manera de efectuarlo es decir algunas preferencias en orden alfabético de la siguiente manera: "yo prefiero el **a**vión para viajar", "yo prefiero el **b**alón de fútbol del estadio Jalisco", "yo prefiero **c**omer frijoles negros" y así sucesivamente.

 Comunicación. Habilidades del pensamiento.

202. Orejones


◆ Desarrollar la expresión corporal a través de la organización de movimientos y desplazamientos grupales. Desarrollar la manifestación de rapidez de reacción.


 Un miembro del grupo se coloca en el centro de un círculo formado por los demás, todos tienen sus manos detrás de sus orejas, con las palmas hacia adelante y los dedos hacia arriba. Cuando el participante del centro les muestra la espalda, los demás mueven sus manos como orejas de elefante; pero tan pronto como se vuelve hacia ellos, tienen que

dejar de mover las manos y mantenerlas quietas. Si el jugador del centro sorprende a alguien que sigue moviendo sus manos, ambos intercambian su lugar.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 15 minutos.

 El jugador del centro puede volverse en el momento y con la rapidez que quiera y hacia cualquier dirección.

Este juego fomenta la alegría y el disfrute. Cada vez que se ha realizado en el diálogo final existen comentarios de los participantes de que comprobaron con la actividad lúdica que pueden divertirse con todos los del salón, con los que le caen mejor o peor.

 Psicomotricidad.




203. Palabras

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la flexibilidad de pensamiento.

Los jugadores escriben la mayor cantidad posible de palabras que cumplan las siguientes condiciones: que comiencen con I y terminen con O, que inicien con M y finalicen con A, que comiencen con N y terminen con E, que empiecen con Z y concluyan con U.

Ejemplos: inmenso, mañana, noche,
zulú, idilio, montaña,
nieve, Zacapu.

Después de redactadas las palabras se forman oraciones con las mismas. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.

 20 minutos.

☞ A este juego se le ha introducido una variante consistente en que las palabras que deben mencionar los participantes no deben existir en nuestro idioma ni en ningún otro, además de que en lugar de crear oraciones elaboren un cuento con las mismas. Otra variante más consiste en hacer dos equipos y que cada uno de ellos le diga al otro la letra con que debe comenzar la palabra y con la que debe terminar. Ganará el equipo que tenga la lista más grande.

La siguiente variante es que piensen en palabras a través de adivinanzas; por ejemplo, "¿Qué palabra da calor y cobijo al mismo tiempo?" (la palabra es "morada").


 Creatividad.

204. Palabras creativas

◆ Estimular la originalidad de pensamiento.

Favorecer la fluidez de ideas.


Propiciar la capacidad de redefinición o elaboración de ideas.

 Se pide a los miembros del grupo que digan de 5 a 10 palabras al azar. El facilitador-mediador las apunta en el pizarrón y después propone que se invente una historia en la que intervengan todas. Una vez confeccionada ésta, pide a los miembros que cada uno asuma una palabra e improvise sobre lo elaborado en el juego. Por ejemplo, con un grupo de estudiantes de Ciencias de la Salud de Guadalajara, se empleó este juego y se plantearon las siguientes palabras: embriones, ensayos, enfermedades, polémica, almacenes, discusiones, humanos, gen, casos y desarrollo. A continuación, aparece un fragmento de la historia que crearon ellos:


"En Alaska existe un laboratorio hiperbárico de investigación de embriones humanos que ha descubierto que determinadas enfermedades podrían curarse con éste, a través de la multiplicación de las células de él. Los investigadores de este centro piensan que estas células reciben energía directa del Sol y se están realizando ensayos para el cultivo de éstas. Además, piensan que en el futuro se desarrollará una terapia genética de embriones a realizarse en la Luna, para la sustitución de genes defectuosos por sanos, lo que permitirá el tratamiento de enfermedades como el SIDA y la hemofilia, entre otras.

Ellos quieren crear laboratorios de fertilización en la Luna, con sus respectivos almacenes y se imaginan que pronto se logrará la existencia de vida humana en ésta. Todos estos adelantos y desarrollos de la ingeniería genética de este laboratorio, están despertando una gran polémica tanto en la Tierra, como en otros planetas como Júpiter y Marte. En estos momentos en el centro Franhensteniano de Marte se está dando un congreso, donde existen fuertes discusiones en torno al desarrollo embrionario. Entre los cuestionamientos que se hacen se encuentran: ¿hasta qué punto es válido fabricar, emplear y sacrificar embriones humanos en experimentos de laboratorio?, ¿cómo poder llevarlos en naves cósmicas a los planetas más distantes de la Tierra para modificar o insertar genes de los seres humanos de la Tierra con células embrionarias de allí?, ¿se debería restringir su empleo exclusivamente a los casos terapéuticos?, ¿a través de estos estudios se podrán hacer miles de copias de

un mismo gen y llegar al DNA fósil de los dinosaurios que vinieron de Neptuno para la Tierra? (...)”*

 Hojas blancas.
Pizarrón.
Gis.
Lápices.


 30 minutos.

 Otra manera de realizar el juego es pedir a los jugadores que elaboren un listado de palabras (más de 10) y a continuación, al azar, unan su primera palabra con la de su compañero, y a partir de esta yuxtaposición realicen una historia. Además, el juego se puede hacer en equipos desde el principio.

 Creatividad.


205. Palabras e historias

◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer la fluidez de pensamiento.
Propiciar la habilidad de redefinición o elaboración de ideas.

 Los participantes forman un círculo y se sientan, luego, en una tarjeta escriben una palabra (la que deseen), las tarjetas se revuelven para distribuirlas a las personas que se encuentran en el círculo. Después se indica que cada uno va a crear, redactar y montar una historia que tenga de 2 a 5 frases en donde involucre la palabra que le tocó; al final exponen su historia al grupo.

 Tarjetas blancas.
Lápices.

 30 minutos.

 Al final, el facilitador-mediador puede pedir al grupo que incorpore todas las historias en una sola. Incluso, puede realizar preguntas como: ¿por qué ocurriría tal situación que comenta?, ¿cómo se podría hacer la historia cada vez mejor? También puede modelar


* La historia que se cita fue confeccionada por estudiantes de psicología, odontología y medicina durante un curso-taller de creatividad, en el marco del XV Encuentro Nacional, X Latinoamericano de Psicología, I Iberoamericano de estudiantes de psicología, denominado *¿Hacia una psicología sin frontera?*, en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, el 19 de mayo de 1994.

una actitud de flexibilidad y apertura ante todas las historias que le están contando los jugadores e incorporar algunas de ellas a su diálogo final.

 Creatividad.


206. Palabras e imágenes

◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer la fluidez de ideas.
Propiciar la habilidad de elaboración.

 Se proporcionan al grupo varias letras de diferentes tamaños y colores. Después se solicita a cada miembro que exprese un pensamiento o deseo haciendo figuras con las letras (las cuales pueden ser modificadas) y que éstas expresen ópticamente lo que significan. Enseguida, cada participante presentará los trabajos al grupo y se establece un diálogo en torno a ello.

 Letras en cartón de diferentes tamaños y colores.


 30 minutos.


 Este juego motiva al niño a fantasear y a encontrarle más significados a las letras, de tal modo, que su contacto con éstas sea más placentero.

 Creatividad.

207. Palabras en movimiento

◆ Exploración de trayectorias y direcciones.

 El facilitador-mediador del grupo pide crear parejas. Luego sugiere que cada una de ellas construyan una letra con sus cuerpos y que caminen por el salón.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas donde aparezcan diferentes tipos de movimiento.

 30 minutos.


 Esta actividad lúdica es de mucha utilidad para crear un clima más relajante en el grupo.

Una variante del juego es trabajar en equipos. Uno debe crear vocales y otro consonantes. A continuación se les pide juntar vocales y consonantes para crear vocales que den lugar a palabras. En el caso de que no lo consigan se les puede pedir crear nuevas palabras.

 Psicomotricidad.


208. Palabras en vertical

◆ Estimular la fluidez de pensamiento.
Favorecer la originalidad.


 El facilitador-mediador entrega a los participantes una palabra escrita en forma vertical en una hoja y les pide que de manera horizontal encuentren la mayor cantidad de palabras que puedan surgir de cada una de estas letras. A continuación el facilitador- mediador les muestra el siguiente ejemplo:

E Error, enunciado, estación, elegante, esto, eso, España, escuela, elefante, ella.
S Señor, soy, sereno, señora, sueño, siga, serio, sábado, sabia, silencio.
P Personal, pelota, pico, paso, pala, pollo, Pepe, Pedro, pies, prueba.
A Abajo, abeja, adiós, alegre, avisos, aprecio, ave, alerta, atención.
N Novela, no, ninguno, nena, nadie, nieve, neblina, naranja, natilla, navidad.
T Todos, tuvieron, tubo, títeres, tarántulas, trabajo, trueno, tacos, trineo, talco.
A Auto, amarillo, azul, alberca, alumno, alimento, Asia, África, así, acera.
P Pena, perico, peldaño, permiso, pescuezo, partes, piernas, piedras, paleta, pesa.
A Años, abismo, amar, arma, arete, alerta, acá, allá, acabar, arena.
J Jardín, jamaica, jarabe, Jesús, joven, jovial, jeringa, juventud, jasmín, jardinero.
A Amigos, amistad, Amalia, alcanzar, alianza, ardor, atleta, América, acabado, amanecer.
R Ratón, Ramón, roca, rocío, reloj, revista, regla, recibir, recordar, renacimiento.
O Oso, oídos, ojos, obedecer, obtener, obeso, ósea, orar, ordenar, olor.
S Solo, Sonia, salida, siguiente, soledad, sueltos, soñar, sonreír, soliloquio, señalamiento.

Una vez realizado lo pedido, los jugadores intercambian lo que hicieron. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hoja con la palabra escrita en forma vertical.
Lápices.

 20 minutos.


 También se puede pedir a cada jugador que cree su propia palabra. Con este juego, a los autores de esta obra nos sucedió algo muy curioso, el día que lo aplicábamos en un

aula de la Universidad de Guadalajara con la asignatura de Dinámica de grupos, los alumnos estaban hablando entusiasmados acerca de las palabras nuevas y sus significados, cuando de pronto entró una maestra y exclamó: "con tan poco silencio no se puede aprender". Esto hace pensar que para muchos maestros, de acuerdo con viejos paradigmas, aprender no es sinónimo de participación a través de la conversación de los alumnos en torno al juego en cuestión, y sí de un monólogo del maestro hacia el alumno, donde los profesores hacen como si enseñaran y los alumnos como si aprendieran a través de un silencio sepulcral.

 Creatividad.

209. Palabras nuevas

◆ Favorecer la originalidad de pensamiento.
Estimular la fluidez de ideas.
Desarrollar la capacidad de elaboración.

 Se confecciona un listado de palabras nuevas sin significado, cada participante selecciona una creando una historia a partir de ella. Por ejemplo, ante la palabra Bioprimerabos se pudiera crear la siguiente historia: Bioprimerabos es una tecnología del siglo de la Biotecnología para renovar uno de los pulmones de la ciudad de Guadalajara, que es el bosque de la Primavera, a través de técnicas de agronomía de vanguardia, mezcladas con la investigación profunda de la vegetación endémica.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Hojas blancas.
Lápices.

El listado de palabras empleado es el siguiente:

1. Basumiel
2. Inocleto
3. Fortumagenet
4. Anatita
5. Hormipato
6. Melacho
7. Nonino
8. Meono
9. Forico
10. Chapulaire
11. Sedarito
12. Relopick

13. Sirecita
14. Okerito
15. Quntano
16. Anamon
17. Pagua
18. Foffino
19. Escupimon
20. Ajamerron
21. Peninna

 30 minutos.

 A este juego puede agregársele una tercera etapa en que cada equipo le da al otro su relato, a continuación se pide que lean éste de la manera que lo hace un detective, es decir, buscando el menor indicio que permita destruir la historia. Estos indicios son anotados en una hoja, después de esto se devuelve a los jugadores lo creado al inicio junto con la hoja de los indicios; entonces se pide que construyan de nuevo la historia tomando en cuenta dichos indicios. Siguiendo con estas ideas, el facilitador-mediador debe hacer ver al grupo que los indicios ayudan a encontrar aquellos puntos significativos que sirven de trampolín para escribir nuevas historias.

 Creatividad.

210. Palabras palíndromas

 Aumentar el conocimiento sobre un tema.
Desarrollar la originalidad de pensamiento.

 Consiste en que los jugadores deben escribir palabras o frases que se lean de izquierda a derecha o viceversa; por ejemplo:

las = sal; rama = amar; amor = Roma; Omar = ramo; el = le; oro = oro; oso = oso;
saco = ocas.

Después de esto crean versos a partir de palabras seleccionadas previamente. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.

 20 minutos.

☞ Una variante del juego es “palabras gigantes”, el facilitador-mediador escribe en la pizarra una palabra, en tamaño gigante, después pide a un jugador que la lea y la deletree. A continuación, solicita a todos que busquen palabras de la misma familia y que inventen una historia o poema con ésta. Esta manera de efectuar el juego puede ser útil para la asignatura de Español en torno a la recreación literaria en relación con la creación de cuentos o textos literarios en forma individual y colectiva.

🌀 Conocimiento. Creatividad.

211. Palabras perdidas


- ◆ Aumentar el conocimiento sobre un tema determinado.
- Favorecer la originalidad de pensamiento.
- Propiciar la fluidez de ideas.
- Desarrollar la capacidad de redefinición o elaboración de ideas.

📄 Se pide a los jugadores que seleccionen una palabra que no guarde relación con la serie que se le está dando, por ejemplo, hijo, padre, abuelo, madre, camión; la palabra que no corresponde es camión, pues el resto corresponde a la familia. Después, con las palabras que no corresponden con las series se les pide que creen un cuento. A continuación aparece un listado de series de palabras que pueden utilizarse.


1. Bebé, niño, hijo, marido, doctor.
2. Bicicleta, moto, carro, avión, amargo.
3. Frío, tímido, sensible, vulnerable, cobarde.
4. Fantasía, imaginar, idea, visión, comer.
5. Rojo, verde, alma, violeta, amarillo.
6. Televisión, libro, radio, revista, juego.
7. Elasticidad, flacidez, tonicidad, crema, suavidad.
8. Leo, Virgo, Géminis, Sagitario, Sol, Acuario.
9. Fuego, yoghurt, leche, queso, mantequilla.
10. Descubrir, hallar, comenzar, buscar, encontrar.
11. Motocicleta, coche, lancha, camioneta, tren.
12. Cacahuete, zanahoria, mango, papa, rábano.
13. Cuatro, quince, veinte, dieciocho, veintidós.
14. Escultura, pintura, estatuilla, monumento, bajorrelieve.
15. Relajamiento, humillación, crítica, deshonor, deshonra.
16. León, hiena, jirafa, oso, lobo.

Respuestas correctas:

1. doctor, 2. amargo, 3. frío, 4. comer, 5. alma, 6. juego, 7. crema, 8. sol, 9. fuego, 10. comenzar, 11. lancha, 12. mango, 13. quince, 14. pintura, 15. crítica, 16. jirafa.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de series de palabras.


 30 a 40 minutos.

 Una variante del juego es hacer un listado de palabras, todas ortográficamente bien escritas, menos una, la que el jugador deberá identificar. Un ejemplo es: cenar, borrico, navidad, vervo, educación. Aquí la palabra incorrecta es verbo. Este juego permite en la asignatura de Español la reflexión sobre la lengua a través de la ampliación del vocabulario mediante la elaboración y utilización de campos semánticos de oficios, animales, frutas, objetos de uso escolar, juguetes, colores, entre otros.

 Habilidades de pensamiento. Creatividad. Conocimiento.

212. Palabras y dibujos

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Fomentar el empleo de analogías.

 El facilitador-mediador les entrega a los jugadores una hoja con un listado de frases que deben ser completadas con un dibujo. A continuación le dice al grupo, "si yo dijera 'tan rápido como' creo que ustedes pintarían al viento" o "si yo les expresara 'tan blanco como' pienso que ustedes pintarían la nieve". Luego de estos ejemplos les entrega lápices de colores y la hoja con las comparaciones a realizar. Una vez terminadas de contestar las comparaciones, los participantes comparten sus respuestas.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas con listado palabras.
Lápices de colores

 30 minutos.

 La hoja con el listado de comparaciones a realizar es:

1. Alto como un

2. Tan fuerte como un

3. Tan trabajador como un

4. Tan lento como un

5. Tan paciente como un

6. Tan tranquilo como un

7. Tan agresivo como un

8. Tan furioso como un

9. Tan inteligente como un

10. Tan quieto como un

11. Tan noble como un

12. Tan caliente como un

13. Tan frío como un

14. Tan feo como un

15. Tan lindo como un

16. Tan liviano como un

17. Tan frágil como un

18. Tan testarudo como un

19. Tan brillante como un


20. Tan emocional como un

Debemos buscar comparaciones convencionales o idiomáticas, e invitar al jugador a decir algo original acerca de éstas a través de la analogía.

 Creatividad.

213. Palabras y pensamientos


◆ Fomentar la habilidad de dar razones.
Desarrollar una cultura del pensamiento.
Permitir una dirección amplia sobre determinado tema.

 El facilitador-mediador les proporciona una hoja con un texto que es el siguiente: "Cuando yo recuerdo mi visita al antiguo colegio de San Ildefonso el 14 de Julio del 2001, lo primero que me viene a la mente es el óleo sobre tela *Mujer sentada* del pintor y escultor colombiano Fernando Botero. Justo cuando comienzo a ver su exposición descubro que me encuentro con este óleo y pienso cómo la mujer ha sido tema predilecto de muchos pintores y Botero no es la excepción. Creo que la presenta en todas sus facetas —madre, hija, esposa y viuda— y desempeñando toda clase de trabajos —primera dama, cantante, entre otros—. Yo conocí de su obra a través de un llavero que me regaló mi esposa cuando vino de Madrid en el año 1994. El llavero, si mi memoria no se equivoca, era una réplica de los óleos de *Adán y Eva* pintados en 1989, me asombró desde ese momento el gusto de este artista por la expansión y la consecuente distorsión de la forma".

Posterior a esto les pide que encuentren en el texto anterior las palabras que expresan procesos de pensamiento. Gana quien más palabras encuentre. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Textos donde aparezcan palabras que reflejan procesos de pensamiento.

 30 minutos.

 Una variante del juego es dar a los jugadores una serie de oraciones en las que falten dos palabras, y pedirles que subrayen cuáles de las palabras que están entre paréntesis podrían quedar en cada uno de los espacios en blanco. Además de darles la posibilidad de que si no creen que las palabras señaladas sirven para completar la oración, expliquen por qué piensan así y escriban la que consideren que debe ir allí. El listado de oraciones empleadas fue la siguiente:

1. _____ a darle el regalo de navidad que yo _____ para mi hija.
2. _____ los números en cada columna y luego _____ las dos sumas.
3. _____ me preguntó si yo _____ la dirección del zoológico de Guadalajara.
4. Justo cuando _____ que había terminado, _____ que tenía más platos que limpiar.


5. Cuando yo _____ que se llamaba Carlos Alberto González, _____ que lo conocí en un evento Creatividad y Diseño de la Universidad de Guadalajara.

Posibles respuestas: 1) me decidí, escogí, 2) sumé, resté, 3) Alguien, conocía, 4) creí, descubrí, 5) escuché, recordé.

 Habilidades de pensamiento.

214. Pañuelo


- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
Desarrollar la manifestación de rapidez de reacción.

 Todos forman un círculo excepto uno que lleva un pañuelo lleno de nudos. Da vueltas a la ronda y lo deja detrás de cualquiera de sus compañeros, el cual perseguirá a quien se lo dejó tratando de alcanzarlo y darle con los nudos en el cuerpo. Si lo consigue, manejará el pañuelo y se repetirá el juego.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Pañuelos.

 20 minutos.

 Una variante consiste en que dos participantes pasen al centro del círculo, cada uno tomará el pañuelo de un extremo y, sin soltarlo, intentarán tocar la cabeza del contrario. Quien lo logre primero, corre fuera del círculo, mientras el otro toma el pañuelo y lo persigue para darle con los nudos, si no lo logra antes de que regrese al círculo, continúa jugando y elige a otro compañero, pero si lo logra el contrario será quien continúe jugando.


En este tipo de juegos predominan las relaciones de oposición y a partir de su desarrollo se ponen más de manifiesto las relaciones o vínculos entre los compañeros.

 Habilidades de pensamiento.

215. Paracaídas

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.


Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
Experimentar el ritmo interno (el cual tiene que ver con el desplazamiento en forma libre).

 A cada participante se le entrega un paracaídas imaginario realizado con papel periódico y cintas de diferentes colores. A continuación, el facilitador-mediador sugiere que muevan los paracaídas siguiendo las indicaciones de: arriba (están volando sobre las nubes), abajo (están llegando al suelo), tierra (recoger el paracaídas una vez que pisan tierra), vientos fuertes (movimientos rápidos en las nubes) y así sucesivamente.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Cintas de diferentes colores.
Papel periódico.

 30 minutos.

 Si se emplea un paracaídas real, es posible efectuar los siguientes juegos:

- 1) Los más pequeños del grupo suben descalzos al paracaídas, mientras los demás participantes lo mueven de maneras diferentes, aquí el facilitador-mediador puede utilizar alguna historia para enriquecer el juego —por ejemplo, imaginar que los jugadores que están arriba son peces que nadan en aguas tranquilas y de repente llega una tormenta, removiendo el mar, mientras que los participantes que mueven el paracaídas lo hacen con más fuerza.
- 2) En el centro del paracaídas se coloca un participante, los demás toman el paracaídas y lo elevan a la altura de la cintura (que puede ir variando en el transcurso del juego: a los tobillos, a las rodillas, etc.) asegurándose de que lo tienen bien sujeto. Acto seguido comienzan a dar vueltas, en el sentido de las manecillas del reloj. A la orden del facilitador-mediador se va cambiando de actividad, por ejemplo, dejan de caminar y comienzan a saltar, correr, etc. El jugador que está en el centro se puede ir cambiando por otro, para que todos o la mayoría lleguen a estar en este lugar.
- 3) El facilitador-mediador pide al grupo que formen tres equipos, los cuales pueden tener nombres de animales, colores, etc. Agrupados ya, se colocan todos alrededor del paracaídas extendido y lo hinchán alzando los brazos con fuerza. En ese momento el facilitador-mediador grita el nombre de uno de los equipos y quienes pertenecen al grupo mencionado deben pasar rápidamente por debajo de la tela para ocupar el lugar abandonado por otros miembros de su equipo. Esto debe de hacerse con rapidez, antes de que el paracaídas vuelva a deshincharse.
- 4) Los jugadores se colocan alrededor del paracaídas y lo elevan al nivel de la cintura. Se les dice que a la orden del facilitador-mediador van a elevar el paracaídas lo más alto posible, después darán un paso adelante y colocarán el paracaídas a las espaldas de los participantes. Después todos se sientan y contemplan el efímero iglú que se forma con ellos dentro. También es factible en este momento hacer diferentes movimientos antes de que el iglú caiga sobre sus cabezas, por ejemplo, balancearse hacia atrás y hacia adelante.


- 5) Los jugadores toman el paracaídas y lo ponen al nivel de la cintura, con una pelota, el facilitador-mediador dice al grupo que deben hacerla rodar sobre la tela del paracaídas lo más rápido posible, cuidando que no se cuele por el agujero que está en el centro. El facilitador-mediador coloca la pelota en un borde del paracaídas y los jugadores más próximos elevan sus brazos para que ésta comience a circular; lo mismo hacen quienes están hacia donde se desplaza la pelota. Tal movimiento del paracaídas hace una especie de ola que da a la pelota un movimiento circular.
- 6) Se forman 3 o 4 grupos, los cuales deben numerarse. Después se colocan todos los participantes alrededor del paracaídas y lo hinchan. Así, el facilitador-mediador dice un número y todos los que lo tengan asignado corren debajo de la tela del paracaídas hinchado, poniéndose de acuerdo para formar una escultura. Pasados 10 segundos que los participantes cuentan en voz alta, se vuelve a hinchar el paracaídas a fin de observar la escultura que han formado los jugadores.
- 7) Se eligen dos jugadores, uno le hace de lobo (puede ser que se le venden los ojos) y otro de cordero. Los demás participantes, de rodillas, sostienen el paracaídas al nivel de la cintura y el cordero se coloca debajo de la tela, mientras el lobo, por encima de ésta, intenta atraparlo. Los demás jugadores hacen olas para despistar al lobo sobre la ubicación del cordero.
- 8) Los participantes, menos uno, se colocan debajo del paracaídas y se tapan bien. El que se queda afuera no debe ver la colocación de los otros, este jugador debe ir tocando a los que están debajo de la tela para reconocerlos y los que están adentro no deben hacer ningún ruido. Cuando crea haber reconocido a alguien dice su nombre, teniendo hasta tres oportunidades para acertar. Si acierta, los jugadores descubiertos deben ir saliendo del paracaídas. El reto es que el participante que queda afuera logre reconocerlos a todos.
- 9) Se forman dos equipos, todos toman el paracaídas a la altura de la cintura. Uno de los equipos debe mantener una pelota sobre el paracaídas y el otro intenta conseguir que ésta se cuele por el agujero central. El facilitador-mediador va añadiendo pelotas a la tela, para hacer más complicado el juego.

 Creatividad. Psicomotricidad.

216. Parches

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
Experimentar el ritmo interno (el cual tiene que ver con el desplazamiento en forma libre).
Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.

Identificar los sonidos que puede producir el movimiento del cuerpo con objetos del entorno. Facilitar la coordinación entre sonido y movimiento corporal.

 A cada jugador se le ofrece una sábana vieja y llena de parches de diferentes colores, a la cual se le perforan dos agujeros a través de los cuales el participante puede observar su alrededor y por dónde camina. A continuación se les dice que pueden hacer diferentes formas con su cuerpo si modifican la posición de sus brazos, piernas, tronco y cuerpo en general, se les sugiere que se transformen en animales de los libros de cuentos y fábulas que han leído (para esto se les pudiera mostrar ilustraciones) y que exploren los diferentes movimientos que realiza el animal escogido. Enseguida, se les pide que acompañen el movimiento con el sonido característico de éstos.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Sábana vieja.


 20 minutos.

 Se recomienda para la asignatura de Educación artística, pudiendo representar obras teatrales a partir de este juego.

 Creatividad. Psicomotricidad.

217. Parejas de palabras


 Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.


 Se presenta a los jugadores una serie de parejas de palabras de cuatro letras cada una, que no deben tener nada en común con las otras. El jugador, cambiando sólo una letra cada vez, creará otra; por ejemplo:

Mito-Moto, Fito-Hito, Rito-Tito, Mimo-Miro.


Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de parejas de palabras.

 20 minutos.


 Este juego puede utilizarse en la asignatura de Español para el desarrollo de la lengua escrita con respecto a comparación de palabras por su número de letras y por la letra con

la que empiezan y comparación de palabras para descubrir la representación convencional de las letras. Una variante del juego es pedir al grupo que a partir de estas palabras inventen nuevas que pudieran ser utilizadas en el año 5000. También se pueden dar sustantivos y que a partir de éstos formen verbos no existentes que se utilizarán en el futuro y viceversa.

 Creatividad. Conocimiento.

218. Parentesco


 Desarrollar la fluidez de ideas.

 El facilitador-mediador pide a los miembros del grupo que piensen en una palabra que se relacione con las cuatro palabras siguientes, por ejemplo, abierta, luz, eterna, palacios. La respuesta sería: ciudad abierta, ciudad luz, ciudad eterna, ciudad de los palacios.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de palabras.

 20 minutos.


 Aquí el facilitador-mediador podría pedir a los presentes que para formar la frase se basen en analogías, similitudes o metáforas. En una segunda etapa pudiera favorecerse la fluidez de expresión si se plantea que con estas frases creadas elaboren historias, dramatizaciones o dibujos. Por otra parte, el juego se ha empleado en la asignatura de Geografía para el tema "El campo y la ciudad" (paisajes) y en Ciencias naturales para el tema "El cuerpo humano y su salud" (los alimentos básicos).

 Creatividad.

219. Pares y cuartetos

 Desarrollar la confianza en otros.


Afianzar las relaciones interpersonales del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional. Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.

 El facilitador-mediador pide a cada persona que busque un compañero que debe ser aquel con el que se sienta más distante en ese momento, al que decida tomar primero la palabra, se le denomina **A** y al otro se le denomina **B**. Durante cinco minutos **A** conversará de sí

mismo tanto como pueda y **B** no podrá contestar ni preguntar nada, y sólo escuchará, después **A** escuchará y **B** hablará. Cada pareja debe seleccionar a otra que en ese momento sienta distante. Ambas parejas comparten su experiencia, vivencias y sentimientos durante 15 minutos. Más tarde, se realiza un diálogo con respecto a lo conversado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 Es recomendable que el facilitador-mediador verifique que los jugadores hablen sólo de sí mismos para evitar conflictos. Esta actividad lúdica fomenta la cohesión grupal, la capacidad para expresar ideas y comentarios propios y ayuda a solucionar conflictos. Esta actividad se lleva a cabo en grupos no mayores de 12 personas.

 Cohesión. Iniciación.


220. Pásalo y riete

 Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador indica al grupo que formen un círculo, después cada uno debe transmitir un mensaje humorístico al participante que está al lado, éste debe agregar más elementos humorísticos y, a su vez, comunicárselo al que sigue y así sucesivamente.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Fragmentos de situaciones humorísticas.

 30 minutos.

 Este mensaje puede transmitirse también con la mano, con la cara u otra parte del cuerpo. En este juego el facilitador-mediador puede comenzar a transmitir el mensaje; para esto, puede traer previamente los mensajes que se pueden basar en el doble sentido y retruécanos, desplazamiento del foco del tema original a otro y la representación por los opuestos. A continuación aparecen algunos empleados por los autores.

Un señor muy pobre le pidió a uno muy rico 100 pesos. Al día siguiente el rico lo encontró en un restaurante comiéndose unas enchiladas potosinas. El rico se lo reprochó: “descarado, me pidió dinero para esto”. A lo que el pobre respondió:

“cuando no tengo dinero no puedo comer enchiladas potosinas y cuando tengo dinero no debo comerlas. ¿Entonces cuándo podré cenar enchiladas potosinas?”.


Esta señora es idéntica a Salma Hayek (la señora es vieja y no tiene dientes).

Un médico, alejándose del lecho de una señora cuyo esposo la acompañaba, expresa: “no me gusta su aspecto”, a lo que el esposo comenta: “a mí tampoco, pero desde hace mucho tiempo”.

 Comunicación. Creatividad.

221. Pasando la frontera

◆ Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
Desarrollar movimientos coordinados y finos de los diferentes segmentos corporales.

 Se divide a los participantes en equipos: guardias y fugitivos, se traza una línea imaginaria que será la frontera y se sortea a qué grupo le toca no vendarse los ojos. Los de ojos vendados son los guardias y se colocan sobre la línea con las piernas abiertas, sin moverse. Los fugitivos tratan de pasar por debajo de los guardias sin que se den cuenta; si los guardias tocan al que va pasando, éste sale del juego. Después de un tiempo prudencial se cambian los papeles de los equipos y gana el que logre pasar más jugadores sin ser tocados.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

 Los autores de esta obra hemos empleado diferentes maneras para realizar el sorteo, como:

De tin marín
de do pingüé
cúcara máscara
títere fue

Rosa, clavel y botón
zácate viejo panzón


Pajarito pito, pito
¿dónde vas tan rebonito?
voy al campo de la era
¡pin, pon fuera!

No sólo en esta actividad lúdica se utiliza el sorteo, sino además en otras donde como antesala al juego se elige a un jugador para representar determinadas acciones o funciones; dichos sorteos constituyen una manera más adecuada de selección de jugadores. Por lo general, los autores las efectuamos de la siguiente manera: los jugadores están en círculo, en el centro existe uno de ellos que señala con el índice o con un empujón ligero a los demás, al tiempo que va expresando los versos de la fórmula escogida.

 Psicomotricidad.


222. Película

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.
- Desarrollar la confianza en los otros.
- Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.
- Afianzar las relaciones interpersonales del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional.
- Ampliar en el participante el conocimiento sobre sus compañeros de grupo.

 El facilitador-mediador pide a los participantes tomar una silla y sentarse frente a una pared. Acto seguido les pide que imaginen que están frente a una pantalla de cine y que pronto, cuando se apaguen las luces, verán una película, cuyo tema es su propia vida. Luego de explicar esto ellos deberán cerrar los ojos, relajarse y comenzar a ver su vida a través de imágenes; para facilitararlo el facilitador-mediador puede poner música de relajación y apagar las luces; les pedirá que se pongan cómodos y confíen en lo que él les va a diciendo. Luego les invita a escuchar los sonidos de la habitación e imaginar que están en una sala de cine y que piensen que son los únicos que están allí.

También puede sugerirles que inhalen la mayor cantidad posible de aire por la boca y que lo dejen salir lentamente por la nariz, que visualicen en su mente las paredes de la sala del cine que están pintadas de color negro al igual que los asientos y lo único que se puede ver con claridad es la pantalla. Con voz más tenue les dice: "ven que hay letras grandes en ella, es que ha comenzado su película, disfruten de la misma durante un tiempo".

Transcurrido un tiempo razonable, el facilitador-mediador pide a los participantes que abran los ojos e intenten ponerle un título a la película de su vida y lo escriban en una cartulina. Una vez realizado esto les sugiere caminar con su cartulina por el salón y cuando el título de alguno de sus compañeros se le haga interesante le pregunte "¿Por qué se llama de esa forma tu película?". Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Plumones.
- Cartulinas blancas.
- Grabadora y música de relajación.


 30 minutos.


☞ Una variante del juego es que la película sea un momento de la vida de una persona; por ejemplo, el tema puede ser la infancia y la escuela. Aquí se puede ayudar a la persona a construir este momento con preguntas que se les pueden ir realizando en el momento en que empieza a recordar su infancia y su escuela; por ejemplo: "¿cómo era la mochila que llevabas en la escuela?", "¿cómo vas vestido?", "¿cómo huele el camino a la escuela?", "¿cómo era tu escuela?", "¿cómo era un día en la escuela?", "¿a qué jugabas en el recreo?", "¿dónde te sentabas?", "¿tenías amigos(as) secretos en esa época?", "¿cuál era tu libro favorito?", "¿hacías la tarea?", "¿qué lonche llevabas a la escuela?".

 Creatividad. Conocimiento.

223. Personas y colores

◆ Desarrollar la habilidad de expresar emociones de manera adecuada en situaciones interpersonales.
Facilitar que las personas hablen de sí mismas.

 El juego comienza cuando el facilitador- mediador le muestra al grupo una caja de colores. Acto seguido va sacando cada uno de los lápices y va preguntando a los presentes qué color es. Luego les pide que durante un minuto piensen qué color le darían a cada uno de sus compañeros. Pasado estos sesenta segundos le pide al grupo que a cada uno de los integrantes le diga que color le dio. Después cada jugador comenta cual fue el color que más le dieron y con que emociones de él se relaciona. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Papel.
- Lápiz.
- Caja de colores.

 30 minutos.


☞ Como una variante del juego puede pedirse a los participantes que escriban en una hoja que se les entrega todos los colores que se les asignan para posteriormente comentarlo.

El facilitador-mediador debe ayudar al grupo a identificar las emociones con las cuales se relacionan los colores asignados, delimitando y tratando de que logren diferenciar entre emociones y sentimientos positivos y los displacenteros.


 Habilidades sociales. Comunicación


224. Poder


◆ Explorar trayectorias y direcciones.
 Propiciar el sentido de pertenencia al grupo.
 Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
 Experimentar el ritmo interno.
 Desarrollar la confianza en los otros.
 Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.
 Afianzar las relaciones interpersonales del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional.

 Se pide a los participantes que escojan una persona con quién jugar, alguien con quien hasta el momento lo hayan hecho pocas veces; una vez creadas la parejas se les pide que se denominen como **A** y **B**. Luego se les dice que en un primer momento los **A** tendrán todo el poder del mundo para, con su mano izquierda, darle movimiento a cada una de las partes del cuerpo de **B** sin tocarlo. Luego de esta explicación el facilitador-mediador pone una música de diferentes géneros musicales y pide a los participantes **A** que realicen lo indicado durante cinco minutos. Terminado este tiempo cambian los roles y los **B** tienen todo el poder para darle movimiento al cuerpo de los **A**.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
 Grabadora.
 Discos con diversos géneros musicales de México.

 15 minutos.


 Puede utilizarse música de varios ritmos de distintos países del mundo y pedir al jugador que tiene todo el poder del mundo para mover el cuerpo del otro siguiendo estos ritmos y, después de un tiempo razonable, cambiar los roles.

El facilitador-mediador no debe decir nada en cuanto a cómo quien tiene el poder debe conducir el cuerpo del otro. De esta manera permite que el jugador explote más su creatividad. Por otra parte, en el diálogo final el facilitador-mediador debe reforzar la idea de que cuando la persona tiene poder puede propiciar u obstaculizar la creatividad de los que lo rodean.

 Psicomotricidad. Cohesión. Creatividad.

225. Popotes y edificios

- ◆ • Estimular la originalidad de pensamiento.
- Favorecer la actitud de enfrentamiento a obstáculos.


 A los jugadores se les dice que deben construir un edificio con los popotes, cinta adhesiva (*masking tape*) y plastilina que se les entrega, en el cual deben estar claramente dibujados:


- Los fundamentos.
- La altura del mismo (cuántos pisos).
- Tipos de puertas y ventanas.
- Techo.
- Localización de personas en él.


Luego se les comenta que:

- El edificio significa la vida de ellos.
- Que cada piso es una etapa de la propia vida.
- Que quienes aparecen deben estar localizados exactamente en el área en que actuaron sobre la vida de éstos.

Una vez confeccionado el edificio, cada uno lo presenta al resto. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Popotes.
Cinta adhesiva.
Plastilina. Tijeras

 35 minutos

 Una variante del juego es efectuar por equipos la construcción de una escuela que va a existir dentro de 50 años. Además, pedir en un primer momento que planeen dicha escuela a través de un dibujo y que sean fieles a la misma en su ejecución.

Es interesante observar el ingenio y creatividad con que se realizan las edificaciones educativas. Un elemento para dinamizar el juego es pedir a los equipos realizar la edificación en un tiempo determinado. Otro elemento dinamizador es quitarle o darle menos recursos para la construcción de su escuela. Con esta última forma de hacer el juego se defiende la idea de que en ocasiones la creatividad es inversamente proporcional a las condiciones materiales.

 Creatividad.

226. Puerta del cielo

- ◆ Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.

Propiciar las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Realizar presentaciones grupales.

- 📄 El facilitador-mediador comienza comentando a los participantes que van a jugar a presentarse de una manera diferente. Acto seguido les entrega papel y lápiz, y les dice que se sienten de tal forma que formen un círculo en el que todos se vean las caras. Una vez hecho lo anterior les piden que se enumeren en voz alta y que vayan colocando su número acompañado de su nombre y apellidos en la parte superior e izquierda de la hoja entregada. Ahora plantea la siguiente situación: "Imaginen que están en la puerta del Cielo, ¿qué les diría San Pedro cuando los viera?"; para esto concede 15 minutos.

Una vez que todos respondieron el facilitador-mediador pide que durante otros 15 minutos se conozcan más, de modo que formen parejas a partir de un listado previamente creadas al azar por él (p. ej., el número 1 con el 20, el 30 con el 5 y así sucesivamente), las cuales menciona en voz alta. Ahora cada pareja debe buscar su espacio para trabajar, se les invita a estar atentos a todo lo que el otro se imagine con relación a qué le diría San Pedro al llegar a la puerta del Cielo, pues tras ello cada miembro de cada pareja va a presentar a su compañero sobre la base de lo escuchado; entonces se pasa a las presentaciones.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✍ Listado de parejas.
Papel.
Lápiz.

- 🕒 30 minutos.


- 🌀 Cuando el grupo supera las 30 personas es recomendable darle un minuto para la presentación ante el grupo.



- 🌟 Conocimiento. Iniciación. Creatividad.




227. ¿Qué dice el telegrama?

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular el sentido del humor.
Fomentar una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
Incrementar el conocimiento con respecto al proceso creativo.

 Se forman dos equipos. El primero recorta figuras y las pega sobre una hoja de tal manera que se pueda leer un mensaje, por ejemplo: un mono comiendo una manzana en una mesa. Una vez terminado el telegrama, lo envía al otro equipo, el cual debe descifrarlo y pregonarlo, para lograr esto último tendrán tres oportunidades durante las cuales el otro equipo puede ayudarles a aproximarse diciendo: "sí", "no", "caliente", "frío". Pasado un tiempo prudencial se cambian los papeles.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Periódicos y revistas.
Hojas.
Lápices.
Pegamento.
Tijeras.
-  30 minutos.


 El equipo ganador puede solicitar al equipo perdedor que escenifique el telegrama; una vez concluida la actividad lúdica, cambian los papeles de los equipos.

Otra variante del juego puede ser que un equipo cree telegramas con lenguajes secretos a descifrar por el otro. Una sugerencia para los jugadores es la de emplear una vocal única, la cual se repite en el texto (p. ej., "¿Adanda vas tan daprasa?", en vez de "¿Adónde vas tan deprisa?"). Otra manera es intercalar entre cada sílaba otra formada con la letra "f" (p. ej., "¿Cófomofo efestafas?", en vez de "¿Cómo estas?"). Este juego permite en la asignatura de Español el desarrollo de la pronunciación y la fluidez en la expresión y la elaboración de recados utilizando dibujos y palabras.

 Creatividad. Conocimiento.

228. ¿Qué harías si ...?

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
Fomentar la actitud de enfrentamiento a obstáculos.
Incrementar la capacidad de visualizar el futuro.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de la comunicación.

 Se eligen ocho participante y se les pide que formen cuatro parejas. Cada miembro de la pareja interpreta un personaje, ya sea el de protagonista o el de antagonista, y se les proporcionan 10 minutos para que se preparen; se les permite hacer cualquier pregunta sobre sus personajes. Después, cada pareja representa, por turnos, su parte ante el resto del grupo, lo cual es seguido por un debate general. A continuación se ofrecen posibles representaciones:

Representación 1: El mundo de los silencios.

Protagonista. Una señora que no para de hablar en ningún momento, lo cual agobia mucho a su esposo. Un día pierde la voz y le crea mucha ansiedad no saber cómo se va a comunicar con él.

Antagonista. El esposo de dicha señora comenzó a trabajar hace seis meses en el cementerio de Colón, en La Habana, como portero en las noches. Aquí permanece en el mundo de los silencios; cuando llegaba a su casa todo cambiaba porque su esposa no dejaba de hablar. Ahora no va a pasar así porque ella perdió la voz.

Representación 2: El maestro y el niño.

Protagonista. Un niño que todo lo pregunta al maestro y que tiene esperanzas de que un extraterrestre le traiga una estrella a cambio de su diente. Además, que se suprima de los diccionarios la palabra "educar", ya que los maestros han transgredido su significado, piensan que es depositar en los alumnos conocimiento. También

considera que existen más cosas de lo que él piensa, como el hombre al que le habían nacido alas, según su amigo Juan.

Antagonista. Un maestro que considera que los niños no piensan de forma espontánea y que tal como se les da la comida cuando son bebés, así es necesario darles el conocimiento. Le molestan los niños que preguntan, para él son niños problemáticos; una vez tuvo en la clase un niño que quería pintar los silencios y esto lo asustó tanto que lo mandó con un psicólogo.

Representación 3: Carta a mi hermano desconocido.


Protagonista. Es un adolescente que a los 15 años de edad descubre que tiene un hermano; en ese momento se pregunta: ¿cómo será mi hermano?, ¿qué habrá sido de su vida en todo este tiempo?, ¿por qué mi papá no me habló antes de él?

Antagonista. Un padre de 40 años, profesor de Derecho, que un día engendró furtivamente al hermano de este adolescente. En estos momentos no sabe cómo hablar con él en torno a su otro hijo.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Situaciones dramáticas para representar.


 30 minutos.

 Este juego es aplicable en la asignatura de Educación artística para la representación teatral. Además, desarrolla en el niño la espontaneidad e imaginación.

 Creatividad. Comunicación.

229. ¿Qué hay antes, en medio y al final?

 Estimular la organización de pensamiento a través del empleo de secuencias. Fomentar el conocimiento de determinados temas.

 El facilitador-mediador comenta al grupo que van a jugar a organizar su pensamiento a través de secuencias y que éstas consisten en la sucesión de elementos ordenados de acuerdo con un criterio previamente determinado.*

El juego se basa en buscar el elemento que falta en el espacio para darle un sentido a las palabras que se encuentran en la fila. Consta a su vez de tres etapas que aparecen a continuación. Gana la persona que con mayor rapidez conteste la actividad lúdica.

* El concepto de secuencia, así como la idea del juego surgió de la lectura del libro de Margarita A. De Sánchez (1994) *Aprender a pensar. Organización del Pensamiento*. México: Trillas.

Primera etapa

Escribe en el espacio en blanco el elemento que le antecede a cada serie.

1. _____ ; República Dominicana; Puerto Rico.
2. _____ ; planeta; satélite.
3. _____ ; Saturno; Urano.
4. _____ ; aurora; mañana.
5. _____ ; enfermera; médico.

Respuestas:

1. Cuba; 2. Sol; 3. Júpiter; 4. noche; 5. enfermo.

Segunda etapa

Escribe en los espacios en blanco las palabras que representan el término medio de los conceptos que figuran en los extremos de cada renglón:

1. Doce; _____ ; catorce.
2. Niño; _____ ; adulto.
3. Nacimiento; _____ ; muerte.
4. Sólido; _____ ; gaseoso.
5. Rojo; _____ ; azul.

Respuestas:

1. trece; 2. joven; 3. desarrollo; 4. líquido; 5. morado.

Tercera etapa

Escribe el elemento final de cada serie.

1. Mercurio; Venus; _____ .
2. Pierna; tobillo; _____ .
3. Frío; tibio; _____ .
4. Sargento; teniente; _____ .
5. Abuelo; padre; _____ .

Respuestas:

1. Tierra; 2. pie; 3. caliente; 4. coronel; 5. hijo.

Realizado lo anterior, el facilitador-mediador pregunta a los jugadores cuáles fueron los criterios que permitieron crear las secuencias. Una vez identificados éstos, se establece un diálogo en torno al juego realizado.



Hojas con ejercicios de secuencias.
Lápices.



25 minutos.

Este tipo de juego es útil para la organización del pensamiento a través de secuencias.

Otra forma de emplear el juego es pedir a los participantes que se enumeren del 1 al 3. Los 1 van a solucionar ejercicios que tienen que ver con secuencias alternas, como el siguiente:

Escriba el elemento faltante o consecuente de cada serie.

1. Dormido; despierto; _____ .
2. Hablar; callar; _____ .
3. Soñar; pensar; _____ .
4. Descansar; trabajar; _____ .

Respuestas:

1. dormido; 2. hablar; 3. soñar, 4. descansar.

Los número 2 van a solucionar ejercicios que tienen que ver con secuencias cíclicas, como el siguiente:

Escriba el elemento faltante o consecuente de cada serie.

1. _____ ; martes; miércoles.
2. _____ ; vivir; morir.
3. _____ ; febrero; marzo.
4. _____ ; niño; adolescente.

Respuestas:

1. lunes; 2. nacer; 3. enero; 4. bebé.

Los número 3 van a solucionar ejercicios que tienen que ver con secuencias progresivas, como el siguiente:

Escriba el elemento faltante o consecuente de cada serie.

1. Uno; _____ ; tres.
2. Hexágono; _____ ; cuadrado.
3. Papá; _____ ; bebé.
4. Desvestirse; _____ ; secarse.

Respuestas:

1. dos; 2. pentágono; 3. mamá; 4. bañarse.


Al efectuar el juego de esta manera se pueden construir junto con los participantes los diferentes tipos de secuencias que existen. En el caso de la progresiva, se les debe comentar que dichas secuencias quizá sean crecientes o decrecientes.

Este tipo de juegos es útil para el desarrollo del pensamiento lógico abstracto. Además, mediante esta actividad lúdica se llega a descubrir cuál es la estrategia cognoscitiva del alumno.


 Habilidades del pensamiento. Conocimiento.


230. ¿Qué pasaría si...?

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

 El facilitador-mediador sugiere al grupo que responda las preguntas que comiencen con lo siguiente: "¿Qué pasaría si...?"; por ejemplo, "¿Qué pasaría si tuviéramos dos ojos en la parte de atrás de la cabeza?" Gana quien dé respuestas más originales.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas blancas.
Lápices.
Listado de preguntas que comiencen con "¿Qué pasaría si...?"

 30 minutos.

 El listado de preguntas es el siguiente:

- ¿Qué pasaría si fueras una moneda?
- ¿Qué pasaría si fueras un cepillo?
- ¿Qué pasaría si fueras combustible?
- ¿Qué pasaría si fueras una escalera?
- ¿Qué pasaría si fueras un cuadrado?
- ¿Qué pasaría si fueras un recipiente?
- ¿Qué pasaría si fueras un dinosaurio?
- ¿Qué pasaría si fueras un rastrillo?
- ¿Qué pasaría si fueras un sonido?
- ¿Qué pasaría si fueras un reloj?
- ¿Qué pasaría si fueras un cuerpo celeste?
- ¿Qué pasaría si fueras una bailarina?
- ¿Qué pasaría si fueras una pista?
- ¿Qué pasaría si fueras una llave?
- ¿Qué pasaría si fueras un billete?

- ¿Qué pasaría si fueras una letra del alfabeto?
- ¿Qué pasaría si fueras un lápiz?
- ¿Qué pasaría si fueras una burbuja?
- ¿Qué pasaría si fueras un cuerno?
- ¿Qué pasaría si fueras una campana?
- ¿Qué pasaría si fueras la barba de Santa Claus?
- ¿Qué pasaría si fueras una cámara fotográfica?
- ¿Qué pasaría si fueras una manguera?
- ¿Qué pasaría si fueras una regadera?
- ¿Qué pasaría si fueras un tenis?
- ¿Qué pasaría si fueras una maceta?
- ¿Qué pasaría si fueras una torre de control?
- ¿Qué pasaría si fueras un moño?
- ¿Qué pasaría si fueras un balón de fútbol?
- ¿Qué pasaría si fueras un tractor?
- ¿Qué pasaría si fueras un buzón?
- ¿Qué pasaría si fueras un martillo?
- ¿Qué pasaría si fueras un apio?
- ¿Qué pasaría si fueras un termómetro?
- ¿Qué pasaría si fueras un cucharón?
- ¿Qué pasaría si fueras sal?
- ¿Qué pasaría si fueras unas tijeras?
- ¿Qué pasaría si fueras una jeringa?
- ¿Qué pasaría si fueras una podadora?
- ¿Qué pasaría si fueras un pizarrón?
- ¿Qué pasaría si fueras una píldora?
- ¿Qué pasaría si fueras un espejo?

El facilitador-mediador debe ser lo más imaginativo posible a la hora de elaborar las preguntas de este juego, para provocar que el grupo tenga una gran productividad creativa, tal es el caso de Rosa Gabriela González, de la Universidad Veracruzana en Guadalajara (México), quien al montar este juego para su evaluación en la asignatura de Dinámica de grupos elaboró las siguientes preguntas: "¿qué pasaría si tuviéramos un dedo de elástico?", "¿qué pasaría si todo lo que tocamos con nuestras manos se convirtiera en pan?", "¿qué pasaría si comiéramos por el oído y miráramos por nuestra boca?", "¿qué pasaría si los niños fueran más grandes que sus padres?", "¿qué pasaría si pintáramos las ciudades de blanco?", "¿qué pasaría si los delfines pensarán nuestros pensamientos?". Otra pregunta creativa que pudiera plantearse en este juego es: "¿qué sucedería si viviera ...?".


Es importante que el facilitador-mediador enfatice que, para contestar estas preguntas, se debe dar rienda suelta a la imaginación y buscar un nexo entre las ideas más distantes para propiciar las más originales. Además, sugerir la idea que, cuando se está

creando, a veces es necesario abandonar lo semejante para ir hacia lo diferente y en muchas ocasiones desafiar los conocimientos establecidos.


 Creatividad.


231. ¡Qué paso tan chévere!

◆ Permitir la elaboración de movimientos coordinados.
Coordinar el movimiento corporal con el sonido.

 Los jugadores se organizan en una fila y, con la rima popular del "uno, dos y tres, qué paso tan chévere el de mi conga es", el primer jugador de la fila propone una forma de desplazarse por el espacio del local y todos los demás lo siguen imitándolo. A una señal del facilitador-mediador, el primer jugador pasa al final de la fila y la dirige el siguiente, hasta que todos la hayan encabezado una vez.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 15 minutos.

 En ocasiones se puede pedir a los jugadores movimientos más lentos para desarrollar la psicomotricidad gruesa. Por otra parte, el juego puede propiciar el desarrollo en los participantes de una sensibilidad ante la danza y la expresión corporal que se manifieste en la representación con movimiento corporal de rimas y coplas.

 Psicomotricidad.

232. ¿Qué personaje me falta?

◆ Desarrollar la pronunciación y la fluidez de expresión.
Desarrollar la capacidad de expresión de ideas y comentarios propios.
Fomentar la lectura de libros con valor literario e imaginario y el cuidado de los libros.
Fomentar el conocimiento de determinados temas.

El facilitador-mediador lee al grupo el siguiente cuento*:

"Cuentan que hace mucho tiempo, había una muchacha muy pobre, se llamaba María Cenicienta y vivía con su papá y su madrastra. La madrastra

* Colectivo de autores. (1991) Cuento María Cenicienta. En *Así cuentan y juegan en el sur de Jalisco*. México: SEP/Libros del Rincón. p. 52-54.

tenía una hija a la que quería mucho, pero a María Cenicienta no la quería y la trataba mal.

En una ocasión, hicieron una fiesta y mataron un puerco. A María Cenicienta la mandaron a lavar las tripas, pero al estarlas lavando se le fueron al arroyo y se perdieron. María Cenicienta se preocupó mucho, pues sabía que la iban a castigar por haberlas perdido. En eso, cuando estaba más triste y pensando qué podría hacer, se le apareció un hada.

—Niña, ¿por qué lloras?

—Es que las tripas que me dieron a lavar se me fueron al arroyo y mi madrastra me va a castigar si no las llevo a casa.

—No te apures. Mira, yo te voy a ayudar. ¿Ves aquellas matitas? pues ahí están atoradas.

Entonces la niña fue, encontró las tripas y dio las gracias al hada, quien le dijo:

—Niña, mira para arriba.

Cuando María Cenicienta vio hacia arriba, una estrellita le cayó en la frente, y se fue muy contenta rumbo a su casa. Al llegar, su madrastra le preguntó:

—¿Quién te puso esa estrella?

María Cenicienta le contó lo que había pasado. La madrastra, que era muy envidiosa, quiso que también su hija tuviera una estrella en la frente; por eso, al día siguiente, sin haber motivo, mandó matar otro puerco para que su hija fuera al arroyo. La muchacha dejó ir las tripas a propósito y fingió estar triste. Al poco rato, apareció el hada.

—Niña, ¿por qué estás triste?

—Mi mamá me mandó a lavar unas tripas, pero se me fueron al arroyo. Si no las encuentro, me va a castigar.

—No te apures, hija. Mira, ahí están detrás de ese árbol.

Las encontró y, fingiendo estar muy contenta, la muchacha dio las gracias y el hada le dijo:

—Niña, mira para arriba.

Pero al voltear, ¡que le cae en la frente una caca de burro! y se fue muy contenta, creyendo que llevaba una estrellita, igual que María Cenicienta.

Al verla, su mamá se sorprendió.

—¡Mira, hijita, lo que te han hecho! —le dijo—. Todo por las mentiras de María Cenicienta. En castigo, no irá al baile de la hacienda.

El día del baile, a María Cenicienta la dejaron con los quehaceres de la casa. Se quedó muy triste trabajando y trabajando. A poco, que se le aparece la misma hada.

—Niña, ¿por qué estás triste?

—Es que mi familia se fue al baile de la hacienda. Yo no puedo ir, porque tengo que limpiar la casa.

—No te apures, ten esta varita de virtud. Pídele lo que necesites para ir al baile. Pero eso sí, debes estar de regreso a la medianoche, porque los poderes de la varita se acaban a esa hora.

Entusiasmada, María Cenicienta pidió a la varita de virtud un vestido de los más bonitos, un rebozo blanco, unos moños para sus trenzas y unos zapatos. Y así, muy guapa, se fue al baile.

En cuanto María llegó, el hijo del hacendado la miró, y luego luego la sacó a bailar. A nadie más le hizo caso, pues María era la más bonita de la fiesta. Poco a poco, mientras bailaban, el muchacho se fue enamorando de ella.

—¿Quieres casarte conmigo? —le propuso.

En ese momento, empezaron a sonar las campanas de la iglesia anunciando la medianoche. María Cenicienta salió corriendo para regresar a su casa, pero, por las prisas, se le cayó un zapato. El muchacho, que iba detrás de ella tratando de detenerla, no la pudo alcanzar; recogió el zapato y pensó que, a la mañana siguiente, buscaría a la dueña para casarse con ella.

Al otro día, recorrió todo el pueblo. A unas muchachas el zapato les quedaba flojo y a otras muy apretado. El caso es que a ninguna le calzaba bien. Ya al atardecer, llegó a la casa de la madrastra. Ésta llamó a su hija y, por más que le hizo, el zapato no le entró; es que tenía un pie muy grande. El muchacho, desesperado, preguntó a la madrastra si había otra joven.

—No, no hay ninguna más.

En eso, el hijo del hacendado descubrió a María Cenicienta, allá en el último rincón, vestida con harapos.

—¿Cómo de que no! ¿Y esa que está ahí? Tráigala para que le mida el zapato.

—No —contestó la madrastra—, esa muchacha ni siquiera fue al baile.

—No le hace —respondió el joven.

Entonces trajeron a María Cenicienta. ¡El zapato le quedó a la medida! El muchacho, muy contento de haberla encontrado, le pidió de nuevo que se casara con él y ...".

Posteriormente, el facilitador-mediador pregunta a los participantes: ¿Cómo crees que terminó el cuento?

Después, se pide al grupo que dibuje a cada uno de los personajes por separado y escriba sus nombres en una cartulina pequeña. Luego, el facilitador-mediador esconde a uno de los personajes en algún lugar del local, sin que los jugadores se enteren en dónde, y pregunta: "¿Qué personaje me falta?". Si a los jugadores les resulta muy difícil adivinar, se ofrecen pistas de su vestuario, sentimientos, acciones, pensamientos. Si aciertan se les enseña la cartulina.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.



Hojas.

Lápices.

Cartulinas con dibujos de los personajes.



30 minutos.

☞ También se puede pedir a un jugador que salga del local y mientras él está afuera se esconde una cartulina en el lugar que el grupo desee. Enseguida se pide al jugador que entre y encuentre el personaje escondido. Los participantes lo orientan aplaudiendo suave o con intensidad, según se acerque o aleje del escondite. Cuando el jugador encuentre al personaje, desdoblará la cartulina, la observará sin enseñarla a los demás, y ofrecerá pistas para que logren adivinar de quién se trata, otra manera de realizarlo es esconder al personaje y dar pistas a los jugadores para que lo hallen a través de preguntas.

🌀 Conocimiento.

233. ¿Qué problemas se nos pueden plantear?

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o reelaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

📄 El facilitador-mediador elabora tarjetas con diferentes situaciones, las acomoda para que por turnos, cada participante tome una y le dé más de una respuesta creativa. Las situaciones son las siguientes:


- Si la Tierra se tornara árida y desértica.
- Si pronto la Tierra se cubriera de agua, menos unas pocas montañas.
- Si tuviéramos 7 dedos en cada mano.
- Si toda la gente perdiera de improviso la capacidad de leer y escribir.
- Si no existieran despertadores.
- Si los animales hablaran.
- Si los animales llegasen a ser más inteligentes que el hombre.
- Si el hombre no necesitara dormir.
- Si nuestra saliva fuera del color de la sangre.
- Te despiertas y a tu lado tienes un animal prehistórico.
- Conoces alumnos más creativos que sus profesores.
- Te encuentras en una montaña al unicornio azul, de la canción de Silvio Rodríguez.
- Inventan una música que no se puede escuchar.
- Nos vigilan unos brujos que viven en estrellas fugaces.
- Conoces a Adán y Eva antes de que se comieran la manzana.
- En tu ciudad, los hombres sabios se aman primero ellos antes que amar a los otros.
- Descubres que el universo es sumamente viejo y sin embargo el hombre sumamente joven.

- La Real Academia de la Lengua Española suprimió de los diccionarios las palabras: avaricia, envidia, poder, dictadura y absoluto.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas con situaciones poco comunes en la vida real.


 35 minutos.

 El juego debe favorecer la fluidez de los participantes en sus tres sentidos: ideas, asociación y expresión. En el primer caso debe dar lugar a la producción de cierto número de respuestas propias de la imaginación creadora; en el segundo debe producir una diversidad de respuestas ante el problema planteado que impliquen el establecimiento de relaciones; por último, tiene que propiciar la fluidez de expresión para construir respuestas que contengan una determinada creatividad de conceptos o que integren diferentes tipos de éstos.


 Creatividad.

234. ¿Qué quiero ser?

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Incrementar la capacidad de visualizar el futuro.

 El facilitador-mediador indica al grupo que disponen de cinco minutos para que piensen con respecto a lo que quieren ser. Después, se les pide que hojeen algunas revistas viejas, que seleccionen alguna fotografía o texto, lo peguen en hojas de papel e inventen una historia en relación con esto y lo que quieren ser, luego lo representen para el resto de sus compañeros.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Revistas viejas.
Hojas.
Lápices.

 30 minutos.

Este juego propicia en los participantes la metacognición, aparte de ser un buen ejercicio para la orientación vocacional. Algunos niños han llegado a construir historias muy interesantes como la que aquí se presenta:


“Un niño que se había enfermado fue llevado al hospital para su atención; al día siguiente ya se sentía mucho mejor y pensó en todos los niños enfermos que no pueden ir al médico. Desde ese día la ilusión del niño fue ser médico y atender a todos los niños pobres que no pueden ir al hospital porque no tienen dinero” (Gustavo Hernández).


En el juego los autores han buscado materiales a emplear que sean generadores de experiencias llenas de significado y sentido para los jugadores; dichos materiales son sencillos y susceptibles a cambios, por ejemplo: semillas, periódicos, sellos, latas de refresco, entre otros, mismos que aportan los jugadores.

 Creatividad.

235. ¿Qué resultará?

◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El grupo se acomoda formando un círculo, cada participante recibe una hoja de papel y un lápiz y escribe el comienzo de un relato imaginario, después doblan la hoja en la parte escrita y la intercambian con otro jugador. Al recibir la hoja de otro compañero, deben escribir la segunda parte del relato. Esto se repite en cuatro ocasiones y al final se leen algunas hojas.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas.
Lápices.
Una grabadora.

 30 minutos.

Este juego puede ser un dibujo, que se irá pasando a través de intervalos musicales.

 Creatividad.

236. Quehaceres domésticos

- ◆ Permitir al grupo romper la tensión o el sentimiento natural de inhibición inicial.
Estimular a los participantes a hablar de sí mismos.
Tener una visión global de la riqueza y el potencial humano existentes en el grupo.
Crear un espacio para que cada participante brinde algo de sí mismo a los demás.
Experimentar el ritmo interno del cuerpo.
Permitir la elaboración de movimientos combinados.
Coordinar sonido y movimiento corporal.

- 📄 Se pide a cada participante que elija uno entre varios quehaceres domésticos y que camine por el local representándolo. Luego se le solicita que mientras va caminando observe lo que hacen el resto de sus compañeros. Al final, deben adivinar qué quehacer doméstico está realizando cada miembro del grupo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- 🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Listado de quehaceres domésticos.

- 🕒 20 minutos.





🌀 Otra forma de realizar esta actividad lúdica es, en lugar de representar con mímica el quehacer doméstico, sólo emitir los ruidos característicos de éstos; el resto del grupo adivinará de qué quehacer se trata. A continuación aparece un listado de quehaceres domésticos que los autores de esta obra solemos utilizar:

1. Sacudir.
2. Podar la hierba.
3. Preparar la comida.
4. Meter un pastel en el horno.
5. Regar una planta.
6. Hacer galletas.
7. Lavar platos.
8. Cuidar a los niños.
9. Dormir al niño.
10. Hacer una cama.
11. Sacudir el polvo de los muebles.
12. Aspirar la alfombra.
13. Pintar las paredes.
14. Trapear el piso.
15. Lavar el carro.
16. Limpiar ventanas.
17. Bolear zapatos.

- 18. Limpiar la estufa.
- 19. Bañar al perro.
- 20. Tirar la basura.


 Iniciación. Psicomotricidad.

237. ¿Quién da más?

- ◆ Permitir al grupo organizarse de manera eficiente para una tarea específica.
Propiciar un trabajo cooperativo e interdisciplinario.
Analizar la importancia de la organización para realizar una tarea.
-  El facilitador-mediador forma dos equipos; cada uno elegirá un líder. A continuación, se propone a ambos la tarea de dar la mayor cantidad de objetos que posean (lápices, relojes, entre otros) a sus respectivos líderes, pero sólo durante el lapso de un minuto. Gana el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de objetos. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
-  Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
-  20 minutos.
-  Es recomendable pedir a los jugadores que no hablen durante la actividad lúdica. Otra manera de realizar este juego es pidiendo objetos específicos, como zapatos y calcetines.

 Organización y planificación.

238. ¿Quién dice la mentira mayor?

- ◆ Estimular a los participantes a hablar de sí mismos.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Fomentar la fluidez de ideas.
-  El facilitador-mediador pide a los participantes que formen dúos y que cada pareja piense que son dos grandes mentirosos y que entre ellos existe una competencia para ver quién dice la mentira mayor. Después, cambian de pareja y asumen las mentiras de la persona con la que al inicio trabajaron. En una tercera etapa se presentan al grupo asumiendo las mentiras del segundo participante con el que jugaron. Se cita un fragmento que los autores crearon para ejemplificar el juego.

Jugador # 1: En mi casa hay un árbol que da croquetas de sabiduría con que se alimenta a los niños.

Jugador # 2: En mi hogar existe un árbol con flores verdes y puntos rojizos que dan sabrosas pizzas.

Jugador # 1: Conozco un animal tan alto, pero tan alto, que cuando se cae hace un cráter en el suelo con una profundidad de 10 000 000 km.

Jugador # 2: Yo tengo un elefante pequeño en casa que traje de mi último viaje a África, me ayuda a escribir mis guiones; sabe cuatro idiomas y le gusta mucho ayudar al sonero cubano Adalberto Álvarez a componer sus canciones.


Jugador # 1: Recuerdo que tengo unas jarras de miel fresca, la obtengo de mis fosas nasales y unos deliciosos helados que estoy congelando con una planta de plátano que es un excelente refrigerador.

Jugador # 2: Pues ya me tengo que ir porque a una amiga le salió un cabello en la parte superior de la espalda y de él está surgiendo una cecina de cerdo con chilaquiles verdes que no me quiero perder.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 El facilitador-mediador debe hacer hincapié en que se trata de utilizar las mentiras en un sentido imaginativo, la experiencia en este juego demuestra el gran potencial creativo que todos poseen y que se manifiesta a través de ésta, acompañado de un gran gozo y divertimento.

 Creatividad. Comunicación.

239. ¿Quién eres tú?

 Desarrollar la percepción táctil.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Crear un espacio para que cada participante brinde algo de sí mismo a los demás.

 El grupo se sienta formando dos círculos concéntricos, personas dentro y fuera en igual proporción, dispuestas cara a cara. Cada uno contempla el rostro del jugador que tiene enfrente. Los del círculo interior cierran los ojos, los del exterior intercambian sus posiciones en silencio y exploran, ahora por medio del tacto y también con los ojos cerrados el nuevo rostro que está ante ellos. El facilitador-mediador nombra de manera gradual las distintas zonas a explorar: frente, cejas, ojos. Cuando lo indique, volverán todos a sus

posiciones originales y cerrarán de nuevo los ojos; ahora serán los del círculo interior quienes intercambian en silencio sus posiciones y realizan el mismo proceso anterior. El facilitador-mediador volverá a guiar las zonas a explorar. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.

 Es importante que mientras se realiza el juego ninguno sepa quién está enfrente, excepto lo que se han desplazado.

Una variante consiste en que los participantes caminen por el local, a una señal del facilitador-mediador todos quedan inmóviles, entonces aquél forma parejas con los participantes que están más cerca uno del otro, los cuales continúan con los ojos cerrados. Estos, para lograr identificarse, deben tocarse las manos y la cara sin hablar; cuando todos crean saber quién es su compañero, abren los ojos y comentan sus impresiones.

 Comunicación. Iniciación. Psicomotricidad.

R



240. Recuerdos


- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.
- 📄 Un participante recuerda algo en voz alta, enseguida cada uno de los presentes dice las imágenes que le evoca dicho recuerdo, esto debe hacerse con rapidez; si se tarda más de cinco segundos sale del juego. Después, con lo elaborado el grupo creará historias y al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 30 minutos.
- 🔗 Mediante este juego se fomenta la asociación de palabras con imágenes. Es ideal para aplicarse después de un periodo vacacional.
- 🌀 Creatividad.

241. Reloj

- ◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Propiciar la manifestación de rapidez de reacción.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.


Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.

Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.

 El facilitador-mediador informa a los participantes que se practicará el juego del reloj y les indica que éste posee 12 números, así que todos forman un círculo y tomados de las manos comienzan a girar en el sentido de las manecillas del reloj. En un momento dado el facilitador-mediador dirá: "el reloj marca las seis". El grupo deberá conformar equipos de seis, que girarán en el sentido de las manecillas del reloj, las personas que queden sin equipo o que se equivoquen van saliendo del juego; de nuevo el grupo girará y el facilitador-mediador dirá ahora: "el reloj marca las 10". Así sucesivamente, se jugará hasta que se quede un equipo de dos integrantes que será el ganador. Al final, se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.


 Este juego se emplea para el desarrollo del equilibrio corporal, utilizando el tacto y el oído. En este sentido, se pide a los participantes que cierren los ojos y comiencen a girar en grupo. Cuando el facilitador-mediador diga una hora determinada, se agruparán en equipos, pero sin abrir los ojos.

 Psicomotricidad. Iniciación.


242. Remover obstáculos

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
- Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
- Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.
- Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
- Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.
- Permitir al grupo la organización de una tarea específica de la manera más eficaz y eficiente.
- Propiciar un trabajo cooperativo e interdisciplinario.
- Analizar la importancia de la organización en una tarea para lograrla.
- Facilitar el trabajo de manera cooperativa e interdependiente.

 El facilitador-mediador, a fin de localizar los problemas del grupo, realiza el siguiente juego con base en las siguientes preguntas: "¿qué defectos personales dificultan el logro de las metas?", "¿qué obstáculos vemos en el interior del grupo que impiden la realización de los planes y proyectos que tenemos?", "¿qué barreras externas impiden el logro de lo propuesto?". El grupo se divide en equipos, los cuales escribirán sus opiniones en las tarjetas que se les dan, cuidando de poner una sola respuesta en cada una de ellas. Después, se hace una clasificación con base en el contenido de las tarjetas, comenzando por la primera pregunta y así sucesivamente. Una vez clasificadas las preguntas se busca esclarecer cuáles son los principales obstáculos y sus posibles soluciones. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas.
Lápices.


 20 minutos.

 El juego tiene como enseñanza que no se debe ser conformista, sino agentes de cambio social, que enfrentan obstáculos. Además, se debe enfatizar que los resultados creativos están rodeados de situaciones y barreras difíciles de solucionar, la persistencia y el deseo de superarlos son una señal del hombre creativo. También es bueno que el facilitador-mediador fomente en los jugadores el placer de superar las dificultades, para esto puede leer pasajes de la literatura o historia donde se hayan vencido situaciones difíciles.

 Creatividad. Organización y planificación.

243. Reparto justo

 Contribuir al conocimiento de los participantes sobre un tema determinado.
Incrementar las habilidades de pensamiento para el análisis y la síntesis.

 El facilitador-mediador cuenta al grupo la siguiente historia para después pedirles que lo ayuden a resolver un problema:

En un lejano país de Oriente, se encontraban tres hermanos armando una tremenda riña porque su padre les había dejado una herencia que constaba de 35 tapetes mágicos, los cuales se deberían repartir de la siguiente forma: al hermano mayor la mitad de los tapetes, al hermano que le seguía una tercera parte y al más joven de ellos la novena parte. En ese momento iba pasando un hombre muy sabio y su amigo, volando sobre un tapete multicolor, al ver lo que pasaba, preguntó a qué se debía esa pelea. Inmediatamente el mayor contestó que el reparto no podía ser


Llevado a cabo porque a nadie le tocaba una cantidad exacta y pedía más de lo que le correspondía, dejando a los demás en desventaja, entonces el sabio contesto que él resolvería este problema...


Ahora, el facilitador-mediador pide a los participantes que piensen la manera de ayudar a estos hombres a llevar una justa repartición, de modo exacto.

Respuesta:

El sabio pide a su amigo el tapete mágico en donde iban viajando y dijo lo siguiente a los hermanos: "tú, el mayor de los tres, tendrías la mitad de 35, que es 17 y medio; ahora sumando el tapete de mi amigo se harán 36, de tal suerte que a ti te tocarán 18 tapetes en lugar de 17 y medio, como ves, no te puedes quejar. A ti — dijo al segundo de los hermanos— te tocó la tercera parte, como verás, te corresponderían 11 y un poco más de tapetes, pero como ahora tenemos 36, te tocarán 12, porque la tercera parte de 36 es 12, de modo que, tampoco te puedes quejar pues sales ganando. Tú, el menor de los tres, tendrías 3 tapetes y fracción, pues bien, como te podrás dar cuenta ahora te corresponderán 4". En esta operación el sabio salió ganando porque al efectuar la suma $18 + 12 + 4 = 34$, sobra un tapete mágico, el cual pasó a sus manos.

 Hojas.
Lápices.

 20 minutos.


 Este juego es útil para que el niño desarrolle su pensamiento lógico-matemático y, a su vez, lo aplique en la solución de problemas reales. Este juego puede vincularse con la asignatura de Matemáticas en primaria, para el trabajo con números fraccionados, planteamiento y resolución de problemas de suma y resta con denominadores iguales y diferentes, mediante la equivalencia de fracciones; resolución de problemas de suma y resta de fracción mixtas; y en secundarias para la multiplicación y la división con fracciones.

 Conocimiento. Habilidades del pensamiento.


244. Robot


- ◆ Favorecer una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
- Posibilitar la detección de los posibles líderes del grupo.
- Analizar el papel del liderazgo en el trabajo.
- Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores.
- Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.

- Estimular la originalidad de pensamiento.
- Estimular el sentido del humor.
- Propiciar un trabajo cooperativo e interdependiente.
- Analizar la importancia de la organización en una tarea para lograrla.
- Analizar el valor de la acción individual y colectiva para superar una acción difícil.

 Se divide al grupo en equipos de cuatro participantes y se les pide que pasen a ocupar las esquinas del local en que se encuentran. Una vez que están en dichas esquinas, se sugiere que escojan un compañero para un papel especial (robot); después, se dice que imaginen que están prisioneros en una celda (sería bueno rodearlos de sillas para crear un ambiente más adecuado). Los compañeros escogidos para el papel esencial, se imaginarán que son robots que pueden ver, oír, moverse y reaccionar como seres humanos, pero no pueden hablar; ellos deben estar parados afuera de la celda esperando órdenes. Después, el facilitador-mediador dirige la atención a una enorme llave con la que se pueden abrir las celdas e informa que los robots respectivos tienen que activar sus memorias recibiendo una lista de órdenes, las cuales no pueden ser más de 10, debido a que su memoria es muy limitada. Ninguna orden puede tener más de dos palabras; además, tienen que ser palabras sin significado en español ni en otro idioma. Se da un tiempo prudente para que cada equipo cree sus órdenes y entonces, se envía a los robots afuera del local. El facilitador-mediador se pone de acuerdo con los prisioneros para esconder la llave y luego pasa a los robots para que intenten encontrarla. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Llave de cartón.
Cronómetro.

 25 minutos.

 El facilitador-mediador puede preparar determinados obstáculos a los cuales se debe enfrentar el grupo y sus respectivos robots. A los autores de este texto nos ha resultado muy útil introducir una variante a este juego, que consiste en que una vez hallada por primera vez la llave, en una segunda ocasión se esconde la llave sin conocimiento de nadie en el grupo. Esto torna más difícil el juego y moviliza procesos de pensamiento más complejos en los equipos para encontrar la llave. Por lo general, ocurre que a los participantes se les genera una gran incertidumbre al no conocer dónde está escondida la llave, lo que en muchas ocasiones bloquea las órdenes que deben darle a los robots; en un gran porcentaje de los casos, gana el juego quien elabora una estrategia de solución con códigos simples en las órdenes.

Otra variante para este juego es pedir a los jugadores que den órdenes a sus robots sólo a través de sonidos y movimientos, siempre evitando movimientos indicativos o muy evidentes acerca del sitio donde se encuentra la llave. También puede pedirse a quienes

hacen de robots que entren uno por uno al salón a buscar la llave con un tiempo límite establecido; esta manera de realizar el juego aumenta el interés por el mismo de parte de los jugadores. También es importante resaltar que en todas las variantes planteadas quienes siempre esconden la llave son los mismos jugadores, lo que favorece un clima aún más participativo.

En un taller impartido en el año 2004, a la empresa Jafra en Durango sobre solución de problemas, se aplicó este juego y los participantes realizaron un análisis acerca del por qué los grupos no encuentran la llave, que sintetiza mucho lo que los autores de esta obra hemos vivido durante los 15 años que hemos empleado este juego:

- | | |
|--|--|
| 1. No sabemos escuchar | Cuando buscaron la llave, se pusieron de acuerdo en ciertos sonidos con la mano y después ignoraron tales sonidos |
| 2. Tendemos a complicarnos | Aunque el expositor indicó varias veces que entre más sencillos era mejor, en la práctica las instrucciones resultaron ser complicadas |
| 3. Suele trabajarse con incertidumbre y prejuicios | Estamos acostumbrados que las cosas nos las digan claras, paso a paso, cuando tenemos que hacerlo solos nos da miedo. Además nos preocupa mucho lo que digan los demás |
| 4. No estamos acostumbrados a trabajar con lo incierto, poco estructurado o impredecible | Es frecuente notar cierta angustia porque no es posible hablar y por lo general no estamos acostumbrados a escuchar sólo sonidos |
| 5. Temor a “innovar” | Estamos habituados a recibir instrucciones y acatarlas, pero cuando es preciso ser espontáneos o improvisar, nos da miedo |
| 6. Presión por el tiempo | Todos dijeron que experimentaron “angustia” por el poco tiempo disponible |
| 7. Nos preocupamos por llegar sin analizar los medios | En el ejemplo de las llaves los participantes suelen olvidarse de dar señas precisas (guiar) y sólo se preocupan y desesperan porque se encuentre la llave |

245. Rollo gigante

- ◆ Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.

Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.

Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.

- 📄 Los participantes tomados de la mano forman una fila. Después los miembros de la fila se abrazan de la siguiente manera: quien está en uno de los extremos se convierte en un poste al que está atada la fila, el jugador que se encuentra al otro extremo empieza a enrollarse con el que tiene a su lado, de ese modo la fila se va enrollando en torno al poste sin soltarse de las manos. Una vez que todo el grupo se ha enrollado hasta fundirse en un gran rollo, el facilitador-mediador los invita a dar un gran salto de alegría. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

- 🕒 15 minutos.

🌀 Cuando el grupo se conforma por más de 20 personas es recomendable hacer varios equipos para efectuar el juego. Este juego es muy recomendable para el inicio de un curso.

Una variante es enumerar con 1 y 2 las acciones a realizar por el grupo. Cuando el facilitador-mediador diga "1", los jugadores deben enrollarse y al exclamar "2", desenrollarse; lo anterior da al juego mucho dinamismo.

- 🌀 Iniciación.



246. Salto con la pelota

◆ Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

📄 Se pide al grupo que formen parejas y a cada una se le da una pelota de fútbol para que la sostengan a la altura de las rodillas y bailen diferentes ritmos musicales, sin dejarla caer. Al finalizar el juego, las parejas mencionan qué estrategias utilizaron para poder bailar con la pelota los diferentes ritmos sin que se les cayera.

🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Pelotas de fútbol.
Grabadora.
Música con diferentes ritmos.

🕒 30 minutos.

🌀 Una variante del juego consiste en comenzar el baile con una pelota grande, cuando éste se reinicie se hará con una mediana y así de manera sucesiva hasta terminar con una canica, se pueden utilizar pelotas playeras, de fútbol, tenis, ping-pong, golf, de matatena y canicas. Una vez terminado el juego, se realiza un diálogo en donde los jugadores expresan con cuál de todas las pelotas les fue más fácil, más difícil, con cual se sintieron más seguros y con cuál más incómodos. Aplicando el juego con la variante mencionada, es útil en la asignatura de Matemáticas, debido a que se brinda al participante una experiencia directa con distintas dimensiones y volúmenes de objetos.

🌀 Psicomotricidad.

247. Saludos

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Fomentar el conocimiento sobre determinados temas.
- 📄 Se pide a 2 o 3 participantes que salgan del local, después, se colocan cuatro sillas para personajes ilustres, pero invisibles. Luego se llama a los que salieron por turno y se les explica que en esas cuatro sillas se hallan personajes muy ilustres, y que ellos deben saludarlos y preguntarles alguna cosa interesante. Cuando hayan hecho lo anterior, el grupo indicará a cada voluntario el personaje ilustre que estaba sentado en cada silla. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🪑 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Sillas móviles.
- ⌚ 30 minutos.
- 🌀 Antes de que los participantes comiencen con los saludos, pueden preguntar al grupo alguna característica del personaje en cuestión. Este juego puede estar vinculado a la asignatura de Educación artística con respecto a la apreciación y expresión teatral (representación de actitudes en situaciones específicas).
- 🌀 Creatividad.


248. Saturno

- ◆ Incrementar las habilidades de pensamiento para establecer prioridades.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
- 📄 El facilitador-mediador pide al grupo que se imaginen en una nave del espacio con destino a Saturno; por motivos de fallas electrónicas, tuvieron que aterrizar en un sitio que dista 800 km del lugar de destino. En estos momentos la nave se encuentra dañada y, dado que la sobrevivencia depende de poder llegar al sitio programado, existe la necesidad de seleccionar los artículos indispensables para sobrevivir. La actividad lúdica consiste en ordenar los siguientes artículos de acuerdo con su importancia y posibles nuevos usos, con el fin de que los ayuden a llegar a su destino. Los artículos son los siguientes: caja de fósforos, 20 metros de soga de nailon, seda de paracaídas, cocina eléctrica, dos pistolas calibre 45, una caja de leche en polvo, dos tanques de oxígeno por tripulante, un plano

de Saturno, un bote salvavidas, una brújula, 25 litros de agua, comestible concentrado, luces de bengala, botiquín de primeros auxilios y radiograbadora. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Listado de artículos a trabajar.


 30 minutos.

 Los autores han utilizado este juego con estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Guadalajara (México), y les fue muy útil encaminarlos a que dieran las respuestas más inusitadas con respecto a los posibles usos de los objetos. Resultó interesante el que les costara mucho trabajo emplear los objetos con fines diferentes a los que tenían originalmente, utilizando para ello su imaginación; una vez que el grupo empezaba a imaginar, se observó que en determinados momentos se detenía este proceso porque se concretizaba y se aterrizaban mucho las ideas acerca de la utilidad de los objetos analizados de acuerdo con sus usos convencionales. Esta tendencia se observa con mucha frecuencia en los grupos con los cuales los autores hemos trabajado este juego y, ante esto, se debe estar alerta para evitar que la creatividad grupal se inhiba. Además, es conveniente estimularlos a que tomen decisiones en grupo, a través del juicio del discrepante y reduciendo formas de solución de conflicto como "me sumo a la mayoría", "estoy de acuerdo", entre otras.

 Creatividad.


249. Se arrienda un cuarto

 Desarrollar la manifestación de rapidez de reacción.

 Todos se sientan en sillas formando un círculo, sólo quedará sin silla el facilitador-mediador; éste pregunta a uno de los participantes: "¿desea usted arrendar un cuarto?", si éste dice: "no", no habrá movimiento, pero si dice "sí", todos deben cambiar de sillas y en uno de esos movimientos, el facilitador-mediador toma asiento dejando a uno sin silla. Quien quede sin lugar formula la pregunta a otro, y así sucesivamente.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas. Sillas.

 30 minutos.

 Este juego es útil cuando el grupo está aburrido o ha disminuido su nivel de atención.

 Psicomotricidad.

250. Se mueve

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Facilitar la coordinación entre sonido y movimiento corporal.
- 📄 El facilitador-mediador pide al grupo que imagine que están en un lugar realizando tareas soñadas y que lo lleven a cabo a través del lenguaje del cuerpo, empleando movimientos mientras la música se escuche. En una segunda etapa se detiene la música y se les solicita que creen un movimiento entre dos cuando ésta se inicie de nuevo; después de un rato se agrupan por cuatro y así se continúa hasta que todo el grupo realiza el mismo movimiento soñado.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Grabadora.
Música New Age.
- 🕒 15 minutos.
- 🌀 Una variante del juego es realizarlo con los ojos cerrados cuando aparece el sonido de la música. Se favorece la sincronización de movimientos que involucran trayectoria, dirección y orientación al pedir a los jugadores que cuando escuchen la música realicen actividades que impliquen movimientos simultáneos de piernas, brazos y cadera a un ritmo rápido y que cuando se detenga la música lo hagan de manera lenta.

🌀 Creatividad. Psicomotricidad.

251. Secretos

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Fomentar la flexibilidad de pensamiento.
- 📄 Se sugiere a los participantes que formen una herradura y se le da a cada uno una orden en secreto; uno de ellos pasa al centro y mediante gestos debe representar la orden recibida mientras el resto trata de descifrar cuál fue el secreto dado. Cada uno de los jugadores puede dar hasta cuatro respuestas para descifrarla, si no aciertan, quien representó regresa al grupo y al siguiente compañero se le dará otra orden, y así continúa la actividad lúdica cuantas veces se desee.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

La representación de la orden puede ser a diferentes velocidades: lento, normal, rápido, dándole un valor a cada una (1, 2, 3), respectivamente. Gana quien al descifrar acumule más puntos, además, para hacer esta representación, cada uno puede disponer de varios compañeros, los cuales tampoco podrán hablar. Otra manera de realizar el juego es nombrar secretos por gestos; aquí el juego consiste en dar a todos un fragmento de un cuento infantil en secreto, el cual puede ser el siguiente:

“La nana Floripondia estaba en la orilla de la laguna, cansada y con mucha hambre, porque se pasó todo el día buscando una mosca para comer (...)
Al despertarse al otro día, vio en el centro de la laguna un girasol, sobre el cual descansaba una gran mosca verde (...)
Como el Sol se empezaba a ocultar, cascabelera se fue a casa. Entonces Floripondia vio que la mosca se había quedado en la laguna y se dio cuenta de que el girasol era sólo un reflejo del Sol. Saltó muy feliz al agua a perseguir a la mosca.”*

Para esto, los participantes se van a enumerar del 1 al 2, el mensaje se va a transmitir de un jugador a otro hasta llegar al último. Los 1 se lo van a transmitir a los 2 al oído y éstos a los 1 a través de este código:

orilla: Pulgar e índice de cada mano se juntan en forma de aro y se enlazan.

de: Índice y medios abiertos, que se cruzan con el índice de la otra mano dibujando en el espacio la letra h.

laguna: Índice extendido, resto encogido.

,: Anular e índice dibujando hacia abajo la c.

y: Anular e índice dibujando la y.

cansada: Se unen las dos palmas de la mano.

con: Se abren las dos palmas de la mano.

mucha: El índice extendido se coloca a un lado de la nariz.

hambre: Índice y pulgar se bajan hasta el piso.

la: Pulgar e índice abiertos pasando sobre la cara.

despertarse: Pulgar e índice presionan los labios cerrados y salidos hacia afuera.

rana: Pulgar e índice dibujan la R.

Floripondia: Pulgar roza los dientes de adentro hacia afuera.

estaba: Pellizco a la nariz.

a: Tirón de oreja hacia abajo.

porque: Índice extendido de una mano es cogido por la otra mano.

se: Manos extendidas giran una alrededor de la otra.

* Este fragmento forma parte del cuento La mosca en el Girasol, del libro *Cuentos de Espejos*, de la compiladora Martha Sastrías editado en México en 1995 por C.E.I.J.A. American, p.30-31.

pasa: El índice dibuja una curva sobre la frente.

todo: El índice dibuja un cuadrado sobre el pecho.

el: Índice y meñique extendidos, resto doblados.

día: Índice y medio en forma de V.

buscando: Índice dibuja una B en la nariz.

una: Pulgar e índice cerrados sobre el pecho.

mosca: Pellizco en la oreja.

para: Tiran de oreja hacia arriba.

Al o al: Pellizco en la pierna.


día: Pulgar e índice dibujan un sol.

También el mensaje puede transmitirse al siguiente jugador a través de un dibujo y éste, a su vez, al siguiente al oído y así sucesivamente hasta llegar al último

 Creatividad.


252. Selva

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Desarrollar la manifestación de rapidez de reacción.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

 Todos los jugadores están sentados en un círculo, menos uno, que será el cazador. El facilitador-mediador asigna a cada participante el nombre de un animal. Después, el cazador dice el nombre de dos animales; cuando los dos participantes a quienes se les ha asignado esos animales oyen sus nombres, deben cambiar rápidamente de silla y el cazador tratará de sentarse en una de ellas. Si lo consigue, el que pierda su silla se convierte en cazador. Cuando el facilitador-mediador diga "selva" todos deben cambiar de lugar, después de esto, es seguro que una persona se quede sin asiento y sea el cazador. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.


 Se pueden variar los nombres de los animales por los componentes de un átomo, protones, neutrones y electrones; se forman en tres círculos y se pasarán a un mismo tiempo, ya sea protones-neutrones, electrones-protones o cualquier combinación posible. Otra variante de este juego es que cada participante elija el nombre del animal que prefiera, mencionando el porqué de su elección. Este juego puede ser aplicado a las asignaturas de Español, Ciencias naturales, Geografía y Educación física. En Español para la expresión y

argumentación de ideas, y en la elaboración de campos semánticos sobre temas conocidos por los alumnos. En Ciencias naturales para el conocimiento de los seres vivos y en Geografía para el aprendizaje de las principales regiones naturales (selva) y sus características. Por último, en Educación física para el desarrollo de las capacidades físicas mediante la manifestación de velocidad de reacción en carreras cortas.

 Habilidades de pensamiento. Psicomotricidad.

253. Semáforo


 Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Facilitar la coordinación entre sonido y movimiento corporal.

 Los participantes deben colocarse en círculo mirando al centro. Uno de ellos, en el centro, impartirá las órdenes que harán cambiar las luces del semáforo. Cuando diga: "el semáforo está en rojo", todos se sientan en sus respectivos lugares; si dice: "el semáforo está en verde", todos se ponen de pie y comienzan a girar hacia la derecha hasta que el facilitador-mediador diga: "el semáforo está en amarillo", entonces se detienen y cantan una canción que hayan ensayado antes de comenzar el juego. Mientras el semáforo está en rojo, los jugadores pueden palmotear rítmicamente algún sonido conocido o simular una risa prolongada, no siempre los cambios de luces de semáforo se deben dar en el mismo orden, sin embargo, siempre deberá ejecutarse lo que cada cambio significa, según se haya establecido.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

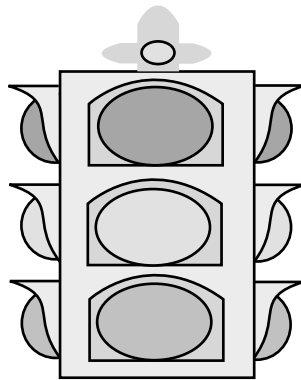
 Es un juego útil cuando el grupo ha permanecido durante mucho tiempo en una sola actividad. Quien dirige decidirá el movimiento correspondiente a cada color, después de un tiempo podrá cambiarse de director, quien podrá variar la correspondencia de los colores.

En una ocasión este juego se aplicó en el Laboratorio de Psicología y Educación Especial del Departamento de Psicología Aplicada de la Universidad de Guadalajara en niños con déficit auditivo y se dibujaron en tres papeles tres semáforos (cada uno simulando que estaba con un color encendido: rojo, amarillo o verde), para que los participantes con déficit auditivo supieran en qué momento cambia el semáforo de color.

 Creatividad. Habilidades de pensamiento.

254. Semáforos

- ◆ Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre existe en un principio.
Tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que hay en el grupo.
- 📄 El facilitador-mediador comenta al grupo que el juego va a consistir en presentarse de una manera muy original, acto seguido les muestra el siguiente semáforo dibujado en una cartulina:



El facilitador-mediador la pega en la pared y les dice que se imaginen que ahora van a cruzar la calle después de una jornada de trabajo, juego o estudio, y están mirándolo. Acto seguido les pregunta "¿qué luz estará prendida para cada uno de ustedes?", les pide presentarse diciendo su nombre y comentando acerca de la pregunta ya realizada. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✎ Cartulina con semáforo pintado.
Cinta adhesiva.

🕒 30 minutos.


- 🗨️ Es importante que el facilitador-mediador comente al grupo que cada color va a tener el significado que cada uno le quiera dar según su jornada de trabajo, juego o estudio, pero siempre relacionado con el significado que tiene como señal del tránsito. Si se selecciona el amarillo tendrá un significado a resaltar por el facilitador-mediador que es el de que

tienen ciertas cosas de hablar pero que procedan con cautela y estén listos para compartir. Por otra parte, sería muy valioso que este juego lo transfirieran al plano de la familia. Aquí pudiera ser que al entrar cada hijo a la casa se le colocara el color rojo, amarillo y verde, para hacer saber a los padres qué clase de día se ha tenido, o al menos si existe la disposición de hablar sobre él y viceversa.

 Iniciación.

255. ¿Semejantes?

◆ Propiciar el pensamiento analógico de los participantes.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la habilidad de dar razones.

 El facilitador-mediador pide al grupo escribir los 20 animales que más les gustan y una frase metafórica para cada uno que refleje una posible semejanza con el hombre en cuanto a características de personalidad. Para lo anterior pone el siguiente ejemplo: "pensamos que cada animal escrito es una manera de ser de una persona: el tigre es muy agresivo, la vaca es cariñosa, el mono es travieso, la paloma noble y la serpiente astuta". Después de la ejemplificación cada jugador efectúa lo pedido. Posterior a esto cada uno lo lee para el resto. Cuando se discrepe con una semejanza, quien la mencione debe fundamentar su explicación.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Crayolas.

 35 minutos.

☞ Este tipo de juego favorece el pensamiento analógico, ya que se establece una comparación buscando una semejanza entre dos mundos diferentes, el del animal y el del hombre. A nuestro modo de ver este último se halla presente tanto en la mente creativa como en la inteligente.

Otra variante del juego es que el facilitador-mediador pida al grupo escribir 10 características de personalidad que cada uno considera poseer y a continuación poner al lado de cada una de ellas al animal que consideren puede representarla (p. ej., "soy tan trabajador como una hormiga, tan enérgico como un león y rápido en mis decisiones como una liebre e inteligente como un delfín"). Una vez que el grupo entiende y escribe esto, lo socializa con el resto.

 Creatividad.

256. Señales con listón

◆ Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.

📄 El facilitador-mediador establece un código de movimientos con cada color de los listones. A continuación aparecen los colores de los listones y los movimientos a realizar:

Rojo = movimientos circulares con los brazos.

Azul = levantar la pierna derecha tres veces seguidas.

Verde = caminar en reversa en línea recta.

Amarillo = agacharse tres veces.

Blanco = trotar en el mismo lugar con las manos en la nuca.

Negro = no moverse.

Café = levantar el brazo izquierdo y hacer movimientos circulares con el tobillo derecho.

Gris = mover todo el cuerpo.

Naranja = trasladarse brincando con los pies juntos.

Morado = colocar el pie izquierdo a la altura de la rodilla derecha (simulando un cuatro) voltear la cabeza hacia arriba y tocarse la nariz con el dedo índice de la mano derecha.

Sale del juego quien se equivoque de movimiento.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📎 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Listones de diferentes colores.

🕒 30 minutos.


🌀 Los movimientos pueden ser adaptados al nivel psicomotriz de los participantes. Además, en la asignatura de Educación artística puede ser útil para la apreciación y expresión plástica a través de la identificación de los colores primarios.


🌐 Psicomotricidad.

257. Señalización futurista


◆ Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Estimular el sentido del humor.
Incrementar la capacidad de los participantes para vivenciar el futuro.
Desarrollar la fluidez de ideas.

Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Se plantea a los jugadores una situación imaginaria y se les pide que creen nuevas señalizaciones para comunicarse ante la siguiente situación: se encuentran en el año 55 500 y en la base internacional espacial Fórmula 205. Aquí llegan a su aeropuerto pasajeros de AQUARIUS, PISCIS, PERSEUS, TIERRA, CETUS, entre otros. Este aeropuerto está recién construido. A continuación se les sugiere a los jugadores que piensen en símbolos gráficos comprensibles para todos estos pasajeros y que rompan con las barreras del idioma para realizar registro de equipaje, venta de boletos, extravíos, hoteles y excursiones, renta de cohetes automovilísticos con ruedas, inspección aduanal, servicios sanitarios, cambio de monedas, taxis, restaurantes, teléfonos, entre otros. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas.
Lápices.

 30 minutos.

 Es importante enfatizar a los jugadores que no se trata de crear una señalización a partir de una habilidad desarrollada para el dibujo, sino de lograr un grado de originalidad, claridad y universalidad en los símbolos elaborados.


 Creatividad. Comunicación.

258. Serpentinatas


 Ejercitar la flexibilidad en movimientos amplios que involucren articulaciones y músculos de todo el cuerpo.
Explorar trayectoria y direcciones.
Contribuir al incremento y conocimiento del proceso creativo.


 Los participantes juegan con una serpiente de diferentes colores de las siguientes maneras:

- Se desplazan con la serpiente por el local, colocándola en las muñecas, cintura o en otro sitio.
- Convierten la serpiente en un submarino, casa, bosque, laguna.
- Bailan con la serpiente de diferentes maneras.
- Hacen con la serpiente una escultura.

 Serpentinatas de colores.

Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 25 minutos.


 Otra forma creativa de realizar el juego es pedir a los niños que contesten las siguientes preguntas: ¿a qué se parece esta serpentinita?, ¿cómo podríamos utilizar esta serpentinita si la destruyéramos?, si esta serpentinita fuera un espejo ¿qué veríamos?, si esta serpentinita fuera una ventana al Sol ¿qué apreciaríamos?

 Creatividad. Psicomotricidad.

259. Serpiente cascabel


 Explorar trayectoria y direcciones.

Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.

 El facilitador-mediador da instrucciones para que los participantes se formen en una fila de menor a mayor, apoyando las manos en los hombros del de adelante. El primero se agacha y se vuelve a levantar, el segundo bajará cuando el primero vaya de subida y así sucesivamente, de tal modo que se observe un ondular continuo. Pueden hacerse dos equipos, para que se vean trabajar mutuamente.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 25 minutos.


 Esta actividad lúdica favorece el ritmo, la coordinación y la concentración voluntaria de los participantes. Además es favorable para la asignatura de Educación artística, para la expresión corporal a través de la interpretación de secuencias rítmicas de movimientos y la composición con movimientos y desplazamientos corporales grupales.


 Psicomotricidad.


260. Serpiente de palabras

 Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la caligrafía y ortografía. Desarrollar la fluidez de ideas.

 A un integrante del grupo se le da una palabra de cinco letras, él debe hallar otra, también de cinco letras, que comience con las dos últimas letras de la primera, y así continúan los demás. Por ejemplo, pinto, como palabra inicial: pinto -Tomás -astro -ronda, dado-dominó-nosotros-ostia, formando así una cadena de palabras. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Listado de palabras de cinco letras y relacionadas entre sí por las dos últimas letras de una que coincidan con las que comienza la siguiente.


 25 minutos.

 Se puede ser flexible en cuanto al número de letras que deben tener las palabras de la cadena, cuando resulte muy difícil o en relación con la edad de los participantes.

 Conocimiento. Creatividad.

261. Si imagináramos

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Propiciar la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Se crean equipos de 6 a 8 personas, cada uno tiene la misión de buscar la mayor cantidad de ideas ante la pregunta que se le va a realizar. Después se establece un debate respecto a los sentidos que se emplearon para imaginar; éstas son algunas preguntas que pueden utilizarse:

- Si imaginaras cosas que se ven: ¿qué podría ser?
- Si imaginaras cosas que se escuchan: ¿qué podría ser?
- Si imaginaras cosas que se saborean: ¿qué podría ser?
- Si imaginaras cosas que se palpan: ¿qué podría ser?
- Si imaginaras cosas que se mueven: ¿qué podría ser?
- Si imaginaras cosas que se huelen: ¿qué podría ser?

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Lista de preguntas de imaginación.


 30 minutos.

El juego debe realizarse de la manera más espontánea posible y tratando de que los participantes capten la idea de que la realidad se puede construir y analizar de diferentes maneras, según las motivaciones, los estados afectivos y los pensamientos que involucra.

 Creatividad.

262. Sí o no

- ◆ Permitir predecir las secuencias en el contenido de textos.
Permitir predecir la atención y seguimiento en la audición de textos.
Desarrollar las habilidades de atención, concentración y memorización.
Fomentar el conocimiento de determinados temas.
Desarrollar la habilidad de dar razones.

 El facilitador-mediador selecciona un cuento donde aparezcan muchas acciones y lo entrega a los jugadores para que lo lean en silencio. Después les pide que se dividan en dos equipos. A cada integrante se le entregan cartulinas grandes para que dibujen por su frente acciones realizadas por los personajes de la historia y por el reverso escriban las palabras "sí" o "no". Después de confeccionadas las cartulinas, cada equipo presenta al contrario una de sus cartulinas con el dibujo de una acción y después la voltea para mostrar la palabra "sí" o "no"; aquí ellos deben contestar si la acción ocurrió o no y argumentar su respuesta. A continuación, al siguiente equipo le toca hacer lo mismo y así de manera sucesiva. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado. Aquí se presenta un cuento que puede ser utilizado:

¿Y si no fuera un cuento?*

En medio de un inmenso océano había una isla. Era una isla hermosa con grandes árboles y suaves arroyos. Distintas especies de animales habitaban en ella y también vivían allí dos pescadores, Arsenio y Pedro, con sus familias. Salían todos los días a pescar, y por las tardes conversaban con sus mujeres y jugaban con sus hijos.

Un día, al volver de la pesca, vieron en la playa un pequeño cangrejo rojo con una patita herida que trataba con dificultad de llegar al mar.

—Mira —señaló Arsenio—, un cangrejito con una pata lastimada.

—Ayudémoslo —dijo Pedro, y tomándolo lo llevó hasta el agua.

—Muchas gracias, amigos míos —dijo el cangrejo rojo.

Ambos pescadores se dieron vuelta y lo miraron, sin creer lo que habían oído.

—Por favor, permítanme que yo les ayude a ustedes —dijo de nuevo el cangrejo, pero no recibió respuesta, ya que los pescadores no atinaban a contestar —. Bueno

—agregó entonces—, si no desean nada por el momento, no importa; pero recuerden,

* Schkolnik, S. (s/a). *Cuentos Ecológicos*. México: Fondo de Cultura Económica. pp.14-27

cuando quieran algo no tienen más que acercarse a la orilla del mar y pedírmelo. Entre mis hermanos y yo podemos fabricar cualquier cosa, usando, por supuesto, los materiales que hay en esta isla en que vivimos —y dicho esto se sumergió. Los pescadores regresaron a sus cabañas muy desconcertados, pensando que todo lo habían soñado.

Como ese día la pesca no resultó provechosa, la comida fue escasa, y lo mismo sucedió al día siguiente...

Fue por eso que Arsenio decidió pedir un deseo, pero no se lo contó a nadie por temor a que se rieran de él. Caminó hasta la playa y se agachó junto al agua para poder hablar en voz baja, pensando siempre que era muy tonto lo que estaba haciendo.

—Cangrejito rojo —llamó— ¿me oyes? ... este ... si me estás oyendo, me gustaría pedirte algo para nuestra comida...

“Clip clap, clip clap, clip clap” oyó, como si fueran muchos pasitos, y dos enormes pescados aparecieron a sus pies en menos tiempo de lo que se demoró en pestañear. Feliz, recogió los pescados y corrió a su cabaña. Por el camino encontró a Pedro.

—¿Qué llevas ahí? —preguntó éste.

—Toma —dijo Arsenio dándole uno de los pescados—, para ustedes.

—Pero... ¿de dónde has sacado esto? —volvió a preguntar Pedro, sabiendo que su amigo no había salido a pescar.

—¡No me lo vas a creer! —contó Arsenio— pero fue el cangrejo rojo, ¿te acuerdas?, él me los dio.

—¡Entonces era verdad lo que prometió! —exclamó Pedro, y devolviéndole su pescado a Arsenio corrió a la orilla. Mientras corría, pensaba— “¿Qué tonto es Arsenio!, ¿para qué pedir pescado crudo, cuando lo puedo pedir listo para comer?”.

—Cangrejo rojo —pidió— deseo que me sirvas una buena comida.

“Clip clap, clip clap, clip clap” oyó y, a sus pies, apareció una deliciosa comida para toda su familia, en menos tiempo de lo que se demoró en pestañear.

Inelia, la mujer de Arsenio, que limpiaba sus pescados, vio pasar a Pedro con la comida ya guisada.

—Pedro sí es un hombre inteligente —le dijo enojada a su marido—, él pidió la comida hecha.

—Pero Inelita... —trató de justificarse Arsenio. Mañana irás donde está ese cangrejo, y le pedirás no sólo la comida, sino también ropa y zapatos nuevos. ¡Buena falta nos hacen!

Así lo hizo Arsenio al día siguiente. “Clip clap, clip clap, clip clap” oyó, y en un instante aparecieron dos pescados, algunas matas de algodón y un carnero salvaje, y en otro instante todo fue preparado, curtido, tejido, cortado, cosido y... en menos tiempo de lo que se demoró en pestañear... ¡ahí estaba la comida exquisita, la ropa nueva y los zapatos brillantes, para toda la familia! Por su parte, Andrea y Pedro decidieron pedir no sólo ropa y zapatos nuevos, sino también muebles y ropa de cama.

“Clip clap, clip clap, clip clap” se oyó y otro carnero salvaje cayó muerto, fueron abatidos algunos árboles, cosechadas algunas plantas, y Andrea y Pedro tuvieron mucha comida, ropa y muebles nuevos en menos tiempo de lo que se demoraron en pestañear.

Arsenio pensó que si el cangrejo podía fabricar muebles, también podría construir una casa.

—Cangrejo —le ordenó— me construirás una casa de piedra.— Y tuvo su casa de piedra. Andrea quiso tener una más grande y el cangrejito se la construyó.

Y comenzó una verdadera competencia entre ambas familias. Si una pedía 12 platos, la otra exigía 24; si una quería una torre para su casa, la otra reclamaba un castillo.

—Pedro —le dijo un día su esposa— pasó Arsenio con unos tenedores y cuchillos de oro; yo también los quiero. —Fue Pedro a la orilla, y le pidió al cangrejo unos tenedores y cuchillos de oro.

—Lo siento —fue la respuesta en esa ocasión—, pero el oro se acabó, te los daré de plata. —Y le dio tenedores y cuchillos de plata; por supuesto, Andrea se disgustó y retó a Pedro.

Arsenio, enterado de lo que había sucedido, quiso proteger los tenedores y cuchillos de oro, de la codicia de sus vecinos.

—Cangrejo —le pidió— necesito unas rejas fuertes para defender mi castillo.

“Clip clap, clip clap, clip clap” se oyó y nuevos túneles y pozos se abrieron en la isla; el metal fue fundido y las rejas hechas y colocadas en menos tiempo de lo que Arsenio se demoró en pestañear. Pedro, quien tenía un castillo tan grande como el de Arsenio, al ver las rejas que aparecían en el castillo de su vecino, pidió rejas más fuertes y resistentes, además de un cañón para defenderse.

Y Arsenio pidió varios cañones y Pedro exigió... hasta que un día se encontraron por casualidad a la orilla del mar.

Mirándose con recelo y desconfianza cada uno empezó a pedir nuevas cosas.

—Vengo a ordenar nuestra cena y deseo que me cambies todos los manteles por otros más finos —pidió Arsenio.

—Yo quiero todo eso, y además otro juego de muebles para nuestro segundo comedor —exigió Pedro.

—Y yo quiero ... —dijeron ambos al mismo tiempo, pero fueron interrumpidos por el cangrejito rojo que se había asomado fuera del agua.

—Lo lamento —les dijo— pero ya nada más puedo hacer por ustedes.

—¡Cómo! —exclamó indignado Arsenio— ¿Acaso no vas a cumplir tu promesa?

—No es culpa mía —explicó el cangrejo— yo les dije que podía darles lo que quisieran, siempre que tuviéramos los materiales necesarios para fabricarlo.

—Muy bien —dijo Pedro— entonces, ¿por qué no puedes hacerlo ahora?

—No puedo —dijo el pequeño animal— porque ya no quedan árboles, ni minerales, ni plantas, ni animales. Ya no queda nada. La isla es sólo una roca desnuda.

Pedro, Arsenio, Inelia y Andrea miraron sorprendidos a su alrededor. Hacía mucho tiempo que no miraban la isla, preocupados como habían estado en tener y tener

más cosas. El cangrejo rojo tenía razón, estaba sólo la roca desierta, sin aves, sin vegetación, sólo dos enormes y arrogantes castillos de piedra.

—¿Sabes Arsenio? —dijo Pedro—, no sé para qué quise tener rejas y cañones.

—Nos sobran piezas y muebles —reconoció Inelia—, también ropas y adornos.

—Creo que hemos destruido nuestra isla pidiendo lo que no necesitamos —dijo apenado Arsenio— hemos derrochado todos nuestros recursos y bellezas creyendo que eran inagotables.

—¡Ojalá pudiéramos recuperar nuestra hermosa isla! —dijeron todos, pensando en lo mismo.

—¿Puedes concedernos un último deseo? —preguntaron.

—Siempre que sea transformar una cosa en otra, puedo hacerlo —contestó el cangrejo.

—Sí, sí —dijeron todos a un tiempo— lo que queremos es que vuelvas a cambiar todas las cosas, para que la isla sea nuevamente lo que era antes de que te conociéramos.

—Pero desaparecerán los castillos, los muebles elegantes y casi todo lo que ahora poseen —les advirtió el cangrejito rojo y, como ellos estuvieran de acuerdo...

“Clip clap, clip clap, clip clap” oyeron como si fueran miles de pasitos recorriendo la isla. Desaparecieron los castillos, las rejas y todas las cosas elegantes y superfluas; reaparecieron los grandes árboles y los animales salvajes, y se llenaron los túneles y los pozos. La isla reverdeció quedando como antes había sido. También aparecieron las cabañas, las ropas sencillas y los pequeños botes, y todo sucedió en menos tiempo de lo que demoraron en pestañear.

—Gracias, cangrejito —le agradecieron. —¡Muchas gracias! Ahora aprovecharemos, sin abusar, de las riquezas de nuestra isla —y se encaminaron hacia sus hogares.

Pero Arsenio se quedó pensativo, y dirigiéndose al cangrejo le preguntó:

—Dime, ¿cómo has podido lograr que todo vuelva a ser como antes?, ¿cómo has podido hacer para que el tiempo haya retrocedido?, ¿cómo has podido hacerlo?

Y contestó el cangrejo mientras se sumergía:

—He podido hacerlo, porque sólo se trata de un cuento.



Cartulinas.

Lápices.

Cuentos en los que los personajes realicen muchas acciones.



30 minutos.



Se pueden enseñar los carteles con las ilustraciones y solicitar a los jugadores que mencionen qué lugar es y con qué pasaje de la historia se relaciona: ¿qué ocurrió allí?, ¿quiénes vivían en este lugar?, ¿a quién le pertenecía?



Conocimiento. Habilidades del pensamiento.

263. Si ocurrió o no

- ◆ Trabajar y resolver situaciones en las que aparece la incertidumbre.
 - Fomentar el conocimiento de determinados temas.
 - Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
 - Desarrollar la habilidad de dar razones.
 - Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la caligrafía y ortografía.
 - Desarrollar los procesos de atención y concentración.

El facilitador-mediador pide a los jugadores que se cubran sus ojos con un pañuelo que les entrega y acto seguido coloca en la pizarra, en cartulinas, pequeños fragmentos de historias, cuentos infantiles y poesías con sus respectivos títulos como los siguientes:

Fragmento 1:

Tres héroes

Cuentan que un viajero llegó un día a Caracas al anochecer, y sin sacudirse el polvo del camino, no preguntó dónde se comía ni se dormía, sino cómo se llegaba a donde estaba la estatua de Bolívar. Y cuentan que el viajero, solo con los árboles altos y olorosos de la plaza, lloraba frente a la estatua, que parecía que se movía como un padre cuando se le acerca un hijo.

(...)

Libertad es el derecho que todo hombre tiene a ser honrado y a pensar y hablar sin hipocresía. En América no se podía ser honrado ni pensar, ni hablar. Un hombre que oculta lo que piensa o no se atreve a decir lo que piensa, no es un hombre honrado; un hombre que obedece a un mal gobierno, sin trabajar para que el gobierno sea bueno, no es un hombre honrado; un hombre que se conforma con obedecer a leyes injustas y permite que pisen el país en que nació hombres que lo maltratan, no es un hombre honrado.

(...)

Hay hombres que viven contentos aunque vivan sin decoro. Hay otros que padecen como en agonía cuando ven que los hombres viven sin decoro a su alrededor. En el mundo debe haber cierta cantidad de decoro, así como debe haber cierta cantidad de luz; cuando hay muchos hombres sin decoro, hay siempre otros que tienen en sí el decoro de muchos hombres, esos son los que se rebelan con fuerza terrible contra los que les roban a los pueblos su libertad, que es robarles a los hombres su decoro. En esos hombres van miles de hombres, va un pueblo entero, va la dignidad humana, esos hombres son sagrados. Estos tres hombres son sagrados: Bolívar, de Venezuela; San Martín, del Río de la Plata; Hidalgo, de México. Se les deben perdonar sus errores, porque el bien que hicieron fue más que sus faltas. Los hombres no

pueden ser más perfectos que el Sol, el Sol quema con la misma luz con que calienta, el Sol tiene manchas. Los desagradecidos no hablan más que de las manchas, los agradecidos hablan de la luz.¹

Fragmento 2:

El perro grande

(...) “Te juro que vi
—¡y escúchame bien!—
un perro, más grande
que una vaca es”.
Y dijo el abuelo:
“¡Ah!, ¿Qué has visto? ¿Qué?
¡Un perro, más grande
que una vaca es!
“Escucha, hay un puente
no lejos de aquí
y pronto tendremos
que llegar allí.”
“Y si tú has mentido se derrumbará,
y entonces, al río,
de cabeza seguro caerás.”
(...) Cuando al fin el niño
llegó ante aquel puente,
dijo: “No, aquel perro era
como otro cualquiera”.²

Fragmento 3:

Canción de cuna para despertar a un negrito

“(…) Negrón, negrito,
ciruela y pasa,
salga y despierte,
que el Sol abraza,
diga despierto lo que le pasa.”³

Fragmento 4:

Anatomía para niños

¿Sabes dónde tiene un buque de guerra la coraza más fuerte? No es en la proa, ni en las bordas, ni siquiera en las torretas de los cañones. Las planchas de acero más gruesas protegen sólidamente el puente de mando del buque.

¹ Martí J. (1995). *La edad de Oro*. Cuba: Gente Nueva. pp.9, 17, 67, 103.

² Hoffman, H. (1988). *El perro grande*. Cuba: Editorial Gente Nueva.

³ Guillén, N. (1988). *Canción de cuna para despertar a un negrito*. Cuba: Editorial Gente Nueva.

Tu cerebro es el puente de mando del organismo, y la naturaleza lo protege con tanto esmero como los marineros el puente de mando de su buque. (...)

¿Piensas que sólo tienes dos oídos?

Estás equivocado, ya que en realidad tienes seis, y no dos. Dos se ven mientras que los otros cuatro se ocultan dentro de la cabeza. Los oídos externos son las orejas. Por sí solas no oyen nada, únicamente ayudan al cerebro a comprender de dónde procede el sonido.

En el centro de la oreja hay un pequeño orificio. Allí comienza el canal auditivo que va hacia dentro de la cabeza. Es una especie de callejón sin salida, ya que termina en una fina y elástica membrana, llamada tímpano. (...)

Es un órgano muy importante que usas desde que te levantas por la mañana, hasta que te acuestas por la noche.

Ya sabes que la lengua te ayuda a pronunciar los sonidos. Sin embargo, sin ella no hubieras podido decir ni una sola palabra.

Sabes también que la lengua te ayuda a comer. Remueve con esmero los alimentos que masticas, colocándolos ora debajo de una muela, ora debajo de otra. (...)

(...) Los dientes son los elementos más duros de tu organismo. La capa de esmalte blanco que los cubre tiene tanta dureza como el marfil, y piensa que el marfil se utiliza para hacer las bolas de billar, que no temen a ningún golpe, por fuerte que sea. (...)⁴

Fragmento 5:

Memorias de una cubanita que nació con el siglo

(...) Nana tenía veinticuatro años. Era grande, gorda, reluciente, de un lindo color negro parejo, con los dientes sanos y la risa fácil. Me había acogido amorosamente en sus brazos juveniles y fuertes, junto a sus pechos amplios en el mismo día que yo nací.

Yo dormía junto a ella con mi camita muy cerca de la suya y lo último que veía al quedarme dormida y lo primero al despuntar el alba, era su sonrisa. Nana siempre estaba alegre. Me cuidaba como a la niña de sus ojos. (...)⁵

Fragmento 6:

Real de Catorce, ciudad legendaria y de leyenda

(...) El paso del tiempo no es un enemigo sino un aliado para algunas ciudades, como la vieja ciudad de Real de Catorce; sus calles recubren siglos de historia, sus viejas construcciones y sus alrededores mineros resaltan aún más para pensar en el antaño de la derruida Ciudad Fantasma y le confiere un carácter especial, y un ambiente de leyenda y de viaje al pasado que invade al visitante cuando recorre sus

⁴ Dorojov, A. (1990). *Anatomía para niños*. Cuba: Editorial Gente Nueva y Raduga. pp. 102, 105, 108.

⁵ Mendez, R. (1997). *Memorias de una cubanita que nació con el siglo*. Madrid, España: Editorial Pueblo y Educación. p. 7.

angostas y empinadas callejuelas. Todo lo que rodea a Real de Catorce, parece entresacado de sus polvorientas calles de su ayer y su enorme libro en la mente del visitante. La bien planeada rampa con sus escaleras para visitar el Templo Parroquial, esos recovecos que surgen por doquier, esas viejas construcciones que ensombrecen la mirada de quien las observa y que son los mismos que bulliciosamente en un lejano día ocuparon los que allí vivieron, pasearon y vieron subir y bajar a un sinfín de mineros, gambusinos, comerciantes, indios, mestizos, criollos, un gran número de peninsulares, hasta seguramente duques, condes, y otros personajes con alta jerarquía, sin faltar, desde luego, los aventureros. (...)⁶

Fragmento 7:

Cartas de C. S. Lewis a los niños

(...) ¡Oh, casi me olvido! Tengo otro consejo. Recuerda que hay solamente tres clases de cosas que todos necesitamos hacer siempre: 1) las cosas que debemos hacer; 2) las cosas que tenemos que hacer; 3) las cosas que nos gusta hacer. Te lo digo porque parece que algunas personas pasan la mayor parte del tiempo haciendo cosas que no obedecen a ninguna de estas tres razones, cosas como leer libros que no les gustan sólo porque los demás los leen. Las cosas que tú debes hacer son cosas tales como cumplir con tus tareas escolares o ser cariñosa con la gente. Las cosas que uno tiene que hacer son cosas como vestirse y desvestirse, o hacer las compras de la casa. Las cosas que a uno le gusta hacer... pero, claro, yo no sé qué te gusta a ti. Quizá algún día me escribas y me lo digas (...).

(...)1. Trata siempre de usar el lenguaje de una manera en que quede totalmente claro lo que quieres decir, y asegúrate de que tu frase no pueda significar otra cosa.

2. Prefiere siempre la palabra simple y directa a la larga y vaga. No hagas efectivas tus promesas, sino cúmplelas.

3. Nunca uses sustantivos abstractos cuando bastaría con los concretos. Si quieres decir "Murió más gente", no digas "Aumentó la mortalidad".

4. Cuando escribas, no uses adjetivos que se limiten a decirnos cómo quieres que sintamos acerca de los que describes (...).

5. No uses palabras desmesuradas para el tema. No digas "infinitamente" cuando quieras decir "muy"; de lo contrario no te quedarán palabras cuando quieras relatar algo verdaderamente infinito (...).⁷

⁶ Juárez, D. *Real de Catorce, ciudad legendaria y de leyenda*. México: Editorial Colección: El Municipio. p. 19.

⁷ Dorsett, L. y Lamp, M. (1995). *Cartas de C. S. Lewis a los niños*. 2a. ed. Santiago de Chile, Chile: Editorial Andrés Bello. pp. 38, 66.

Fragmento 8:**Dos milagros**

Iba un niño travieso
cazando mariposas;
las cazaba el bribón, les daba un beso,
y después las soltaba entre las rosas.

Fragmento 9:**Bebé y el señor Don Pomposo**


Bebé es un niño magnífico, de cinco años. Tiene el pelo muy rubio, que le cae en rizos por la espalda (...). Como lo quieren mucho, él quiere mucho a los demás. No es un santo, ¡oh, no!: le tuerce los ojos a su criada francesa cuando no le quiere dar más dulces, una vez se sentó en visita con las piernas cruzadas, y un día rompió un jarrón...

Fragmento 10:**Nené traviesa**

¡Quién sabe si hay una niña que se parezca a Nené! Un viejecito que sabe mucho dice que todas las niñas son como Nené. A Nené le gusta más jugar a “mamá”, “a tiendas” o “a hacer dulces” con sus muñecas, que dar la lección de “treces y de cuatros” con la maestra que la viene a enseñar...

Una vez hecho esto, el facilitador-mediador pide que se quiten el pañuelo y se acerquen a la pizarra a leer lo que está en las cartulinas y después les solicita que se vuelvan a poner el pañuelo en los ojos. Entonces cubre con una cartulina negra que dice “Incertidumbre” el título de los fragmentos, y pide que se quiten el pañuelo y que recuerden alguna característica de las letras empleadas en el título. Por ejemplo, en la palabra América escrita en la cartulina, ¿cómo aparece la “e”, con acento o sin él? La primera “b” de la palabra bebé ¿aparece con mayúscula o con minúscula? ¿Hasta qué punto están seguros de esto? Una vez pasada esta ronda de preguntas, pide que se pongan el pañuelo y destapa los títulos y cambia los fragmentos, es decir, no los coloca con su respectivo título. Después pide que se quiten el pañuelo y que recuerden si el título corresponde con el fragmento que están observando y así sucesivamente va proponiendo actividades a realizar con dichos textos en donde puedan aparecer las probabilidades y pensar en posibles soluciones poco obvias, pero plausibles.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

-  Cartulinas con fragmentos de textos de literatura infantil.
- Cartulinas negras con la palabra “Incertidumbre”.
- Pañuelos.

 20 minutos.

☞ En este juego se ha trabajado con la incertidumbre, ésta es un elemento cotidiano de la vida pero, en muchas ocasiones, ausente en los salones de clase. Este concepto se emplea en el juego como la posibilidad de tomar conciencia de una serie de formas de expresarse o efectuar actividades, cada una de las cuales puede nacer intrínsecamente en el espacio de las posibilidades y, aunque no con absoluta certeza, conducir a una solución correcta. A través de la incertidumbre se considera también que en determinados momentos ante una situación a resolver, ésta provoca una sensación de inseguridad; la cual no debe asociarse con ser personas que no toman decisiones o que no confían en sus recursos para enfrentar una situación, sino como que quizá faltan conocimientos o aspectos a considerar para afrontar el problema.

En el juego, por tanto, se defiende la incertidumbre como forma de toma de conciencia de maneras alternativas de actuar que puedan ser valiosas para una posterior toma de decisión adecuada. Además, romper con formas de pensar en la escuela que poco estimulan el pensar reflexivo y creativo, como:

1. **Sabelotodo:** Es aquella manera de pensar que sabe de todo y por tanto no se detiene un momento para dudar de su conocimiento. En determinados momentos basa su estatus en el grupo en ofrecer constantemente un conocimiento mal construido.
2. **Devoto:** Es el que no se da permiso a un espacio de no certeza, porque según él sus argumentos son correctos, pero cuando se analizan con objetividad se caracterizan por ser rígidos, estrechos, superficiales, emocionales y distorsionados, de forma mecánica tiende a censurar cualquier conocimiento que no apoye sus juicios.
3. **Los vendedores de respuestas:** Personas que no se dan el permiso de tener preguntas ante los problemas que se les presentan. Siempre tienen una respuesta para lo que ven y oyen, y son alérgicos a interpretaciones alternativas que analizan la otra cara del asunto del tema que se está planteando. En determinados momentos emplean un lenguaje categórico que no da permiso a un instante de incertidumbre en todo lo que se está planteando que permita a su vez buscar nuevas estrategias para afrontar la solución de un problema.*


⊗ Creatividad. Conocimiento. Habilidades del pensamiento.

264. Sobrenombre

- ◆ Realizar presentaciones grupales.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.

* Las ideas expuestas, así como el juego, surgieron de la lectura del trabajo "Lecciones de incertidumbre", de la profesora Joan E. Sieber, que aparecen publicadas en el libro de J. P. Guilford titulado *Creatividad y educación*, por editorial Paidós, en España en 1983, pp. 89, 90.

Estimular el sentido del humor.
Realizar presentaciones grupales.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador dice al grupo que el juego consiste en presentarse diciendo su nombre y acompañarlo de un sobrenombre que corresponda con el nombre o apellido de algún personaje de la literatura universal y que cuando se presenten deberán relacionar su vida con la del personaje en cuestión. Acto seguido lee un fragmento de un grupo donde aplicó el juego. Una vez ejemplificado cada uno de los presentes pasa a presentarse. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Fragmentos de donde se aplica el juego.

 30 minutos.

 A continuación se cita el fragmento que los autores de esta obra leemos al grupo. Dice María Eugenia Briceño:*

Soy María Potter, hace 3 años estudié en el colegio Cervantes de Guadalajara. Aquí he descubierto a los maestros más buenos y a los más odiosos. Harry Potter y yo, aunque llevamos el mismo apellido, somos los mejores amigos.

Yo comprendo mucho a Harry, aunque nuestras vidas han sido distintas; él es huérfano y vive con sus tíos odiosos, quienes lo tratan muy mal y más cuando su primo 'el regordete' lo molesta. Los padres de Harry fueron asesinados, pero gracias a la madre de Harry él pudo vivir [...] Mi vida es muy diferente yo tengo a mis padres y dos hermanas [...]

Otra manera de efectuar el juego es que los sobrenombres que se adjudiquen los participantes estén relacionados con personas de diferentes áreas de la cultura, deportes, ciencias, historia, entre otros, que admiren mucho. A continuación citamos un fragmento donde se aprecia lo anterior:


Hola, yo soy Ramón de Jesús Pelé, nací en Brasil aunque vivo en Guadalajara. He vivido cosas buenas y muchas malas, pero a pesar de esto disfruto de la vida. Una de las cosas buenas que me ha pasado es que allá descubrí mi pasión por el fútbol; al principio comenzó como un simple pasatiempo rutinario, pero me fui uniendo cada vez más con este deporte. Lo malo es que antes me daban calambres, me dolían las piernas etc., porque no calentaba lo suficiente, pero no pasaba a mayores. Me inicié como jugador en mi primaria, para ser más exactos inicié a jugar en segundo año; jugaba como defensa, como delantero, casi de todo, pero no fue


*Adolescente de 13 años del colegio Cervantes del Bosque, Guadalajara, Jalisco.

hasta más tarde que descubrí mi verdadera posición de jugador: la de portero. Fue entonces cuando en esta posición desarrollé mis habilidades y reflejos como jugador. Aunque ser portero implica muchas responsabilidades porque es uno el último jugador que defiende la portería. Pero a pesar de esta presión yo jugaba bien, disfrutaba el juego. No obstante, me han surgido muchos obstáculos, por ejemplo, en mi escuela me discriminaban mucho, querían que les pasara el balón aunque lo perdieran; yo muchas veces no se los pasaba a ellos sino a otros jugadores que estuvieran mejor ubicados. Esto hacía que algunos se molestaran y no me dejaran jugar, pero esto a mí no me pesaba porque yo podía jugar en otras partes.*

 Iniciación. Conocimiento. Creatividad.


265. Sombras y luz

 Desarrollar la velocidad de reacción.
Fomentar los procesos de atención y concentración.
Favorecer una actitud de enfrentamiento a obstáculos.

 Los jugadores se encuentran en un patio donde hay mucha luz, el facilitador-mediador les pide crear parejas, en cada una de ellas uno de los miembros es una sombra, este participante deberá atrapar a la sombra del otro miembro de la pareja mediante pisar la cabeza o cualquier parte del cuerpo proyectada en el suelo cuando su compañero se para ante la luz. Si lo logra se cambian los papeles.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.


 Una variante consiste en que aquel a quien se le atrape su sombra ayude a atrapar las de los demás y el juego continúa hasta que a todos se les ha atrapado su sombra. Otra variante es que el facilitador-mediador o los jugadores indiquen las posturas o movimientos que debe realizar la pareja de la sombra. Además, al participante perseguido se le permite correr para evitar que su sombra sea pisada. En Educación artística, esta actividad lúdica puede favorecer la expresión corporal a través de la improvisación y seguimiento de sentimientos corporales; así como desplazamientos corporales en áreas limitadas.

 Creatividad.

* Ramón Reyes Morales, adolescente de 14 años, Guadalajara, Jalisco

266. *Sonidos y movimientos*

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de expresión.
Estimular el ritmo externo.
Estimular la orientación a través de trayectorias.
Estimular el equilibrio y la amplitud de movimiento.


 El facilitador-mediador propone al grupo jugar a realizar sonidos y movimientos como los siguientes:

- Realizar movimientos libres con sonidos en todo el espacio.
- Producir un recorrido sonoro que comience y termine.
- Que cada jugador proponga un sonido y los demás lo imiten.
- Efectuar movimientos y sonidos de subir y bajar escalones.
- Hacer movimientos y sonidos de rodar y revolcarse.
- Efectuar movimientos de saltar o rebotar en el piso, avanzando y retrocediendo.
- Realizar movimientos de avanzar y rebotar en paredes de vidrio.
- Efectuar movimientos y sonidos imaginándose estar dentro de una tina de agua en el Hotel Camino Real de Tijuana.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Una variante del juego puede ser crear secuencias de movimientos sonoros en el mismo espacio, combinando distintos movimientos realizados anteriormente.

 Creatividad. Psicomotricidad.


267. *Supongamos*


- ◆ Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Trabajar y resolver situaciones donde exista la incertidumbre.
Favorecer una actitud de enfrentamiento a obstáculos.

 Al grupo se le dan en una hoja una serie de suposiciones acerca de determinados problemas y se les pide que ofrezcan sugerencias para resolverlo. A continuación aparecen algunas de las suposiciones empleadas por los autores de esta obra:

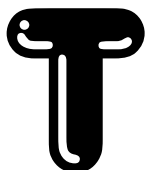
1. Supongamos que hay una necesidad apremiante de reducir accidentes entre los satélites de los distintos países. ¿De qué modo se pudiera lograr?
2. Supongamos que la gente pudiera casarse con tantas personas como quisiera. ¿Qué pasaría?, ¿cómo se transformarían las leyes ante esto?
3. Supongamos que en el próximo siglo, las películas de terror sustituirán a las de cuentos de hadas para los niños. ¿Cómo evitarían esto?
4. Supongamos que se creara una sábana solar enrollable para dormir, que nos transmitiera energía. ¿qué ventajas traería esto?
5. Supongamos que viene un ser del centro de la Tierra. ¿cómo sería?, ¿tendría lenguaje igual que nosotros?
6. Imagina que tienes que construir una nave que viaje hacia el Sol, ¿cómo la harías?
7. Si tuvieras poderes para crear cosas importantes, ¿qué inventarías?, ¿para qué?
8. Imagina que tienes piernas tan fuertes como las de los elefantes, alas como águila, espinas como el puerco espín, un cuerno como unicornio y un color extraordinario, ¿cómo sería tu vida?
9. Si tuvieras que crear una nueva especie de animal para procreación, ¿cómo sería ese animal?
10. Supongamos que te puedes hacer tan pequeño como una hormiga. ¿qué harías?, ¿adónde irías?
11. Supongamos que esta en el hotel Diplomático en Insurgentes Sur y de pronto en el restaurante del techo del mismo empieza a gotear café americano, ¿qué harías?
12. Supongamos que te encuentras en una exposición de Botero en el museo de San Ángel y de una de sus pinturas sale una mano que te toca la nariz, ¿qué harías?

 Hoja con suposiciones, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 35 minutos.

 Una vez terminada esta actividad lúdica, se entabla un diálogo sobre los grandes descubrimientos que iniciaron siendo ideas poco comunes y que posteriormente se les encontró su utilidad. Se le enfatiza al grupo lo importante de considerar que toda idea pensada tiene la posibilidad de convertirse en acción.

 Creatividad.



268. Tableros lógicos

- ◆ Desarrollar la habilidad de dar razones.
Ampliar en los participantes el conocimiento sobre un tema determinado.

El facilitador-mediador da a los jugadores ideas y a través de ellas deben averiguar algunos datos no ofrecidos de manera directa, es decir, que deben reflexionar, eliminar y estructurar la información; por ejemplo, son tres amigos y deben averiguar sus nombres, la edad que tienen y el deporte que practican; la información debe colocarse en su casillero correspondiente.

La menor tiene cinco años menos que la mayor.

Adela es la mayor.

La de nueve años practica ping-pong.

Adela tiene un año más que Joselito.

Las hermanas no usan los patines de cocodrilo.


A Lisset le gustan las historias de Mafalda.

Adela juega básquetbol.

Joselito tiene cuatro años más que Lisset.

Nombre	Edad	Deporte
Adela	14 años	básquetbol
Joselito	13 años	patinaje
Lisset	9 años	ping-pong

 Hojas.
Lápices.

 35 minutos.

☞ Otra manera de realizar el juego es pidiendo a los participantes que encuentren el nombre de un personaje histórico, una frase célebre del mismo, el país al que pertenece y los años en que transcurrió su obra.

Alrededor del año 700 a.C., gran parte de los griegos fueron plasmados por Homero.

“La patria es más digna de respeto y de veneración que una madre y que todos los parientes juntos.”

“Todo el mundo es una escena sobre la cual los hombres y mujeres son pequeños actores que vienen y van. Un hombre ha de hacer muchos papeles en la vida.”

Escritor irlandés nacido en 1854 en Dublín. Entre sus obras más conocidas se encuentra *El retrato de Dorian Gray*.

“Las almas requieren espíritu como las letras.”

“Vivimos en el mundo cuando lo amamos.”

“Lo que es interesante, no es nunca correcto.”

Poeta alemán que nació en Francfort del Meno, en 1749.

Nació en Alcalá de Henares en 1547.

El autor de *Romeo y Julieta* nació en Stratford en Avon, en 1564.

“Cuán insensato es el hombre que deja transcurrir el tiempo estérilmente.”

“La belleza cubierta por un ligero velo, seduce más que la desnudez completa.”

Nació aproximadamente en 470 a 399 a.C., en Atenas y se pasaba la mayor parte del tiempo conversando con la gente en la calle.

Nació en la India en el año de 1861.

Respuestas

1. Nombre; 2. Frase; 3. País; 4. Año.

1. Homero; 2. “La belleza cubierta por un ligero velo, seduce más que la desnudez completa”; 3. Grecia; 4. 700 a.C.

1. Sócrates; 2. “La patria es más digna de respeto y de veneración que una madre y que todos los parientes juntos”; 3. Grecia; 4. 470 a 399 a.C.

1. Shakespeare; 2. “Todo el mundo es una escena sobre la cual los hombres y mujeres son pequeños actores que vienen y van. Un hombre ha de hacer muchos papeles en la vida”; 3. Inglaterra; 4. 1564.

1. Oscar Wilde; 2. “Lo que es interesante, no es nunca correcto”; 3. Irlanda; 4. 1854.

1. Goethe; 2. “Cuán insensato es el hombre que deja transcurrir el tiempo estérilmente”; 3. Alemania; 4. 1749.

1. Miguel de Cervantes; 2. “Las almas requieren espíritu como las letras”; 3. España; 4. 1547.


1. Tagore; 2. “Vivimos en el mundo cuando lo amamos”; 3. India; 4. 1861.

El juego se puede hacer más creativo si se analizan las frases que se dan a los jugadores a través de cuestionamientos como: "¿pueden ser más extensas?", "¿en ellas existe alguna información innecesaria?", "¿qué me hace dudar de éstas?", "¿qué relación tiene ésta con otras frases que conozco?", entre otras.

 Conocimiento. Habilidades de pensamiento.


269. Tamales

◆ Favorecer la manifestación de fuerza muscular.
Favorecer el desarrollo de las capacidades físicas al trabajar la manifestación del grupo muscular de las piernas.

 Se forman dos equipos: el responsable del primer equipo se recarga en un muro con los pies separados y a continuación los demás se colocan en posición de burro, metiendo la cabeza entre las piernas del jugador que tienen enfrente. El segundo equipo debe subirse sobre los que están en posición de burro para tratar de tumbarlos por medio de variados movimientos. Si al tratar de sostenerse arriba los contrincantes llegan a tocar el piso con los pies, pierden, si los que están en posición de burro no se doblan o caen, ganan el juego. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 30 minutos.

 Se recomienda, antes de llevar a cabo este juego, hacer una evaluación de la complexión física de los participantes con la intención de evitar diferencias muy marcadas de peso.

 Psicomotricidad.

270. Tarjetas circulantes


◆ Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.
Realizar presentaciones grupales.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.

 El facilitador-mediador solicita al grupo que se prendan en el pecho una tarjeta con su nombre y le otorga un tiempo prudente para que se aprendan los nombres de los jugadores, después les pide que se quiten las tarjetas y las hagan circular hacia la derecha durante unos minutos y después detiene el movimiento. Cada persona va a poseer una

tarjeta que no es la suya, por lo que debe encontrar a su dueño y dársela lo más pronto posible; el juego continúa hasta que todos se aprendan los nombres de sus colegas. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas.


 30 minutos.

 Como variante, en un primer momento del juego los participantes pueden elaborar, con su mano izquierda, una tarjeta lo más creativa posible que contenga su nombre. Se les pide que lo hagan con la mano izquierda a fin de que trabaje más su hemisferio derecho, el cual es la casa de la creatividad.


 Iniciación. Cohesión.


271. Tarjetas y letras

◆ Favorecer el desarrollo de la lengua escrita en relación con la caligrafía y ortografía.

 Todas las letras se amontonan en el centro de una mesa, las tarjetas se barajan y se distribuirán tapadas, cinco a cada participante; los jugadores no deben enterarse de su contenido hasta que no se dé la señal de comienzo. Cuando el facilitador-mediador dé la señal, cada jugador voltea su primera tarjeta y empieza a buscar en el montón de letras las que le puedan servir para formar la palabra indicada en su tarjeta. Las letras que forman la palabra se colocan junto a la tarjeta correspondiente, tan pronto como esté completa la primera palabra se voltea la segunda tarjeta y así sucesivamente. El jugador que primero haya formado las palabras que indican sus tarjetas da la señal de parar, y de inmediato la búsqueda de letras debe cesar. El jugador que ha dado la orden leerá en voz alta lo que dicen sus tarjetas y las palabras que ha formado, una por una. Si las palabras dan una descripción correcta de lo indicado en las tarjetas y no hay errores de ortografía, gana. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Tarjetas con palabras.


 35 minutos.


 Para este juego es importante que el facilitador-mediador prepare de antemano tarjetas en donde cada una contenga una palabra. Las palabras pueden ser acordes a un tema determinado o tener algún grado de dificultad ortográfica dependiendo de la edad de los participantes.

 Conocimiento.


272. Teatro de palabras

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

 El facilitador-mediador entrega a los participantes un conjunto de letras que han sido previamente confeccionadas en cartulina.
A continuación, les pide crear palabras con estas letras y, posteriormente, les indica que con cada una de ellas efectúen una acción dramática, según lo que dicho vocablo sugiera.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Cartulinas.
Lápices de colores.
Tarjetas.


 30 minutos.

 Otra forma de realizar el juego es repartir palabras de órganos y partes del cuerpo humano, como: riñón, páncreas, cerebro, cerebelo, vaso, corazón, intestino, pulmón, venas, arterias, hígado, entre otros. A continuación los jugadores imitarán las funciones de dichos órganos con movimientos corporales y sonidos guturales, cuando el grupo es demasiado pequeño, las palabras pueden ser cortadas en sílabas. Este juego es de utilidad en la asignatura de Español en el manejo de la división silábica, así como en la asignatura de Educación artística en la escenificación de objetos, seres y fenómenos del entorno y de situaciones cotidianas.

 Conocimiento. Creatividad.

273. Tela

- ◆ Facilitar la coordinación entre sonido y movimiento corporal.
Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 A los jugadores se les entrega una tela y se les pide que jueguen con ella de las siguientes maneras:
Haciéndola volar como un avión.

Moviéndola al ritmo de mambo, cha-cha-chá, danzón, son, guaguancó, zapateo, samba, merengue, entre otros.

Escogiendo una pareja y haciendo entre las dos telas una figura humana en movimiento. Uno sentado en la tela y el otro paseándolo por el país de Alí Babá y los 40 ladrones. Formando un círculo tomados de la tela, girando hacia un lado y hacia el otro como si fuera un carrusel.

Desplazándose con la tela como si fuera el pie de un elefante, un patín, un avión o un barco. Haciendo una momia con la tela.

Transformando la tela en un objeto con el cual se juega.

Saltando con la tela como si fuera un sapo rey en un imperio de ranas.


Un borracho caminando por la cuerda floja creada por la tela.

Realizando diferentes sonidos con la tela.

Intentando comunicarse con los demás haciendo alguna señal o gesto con la tela.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Telas.

 25 minutos.

 Una variante del juego consiste en que, después de realizados los movimientos, creen una historia con los mismos en forma individual y después la compartan con el grupo.


 Creatividad. Psicomotricidad.


274. Telaraña

 Realizar presentaciones grupales.


Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.

Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.

 El facilitador-mediador sugiere a los participantes que se coloquen de pie formando un círculo y entrega a uno de ellos una bola de hilo o de cordel, éste debe decir su nombre y otros datos que se acuerden; luego toma la punta del cordel y lanza el ovillo a otro compañero que debe presentarse del mismo modo mientras sostiene el hilo y envía la bola a otro. La acción se repite hasta que todos quedan enlazados en una especie de telaraña, una vez que se hayan presentado todos, quien quedó con el ovillo debe devolverlo al que se lo envió, repitiendo los datos dados por ese compañero en su presentación y éste, a su vez, hace lo mismo, de tal modo que el ovillo recorre la misma trayectoria, pero en sentido contrario, hasta que regresa al que lo lanzó al inicio. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Bola de estambre.


 30 minutos.

 Es importante que antes de iniciarse las presentaciones el facilitador-mediador recomiende a todos que se mantengan atentos para poder repetir los datos de los compañeros y puedan recordar mejor sus nombres.

 Iniciación.


275. Telegramas

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador pide que todos escriban un telegrama con el requisito de que las palabras de éste deben comenzar con la misma letra, gana quien en tres minutos haya escrito el telegrama, siempre y cuando al leerse tenga sentido. Si ninguno de los participantes termina en este tiempo se conceden otros dos minutos.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.


 30 minutos.

 Los autores de esta obra hemos observado que las personas con mayor creatividad muestran una notable motivación intrínseca por la confección del telegrama que están realizando, la cual se pone en evidencia porque una vez terminado el juego muestran más interés en seguirlo o le dedican un tiempo adicional; además, mantienen un estado emocional positivo por la tarea y se concentran adecuadamente. Otro dato interesante en ellos es que no desperdician oportunidades para seguir perfeccionando su telegrama.

 Creatividad.


276. Tipos de letras

 Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas.

 Se reparte un periódico a cada cuatro jugadores y se les pide que busquen y recorten todas las letras del abecedario en sus distintos caracteres (tamaños y grafía). Cuando cada pareja tenga el abecedario se pasará a realizar un mural grupal en donde todas las letras "a" se pegarán en un recuadro, todas las "b" en otro y así sucesivamente. Gana quien más rápido lo realice.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Periódicos.
Tijeras.


 20 minutos.

 Con este juego los participantes comprobarán las diferentes rotulaciones de cada letra y recordarán el orden alfabético. Asimismo, trabajarán la representación convencional del abecedario en letra de molde y cursiva.
Para los niños con déficit visual se puede hacer letras de diferentes tamaños y grafías en materiales que hagan fácil identificar el tipo de letra de que se trata (cascarón de huevo, hielo seco, etc.). Al tener todas las letras se clasificarán en 5 cajas (1 por letra), donde cada caja tendrá la vocal correspondiente en relieve, para que los participantes separen las letras de acuerdo con una categoría específica.

 Conocimiento.

277. Títulos

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular el sentido del humor.

 El facilitador-mediador entrega a los participantes una hoja donde aparece una serie de títulos originales; ellos deben tomar uno y redactar un cuento con el mismo.
Posteriormente cada uno lee su cuento.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.
Listado de títulos para posibles cuentos.

 30 minutos.

☞ Los títulos que se den a los jugadores deben ser originales y con mucho sentido del humor; he aquí algunos ejemplos:

- Un auto en Beverly Hills que anda solo.
- Salvados por salvavidas.
- Teleférico de Zacatecas bajo nuestra mesa.
- Venado en San Luis Potosí encontró las zapatillas del pulpo.
- Caminando hacia atrás de la feria de san Marcos en Aguascalientes, México.
- Más allá del bote.
- Helado caliente en Siberia.
- Los zapatos de Pancho Pantera.
- Una suegra guerrillera.
- Un aviador ciego.
- Una cebolla llorona.
- Una secretaria boxeadora.
- Un camionero suicida.
- Langosta solterona de Puerto Nuevo, hospedada en el hotel de Rosarito, en Tijuana.
- Me raspé el corazón.
- Hotel Hilton Costa Mesa de Orange, California, se traslada en ferrocarril para Nueva York.

🌀 Creatividad.


278. Títulos para paradojas

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Desarrollar la habilidad de dar razones.

📄 El facilitador-mediador comenta al grupo que van a jugar a las paradojas y a ponerles un título a las mismas; les explica que una paradoja es una contradicción, que resulta de una deducción correcta a partir de premisas congruentes. Luego les pone el siguiente ejemplo: "El doctor Miguel es un maestro de medicina. Todos los días en la mañana se arregla para ir con sus alumnos a impartir la clase de 'medicina preventiva', sin embargo, cada vez que entra al salón, le es imposible resistir las ganas de prender un cigarro y fumar hasta que sale de clase". Entre los títulos sugeridos se encuentra: "Medico en peligro", "Medico al borde de un ataque cardiaco", "Cigarro asesino acecha hospital", entre otros. Después que los participantes les han dado título a las paradojas, se les sugiere que comenten de alguna situación que ellos conozcan donde exista este tipo de contradicciones. Posteriormente se reflexiona el porqué suceden éstas y qué se puede hacer para evitarlas.

 Listado de paradojas.

 30 minutos.

 El facilitador-mediador puede emplear diferentes tipos de paradojas para ponerle los títulos. A continuación se presentan algunos ejemplos:

Un jefe le dicta a su secretaria y la amenaza con despedirla, si no puede o no desea escribir correcta la frase: “México es un país grande y trisilábico”.

“Sé espontáneo”, pide la maestra a los niños durante la primera hora de clase.

Un señor le regala a su hijo dos pares de zapatos. Uno negro y otro café. La primera vez que se pone uno de ellos, lo mira con enojo y le dice: “No te quites los cafés”.

Como se puede apreciar la primera es una típica paradoja pragmática, pues dado que el mensaje es paradójico, cualquier reacción ante él también lo será: si complace al jefe, y comprueba que ello es imposible, se le acusa de incompetencia. Si se niega a escribir, por considerar absurda la frase, se le acusa de insubordinación, con lo que se evidencia que es imposible comportarse de manera congruente y lógica dentro de un contexto incongruente. La posible solución sería que la secretaria saliera del marco establecido por la instrucción e hiciera un comentario sobre ésta: comunicarse acerca de la comunicación, salir del contexto, no quedarse apresada por el dilema; una salida nada fácil y simple en la vida cotidiana, dadas las relaciones de poder.

La segunda es el tipo de paradojas de instrucción que se ofrece para exigir una conducta específica, que por su misma naturaleza es espontánea. Todo el que la enfrenta se encuentra en una posición insostenible: para obedecerla tendría que ser espontáneo en un marco de sometimiento, de “no espontaneidad”.


La última es la de un doble lazo, doble atadura o doble trampa. Elementos que lo caracterizan: dos o más personas participan en una relación intensa, de gran valor para la supervivencia física o psicológica de una, varias o todas ellas. En este contexto se da un mensaje que está estructurado de tal modo que primero afirma algo y luego se afirma algo acerca de su propia afirmación, y ambas afirmaciones se excluyen entre sí. Cuando el doble vínculo es duradero, posiblemente crónico, se convertirá en una expectativa habitual y autónoma con respecto a la naturaleza de las relaciones humanas y el mundo en general, una expectativa que no requiere refuerzo ulterior. La conducta paradójica impuesta por el doble vínculo es, a su vez, un doble vínculo y lleva a un patrón de comunicación autopropagador.

Existe otra forma de efectuar este juego. Aquí, el facilitador-mediador narra al grupo cuentos y después les pide que se integren en equipos para que encuentren los títulos más originales para los mismos. Gana quien presente los títulos más

originales en el menor tiempo posible. A continuación aparecen los fragmentos de cuentos con los que los autores trabajan:

1. Un día Margarito necesitó ayuda de los duendes, así que les llevó su regalito y obtuvo lo que quería. Pero ahí en adelante, los duendes siempre andaban junto a él.¹
2. Había una muchacha en el pueblo, hermana del que tiene la tienda en la esquina de la plaza, a la que se le ocurrió una maldad.
Una noche, por ahí de las doce, salió a la calle arrastrando una cadena. Como tenía un pecho bueno para gritar, echaba cada alarido que todos creyeron que era la Llorona (...). La gente se asustó tanto, que durante un mes nadie quería salir de noche, no fuera ser que se encontrara con la Llorona.²
3. El arcoiris era un hombre muy pobre, tan pobre que no tenía absolutamente nada, ni siquiera ropa, y su situación lo afligía y preocupaba tanto, que se pasaba las horas pensando cómo hacer para vestirse.
—¿Cómo conseguiré ropa? (...) ¡ya sé! —exclamó— la conseguiré con el señor Relámpago (...)
Una vez que estuvo ante él, comenzó a decirle cuán grande era su pobreza y lo hizo con tanta emoción que hubiera conmovido a cualquiera (...)
Cuando al fin terminó de hablar, el señor Relámpago lo miró gravemente y le dijo: —No puedo darte ropa; pero en cambio, te daré estos siete colores, con ellos te pintarás el cuerpo y serán tu vestido para siempre.³

Para que los jugadores formen títulos originales para los cuentos, es necesario crear un clima que les permita jugar con los títulos que van creando, es decir, darse permiso para cambiarlos de manera espontánea, aventurándose a títulos que, en principio, pudieran parecer absurdos.

 Creatividad.


279. Toro acorralado

- ◆ Explorar las posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
Desarrollar la manifestación de velocidad de reacción.
Favorecer la manifestación de fuerza muscular.

¹ Colectivo de autores. (1991). *Cómo fue que Margarito se desdenguó*. En *Así cuentan y juegan en Jalisco*. México: Editorial SEP. Libros del Rincón. pp. 16-24.


² Ibidem. *La llorona*. pp. 24-28.

³ Inchaústeguí C., Suárez V. (1991). El señor de los siete colores. En *Colibrí: Animales fantásticos y más leyendas*. México: Editorial SEP. Libros del Rincón. pp. 1-16.

 Los participantes forman un círculo tomados de las manos, en el centro se coloca un jugador que representa al toro; el cual trata de salir del círculo mientras los demás se lo impiden bajando los brazos; si lo logra, entran al círculo quienes lo permitieron y se convierten en toros y el que estaba originalmente adentro pasa a formar parte de la rueda. Si los dos que están en el círculo logran salir del mismo, los cuatro que los dejaron salir entran al círculo. Los que estaban dentro pasan a ser parte otra vez del círculo, de manera que por cada toro que logre salir entrarán los dos que lo permitieron. Termina el juego cuando ya no hay suficientes jugadores para constituir el círculo y la mayoría se ha convertido en toro. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 20 minutos.

 En este juego se puede dar un espacio a las artes y dentro de ellas a la música. Por ejemplo, una segunda etapa del juego podría ser que quien se convierte en toro cante una canción relacionada con los toros. Asimismo, se puede utilizar en la asignatura de Educación física para el desarrollo de las capacidades físicas.

 Psicomotricidad. Capacidades físicas.

280. Tradumútiples

 Estimular la originalidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Desarrollar la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de comunicación.
Ofrecer elementos necesarios para reflexionar sobre los obstáculos de la comunicación.

 El facilitador-mediador pide al grupo crear equipos de trabajo tomando en cuenta para esto qué desayuno le gustaría tener al día siguiente, para lo anterior pega en la pared cuatro cartulinas con el nombre de un tipo de desayuno y les pide a los jugadores acercarse a ella y apuntarse. He aquí las que los autores de esta obra empleamos:

GRUPO 1

Dos huevos al gusto (tibios, rancheros, mexicanos, revueltos o fritos). Estos platillos se acompañan con puré de papa o con frijoles refritos, pan tostado y mantequilla.


GRUPO 2

Omelet de queso o champiñones acompañados de bolillos con mantequilla. Acompañados de puré de papa o frijoles refritos, pan tostado y mantequilla.

GRUPO 3	Hot cakes y pan. Servidos con mantequilla y mermelada
GRUPO 4	Costilla de res a la parrilla, servida con deliciosos chilaquiles verdes o rojos con queso al gusto y bolillo con mantequilla.
GRUPO 5	Tamales verdes o rojos, servidos con salsa ranchera y frijoles refritos, acompañados con chocolate, leche o café.

Una vez conformados los equipos, a cada uno les entrega una hoja con una poesía y les pide darse a conocer a los demás mediante traducirla a otros lenguajes. El equipo 1 debe dramatizarla, el 2 debe expresarla mediante una escultura confeccionada con plastilina, el 3 la representará al grupo sólo con sonidos, el 4 la traducirá en una pintura de acuarela y el 5 elaborará una fórmula matemática. Una vez que cada equipo termina, lo comparte con el grupo.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


-  Cartulinas con menú para desayunos.
- Cinta adhesiva.
- Acuarelas.
- Hojas con poesía.
- Hojas.
- Lápices.
- Plastilina.


 40 minutos.

 Se recomienda usar una poesía donde aparezcan muchos personajes.

 Creatividad. Comunicación.


281. Trazos en cadena

-  Estimular la originalidad de pensamiento.
- Fomentar la fluidez.

 El facilitador-mediador dice a los jugadores que en una hoja grande que él tiene, existe un garabato que se puede convertir en un animal; acto seguido les pide que el primero pase

a formar el animal. Así, por ejemplo, este participante puede dar al garabato la forma de un gato. Entonces el facilitador-mediador les sugiere que el siguiente le pinte el pelo, los bigotes y así sucesivamente. Al final el garabato llegará a ser un animal creado en un medio ambiente determinado.

Al finaliza se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hoja grande de rotafolio.
Pizarrón.
Cajas de gises.
Rotafolio.

 30 minutos.

 Una variante puede ser que se realice individualmente la construcción del animal a partir del detonador (garabato), por cada participante como el que se aprecia a continuación




Mientras los participantes están haciendo el garabato, pueden ir diciendo en voz alta qué le están pintando al garabato. La actividad también se puede realizar en el piso del patio o en el pizarrón.

 Creatividad.

282. Tres finales

◆ Estimular la flexibilidad de pensamiento.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador pide al grupo conformar tres equipos con las personas que menos conocen, una vez realizado lo anterior enumera a los equipos del 1 al 3. Acto seguido les entrega una hoja donde aparece un cuento de hadas. La tarea de cada equipo es introducir un giro a la historia de tal manera que la lleve a un final diferente al esperado en su comienzo y que la escriban en versos. Luego el facilitador-mediador comenta que Roald Dahl hizo algo parecido cuando escribió su libro y lee un fragmento de cómo cuenta la historia de Cenicienta.

[...] El lío se organizó en el momento en que las hermanastras de este cuento se marchan a palacio y la pequeña se queda a partir leña [...]

Con Ceney bailó el príncipe Rocks Mices tomándola en sus brazos varoniles y ella se le abrazó con tal vigor que allí perdió su Alteza su valor.


Al dar las 12 Ceney pensó:


"Nena, como no corras la hemos hecho buena" y el príncipe gritó: «¡No me abandones!» mientras se le agarraba a los riñones.*

También les comenta que debe cada equipo tener un registrador para que vaya tomando nota de la historia. Después de esto se comienza el trabajo y a los cinco minutos de comenzar la actividad se pide por parte del facilitador-mediador que una vez confeccionadas las historias, cada equipo las comparta con el resto de sus compañeros.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.

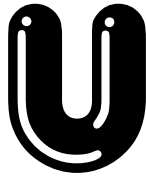
 35 minutos.

 Una variante del juego puede ser que cada cierto tiempo se detenga la realización de la historia y se le pida al grupo adoptar un estilo diferente al que venían realizando; esto

*Fragmentos tomados del libro *Cuentos en verso para niños perversos* de Roald Dahl. España: Ed. Altea p.1-2 1999.

podiera ser cada cinco minutos. Con esta manera de realizar el juego, se trabaja la flexibilidad espontánea, misma que se caracteriza por adaptarse a lo inesperado, e incorporarlo a la vida no como un elemento amenazante o paralizante, sino como retador y estimulante del crecimiento.

 Creatividad.



283. Un cuento muy loco

- ◆ Fomentar el conocimiento de determinados temas.
Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Predecir secuencias en el contenido de textos.

📄 Se solicita a los participantes crear un cuento ecológico. Una vez terminado, cada uno muestra a un compañero sólo el final de su cuento. El compañero tiene que imaginar y escribir el cuento desde su inicio y asegurarse de que corresponda al final que su compañero le enseñó; al terminar se pueden compartir los resultados entre todos. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

✎ Hojas y lápices.

🕒 30 minutos.

🌀 Otra forma de efectuar el juego consiste en que los participantes creen el inicio y desarrollen el cuento mediante carteles, canciones, poesías y otras formas de expresión. Cada vez que se realiza de esta manera, se despierta la originalidad de los jugadores, asociada con el sentido del humor. Para contribuir más a ello, se les pide comenzar la historia de una manera divertida.

🌟 Creatividad. Conocimiento.

284. Un hombre de principios

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

📖 El facilitador-mediador inicia el juego narrando una historia en donde todo debe empezar con una letra determinada; por ejemplo: "Tengo un estudiante de principios muy sólidos; para él todo debe empezar con una letra "á". Así su gata se llama Atema, su novia Angélica, su escuela Alegría y sus amigos más cercanos Alex, Aldo y Aurelio. Le gusta ir a Acapulco...". Después pide a uno de los jugadores continuar la historia de la misma manera. Quien se equivoque o tarde más de cinco segundos en proseguir, pasa al centro y comienza de nuevo la historia.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🪄 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 20 minutos.

🔄 Después de un tiempo adecuado el facilitador-mediador cambia de letra.


🌀 Creatividad.


285. Un juguete

- ◆ Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición del grupo.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de inhibición que siempre está presente en un inicio.
Favorecer un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Estimular la originalidad de pensamiento.

📖 Se invita a uno de los participantes a salir un momento del salón. Después el facilitador-mediador dice a los demás que serán juguetes en movimiento y que cada uno de ellos tendrá en alguna parte de su cuerpo un "botón" que funciona como apagador de su actividad. Ellos tendrán que desplazarse como lo haría un juguete y cuando comience la música el participante que salió del salón entrará a tratar de encontrar dónde se encuentra el botón para apagarlos a todos; comienza a tocarlos hasta dejar sin funcionamiento a todos, es ahí cuando el juego termina.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 15 minutos.


 Este juego se recomienda para grupos pequeños. En caso de ser un grupo grande, deben formarse equipos, dentro de los cuales debe haber un participante para apagar a los jugadores.

 Iniciación.


286. Un montón de analogías

 Fomentar el pensamiento analógico.

 El facilitador-mediador dice al grupo que van a jugar a las analogías, para lo cual les pide encontrar la mejor analogía escogiendo un enunciado de una columna A y otro de la B de una hoja que les entrega. Luego los jugadores comentan sus mejores analogías creadas. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Lápices.
Hojas con analogías.

 30 minutos.

 La hoja empleada para efectuar el ejercicio es la siguiente:
¿Cuál es la mejor analogía que puedes hacer escogiendo una frase de la columna A y una de la columna B?
(Las dos frases están conectadas por "lo mismo que", "como" o "es igual que".)

COLUMNA A

Dar es a regalar
Músicos son a orquesta
Los dedos de los pies son a los pies
Hoy es a presente
El desayuno es a la comida
Beber tequila con una cuchara
Volverse loco por un pinchazo de la
rueda de tu bicicleta
Los perros son a los pastor alemán
Hacerles cosquillas en los pies a
alguien dormido

COLUMNA B

Barco es a mar
Pulsera es a muñeca
Ver la televisión sin sonido
Mañana es a futuro
Sentirse orgulloso de que salga el Sol
Médicos son a hospital
Dedos de los pies a los pies
Calzoncillo es a niño
Billetera es a billete
Los árboles son a los robles
Persona obesa es a enflacar


Trapecista es a circo
 Ratonera es a ratón
 Las páginas son a los libros
 Tijera es a cortar
 Monedero es a moneda
 Lápiz es a escribir
 Collar es a cuello
 Las mascotas son para los niños
 Cuerdas es a guitarras
 Ablandar es a suavizar
 Automóvil es a carretera
 Bebé es a pañal
 Sombrero es a cabeza


Los hombres son a las mujeres
 Mago es a fiesta
 Poner una tachuela en el asiento de alguien
 Cinturón es a cintura
 Las semanas son a los días
 Los nudillos a las rodillas
 Pedir la Luna
 Conversar es a hablar
 Lunes es al viernes
 Crayola es a colorear
 Pegamento es a pegar
 Comer helado con los dedos
 Semanas a los años
 Teclas es a piano
 Los niños son a los adultos
 Perrera es a perros
 Los coches son para los adultos

 Creatividad.

287. Un problema, dos problemas, tres problemas....

- ◆ ● Favorecer en los jugadores una actitud de enfrentamiento a obstáculos.
- Desarrollar la habilidad de dar razones.

 El facilitador-mediador comenta al grupo que el juego consiste en resolver problemas de una manera inteligente. Luego les pide buscar una persona con quien compartir el juego. Los alumnos se turnan los roles para los diferentes problemas. Posterior a esto les pide denominarse "A" y "B" y les entrega una hoja con problemas que deben resolver pensando en voz alta. Además, sugiere a los "B" que mientras los "A" van comentándoles cómo lo solucionan, ellos tienen como tarea escuchar sin interferir en el proceso de resolución del problema en sí y en determinados momentos pueden hacer preguntas aclaratorias para asegurarse de que entienden bien cómo está pensando quien intenta resolver el problema. Cada cierto tiempo el facilitador-mediador cambia los roles. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Lápices.
 Hojas con problemas.

 30 minutos.

☞ A continuación aparecen los problemas planteados con sus respectivas respuestas:*

1. En el barco: Dos jóvenes juegan a la pelota en la cubierta de un barco en marcha. Uno de ellos está más cerca de la popa y el otro, más cerca de la proa. ¿A cuál le es más fácil hacer que la pelota llegue hasta su compañero, al primero o al segundo?

Respuesta: Si el barco navega a velocidad uniforme y en línea recta, a los dos jóvenes les es igual de fácil hacer que la pelota llegue hasta su compañero, lo mismo que si el barco no se moviera. No debe pensarse que el joven que está más cerca de la proa se aleja de la pelota lanzada, mientras que el que se halla más cerca de la popa se mueve al encuentro de dicha pelota. La pelota, por inercia, tiene la velocidad con que se mueve el barco; la velocidad del barco se comunica en igual medida a los jugadores y a la pelota en el aire. Por esto el movimiento del barco (uniforme y rectilíneo) no le da ventaja a ninguno de los jugadores frente al otro.

2. Las banderas: Un globo es arrastrado por el viento en dirección Norte. ¿Hacia qué lado ondearán las banderas que hay en su barquilla?

Respuesta: El globo arrastrado por la corriente de aire se halla en reposo con respecto al aire que lo rodea, por lo tanto, las banderas no serán extendidas por el viento hacia ningún lado y penderán lo mismo que cuando el aire está en calma.

3. ¿Qué pesa más?: En uno de los platillos de una balanza hay un cubo lleno de agua hasta los bordes; en el otro, un cubo exactamente igual, también lleno hasta el borde, pero en él flota un trozo de madera. ¿Qué cubo pesa más?

Los autores de esta obra hemos hecho esta pregunta a diferentes personas y recibido respuestas contradictorias. Unas respondían que debe pesar más el cubo en que flota la madera, porque “además del agua, está la madera”. Otras, por el contrario, opinaban que pesa más el primer cubo, ya que “el agua es más pesada que la madera”.

Respuesta: Los dos cubos pesan lo mismo. Es verdad que en el segundo cubo hay menos agua que en el primero, porque el trozo de madera que flota desaloja cierto volumen de la misma. Pero según el principio de la flotación, cualquier cuerpo flotante desaloja, con su parte sumergida, una cantidad de líquido exactamente igual (en peso) a su peso total. He aquí por qué la balanza deberá mantenerse en equilibrio.

4. ¿Por qué es blanca la nieve? ¿Por qué es blanca la nieve a pesar de que está formada de cristallitos de hielo transparentes?:

Respuesta: La nieve tiene color blanco por la misma razón que parece blanco el vidrio molido y, en general, todas las sustancias transparentes trituradas. Machaque usted hielo en un mortero o rásquelo en un cuchillo y obtendrá polvo de color blanco. Este color se debe a que los rayos de la luz, al penetrar en los diminutos trocitos de hielo transparente, no pasan a través de ellos, sino que se reflejan dentro, en los límites de las partículas de hielo con el aire (reflexión interna total). Y la superficie que dispersa desordenadamente en todos los sentidos los rayos de luz que inciden sobre ella, es percibida por el ojo como blanca.

* Tomados del libro *Teorías y prácticas de creatividad y calidad*, Betancourt J. (1999) Cuba: Ed. Academia, pp. 56-78.

Por consiguiente, la causa del color blanco de la nieve es su fraccionamiento. Si los intervalos entre las partículas de nieve se llenan de agua, ésta pierde su color blanco y se hace transparente. Este experimento no es difícil de hacer: si usted coloca nieve en un tarro y añade agua, ante sus ojos, la nieve blanca se convertirá en incolora, transparente.

6. En el aeropuerto internacional de Panamá se ha cometido un crimen. Se inicia una investigación policiaca y el sospechoso, llamado Elpidio Valdez More, declara ser inocente. La prueba de su inocencia es un papel colocado entre las páginas 73 y 74 del tercer libro del librero de su casa. No obstante, es detenido de inmediato. ¿Por qué su argumento no es bueno?

Respuesta: El sospechoso miente porque las páginas 73 y 74 son las dos caras de la misma hoja.

7. Los tres relojes: En casa hay tres relojes. El 1 de enero todos ellos indicaban la hora correctamente. Pero sólo marchaba bien el primer reloj; el segundo se atrasaba un minuto al día, y el tercero se adelantaba 1 minuto al día. Si los relojes continúan marchando así, ¿al cabo de cuánto tiempo volverán los tres a marcar la hora exacta?

Respuesta: Al cabo de 720 días. En este tiempo, el segundo reloj se atrasa 720 minutos, es decir, exactamente en 12 horas; el tercer reloj se adelanta igual tiempo. Entonces los tres relojes marcarán lo mismo que el 1 de enero, es decir, la hora exacta.

8. La velocidad del tren: Usted va en un vagón de ferrocarril y quiere saber qué velocidad lleva el tren. ¿Puede usted determinarla por el golpeteo de las ruedas?

Respuesta: Como es natural, usted habrá notado que, cuando se viaja en un vagón de ferrocarril, se siente continuamente un traqueteo acompasado; no hay forma de hacerlo inapreciable. Este traqueteo se debe a que, en los puntos de unión de los rieles, las ruedas experimentan sacudidas que se propagan a todo el vagón. Estas sacudidas desagradables, que causan considerables deterioros tanto en los vagones como en las vías, pueden utilizarse para calcular la velocidad del tren. Para esto no hay más que contar cuántas sacudidas por minuto experimenta el vagón, con lo que se sabe cuántos rieles recorrió el tren. Después se multiplica este número por la longitud de cada riel y se obtiene la distancia recorrida por el tren en un minuto —la longitud ordinaria de un riel es de cerca de 15 m—. Una vez contado, reloj en mano, el número de sacudidas por minuto, multiplíquelo por 15 y después por 60 y luego divídalo entre 1 000, con lo que obtendrá el número de kilómetros que recorre el tren por hora.

9. Las hojas del árbol: Si a un árbol viejo cualquiera, por ejemplo, a un tilo, se le arrancan todas las hojas y se ponen unas al lado de otras, sin intervalos, ¿qué longitud aproximada tendrá la fila que forman? ¿Bastará para rodear con ella una casa grande?

Respuesta: No sólo una casa grande, sino hasta una ciudad no muy grande se podría rodear con las hojas puestas en fila de un árbol, porque esta fila se extendería... ¡unos 12 kilómetros! Efectivamente, un árbol viejo no tiene menos de 200 000 a 300 000 hojas; si uno supone que sean 250 000 y considera que cada hoja tiene 5 cm de anchura, la fila que obtendrá será de unos 1 250 000 cm de longitud, es decir, 12 500 m o 12 ½ kilómetros.

10. Los tres exploradores: Tres exploradores a pie tenían que cruzar un río sin puente. Por el río se paseaban en una canoa dos muchachos dispuestos a prestar ayuda a los exploradores. Pero la canoa era tan pequeña, que sólo podía aguantar el peso de un explorador; incluso un explorador y un niño no podían montarse en ella sin peligro de zozobrar. Por otra parte, los exploradores no sabían nadar. En estas condiciones parecía que sólo un explorador podría pasar el río. No obstante, los tres exploradores estuvieron pronto en la orilla opuesta y devolvieron la barquilla a los muchachos. ¿Cómo consiguieron esto?

Respuesta: Hubo qué hacer los seis viajes que siguen:

Viaje # 1. Los dos muchachos van a la orilla opuesta, uno se queda allí y el otro trae la barca a los exploradores.

Viaje # 2. El muchacho que trajo la barca, se queda en la orilla y en la canoa se monta el primer explorador, el cual se traslada a la otra orilla. La barca la trae de vuelta el segundo muchacho.

Viaje # 3. Los dos muchachos cruzan el río en la barca, uno queda en la otra orilla y el otro vuelve con la canoa.

Viaje #4. El segundo explorador cruza el río. La barca vuelve con el muchacho que se quedó en la otra orilla.

Viaje # 5. Se repite el viaje # 3.

Viaje # 6. El tercer explorador se traslada a la orilla opuesta. La barca regresa con un muchacho, se monta el otro y continúan su interrumpido paseo por el río.

Ahora los tres exploradores están en la otra orilla.

11. Los siete amigos: Un ciudadano tenía siete amigos. El primero venía a visitarlo cada tarde, el segundo cada segunda tarde, el tercero, cada tercer tarde, el cuarto, cada cuarta tarde y así sucesivamente hasta el séptimo, que venía cada séptima tarde. ¿Con cuánta frecuencia se encontraban los siete amigos y el anfitrión la misma tarde?

Respuesta: No es difícil comprender que los siete amigos sólo podrían encontrarse juntos al cabo de un número de días divisible por 2, 3, 4, 5, 6 y 7. El menor de estos números es 420, por tanto, todos los amigos se reunían sólo una vez cada 420 días.

12. ¿Cuántos meses tienen 28 días, considerando que algunos tienen 30 y otros 31?

Respuesta: Todos.

13. El guardia nocturno del parque donde se encuentra la jirafa "Chelito" en Loja, Ecuador, muere de día, ¿podrá cobrar su seguro de vida?

Respuesta: No, si ya está muerto, no.

14. Un avión mexicano con 10 pasajeros franceses en la frontera entre España y Francia, ¿dónde sepultarán a los sobrevivientes?

Respuesta: En ningún lado, pues están vivos.

15. Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres huevos cocidos, con la particularidad de que cada uno se comió un huevo entero. ¿Cómo explicaría usted esto?


Respuesta: Abuelo, padre e hijo.

288. Una isla


- ◆ Desarrollar la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.
Contribuir al mejoramiento de la comunicación y las relaciones interpersonales.
Desarrollar la confianza en los otros.
Promover el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición del grupo.
- 📄 El facilitador-mediador dice al grupo que formen un círculo con sus sillas, quedando dentro del mismo. Después todos cuentan hasta 10 y salen rápidamente del círculo, luego regresan y se quita una silla del círculo, cerrándolo más, los jugadores vuelven a efectuar el conteo y sucesivamente se van quitando sillas. Como el círculo se irá haciendo cada vez más pequeño, el grupo comenzará a pegarse más. Cuando ya no quepan, el facilitador-mediador los animará a buscar opciones para que pueda caber todo el grupo dentro (p. ej., subirse unos sobre otros). El juego termina cuando ya no es posible acomodarse de manera tal que el grupo quepa dentro del círculo.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🪄 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 15 minutos.
- 🔄 Una variante del juego es que en vez de un círculo, sean las sillas de un parque y en la medida en que se van quitando los jugadores, éstos traten de acomodarse entre ellas, pero que ninguno quede de pie.
- 🎯 Iniciación. Cohesión.

289. Una voz

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Resaltar la importancia de los canales no verbales de la comunicación.
- 📄 El facilitador-mediador dice al grupo que deben crear parejas y que cada una va a escoger un sonido con que comunicarse. Acto seguido los jugadores se cubren los ojos con vendas, a la voz del facilitador-mediador todos comienzan a caminar por el salón emitiendo en voz alta el sonido que eligieron e intentando encontrarse con su pareja. El juego se termina cuando todas las parejas se han logrado reunir.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Vendas para tapar los ojos.


 20 minutos.

 Una variante del juego, es que en vez de utilizar sonidos de voz, las parejas elijan sonidos que hagan con su cuerpo (como aplausos, zapateo, chasquido de dientes, etc.), para lo cual se necesitará mayor atención y concentración al tratar de buscar a la pareja.

 Comunicación.

290. Unos colores analógicos

 Fomentar el pensamiento analógico.

 El facilitador-mediador dice al grupo que el propósito de este juego es ver si las cosas que uno suele relacionar con un color particular pueden asociarse con otro y formar, de ese modo, una analogía. "Por ejemplo" —comenta el facilitador-mediador—, "supón que asociamos el rojo con estar enojado como un toro en una pamplonada, o con una manzana, o con el rostro de un niño cuando se sonroja". Una vez que los participantes entienden el ejemplo, se les entrega una hoja en donde se les pide construir analogías en función de cosas que asocian con colores, qué les hacen sentir los colores y las acciones que realizan con ellos. Una vez realizadas las analogías los participantes las comentan con el grupo. Al finalizar se establece un dialogo sobre el juego realizado.

 Hojas con analogías
Lápices.

 35 minutos.

 La hoja empleada es la siguiente:

1) Cosas que asociamos con colores. Únelas mediante una línea con aquella que creas que corresponde

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. Azul | 1. Un canario |
| 2. Verde | 2. Sangre |
| 3. Amarillo | 3. El mar |
| 4. Púrpura | 4. Barro |
| 5. Naranja | 5. Mandarina |
| 6. Blanco | 6. Hielo |
| 7. Rojo | 7. El cielo |
| 8. Marrón | 8. Terciopelo |

- | | |
|------------|------------------|
| 9. Negro | 9. Un manto real |
| 10. Blanco | 10. Tierra |
| 11. Gris | 11. Humo |
| 12. Beige | 12. Arena |

2) Cómo me hacen sentirme los colores

- | | |
|-------------|---------------------------------|
| 1. Azul | 1. Tranquilo y relajado |
| 2. Verde | 2. Brillante y deslumbrante |
| 3. Amarillo | 3. Feliz y contento |
| 4. Naranja | 4. Insensato y miserable |
| 5. Púrpura | 5. Miserable y disgustado |
| 6. Rojo | 6. Motivación, energía y coraje |
| 7. Marrón | 7. Triste y abatido |
| 8. Negro | 8. Amistoso y dispuesto |
| 9. Blanco | 9. Paz y tranquilidad |
| 10. Gris | 10. Melancolía |
| 11. Café | 11. Vitalidad |

3) A veces las cosas que hago son como los colores

- | | |
|-------------|--|
| 1. Azul | 1. Sacarle la lengua a un amigo |
| 2. Verde | 2. Acariciarle las orejas a un perro |
| 3. Amarillo | 3. Sacudir el polvo |
| 4. Naranja | 4. Leer algo de las personas que odias |
| 5. Rojo | 5. Jugar al escondite |
| 6. Marrón | 6. Abrir los regalos de navidad |
| 7. Negro | 7. Bañarme |
| 8. Gris | 8. Ver un incendio por televisión |
| 9. Blanco | 9. Morderte las uñas |



291. Vegetales

- ◆ Desarrollar los procesos de atención y concentración.
Fomentar un conocimiento sobre determinados temas.

📄 El facilitador-mediador dice en voz alta el nombre de una verdura u hortaliza y pide a los participantes que digan si vive arriba o abajo de la tierra. El jugador que se equivoca repara su error diciendo el nombre de otro para que sus compañeros digan si vive arriba o abajo de la tierra, y así sucesivamente.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

📝 Listado de vegetales.

🕒 20 minutos.

🔄 El facilitador-mediador debe conocer un amplio grupo de vegetales para realizar el juego, pues es muy probable que cuando un jugador no conozca algún vegetal o si no se le ocurre ninguno, debe apoyarlo. Algunos posibles vegetales a emplear son ajo, alcachofa, apio, betabel, brócoli, calabaza, camote, cebolla, cilantro, col, coliflor, champiñones, espárrago, espinaca, haba, lechuga, nabo, orégano, papa, pepino, perejil, tomate, zanahoria, entre otros.


Una variante del juego puede ser que cuando se mencione a los participantes una de estas hortalizas, exprese la manera en que suele verlo en el mercado: enlatado, congelado, deshidratado.

Las siguientes rondas pueden jugarse con nombres de animales y los participantes deben contestar "cielo", "tierra", "agua", según sea el hábitat correspondiente.

🌐 Conocimiento. Habilidades de pensamiento.


292. Venta de cosas absurdas

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Estimular el sentido del humor.

 El facilitador-mediador escribe en un pizarrón o papelógrafo el nombre de varios objetos y su función, cuya relación es absurda, que se ponen a la venta, por ejemplo: "Se venden peines para calvos". Después se invita a los participantes a pasar al frente, elegir uno de los objetos y tratar de venderlo, argumentando durante un minuto en favor de su compra. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Un papelógrafo o pizarrón y un listado de objetos con funciones absurdas.

 30 minutos.

 El listado de objetos para vender puede contener: radios para sordos, piscinas vacías para quienes no saben nadar, leche por metro, muletas para corredores, pelucas para monos, raíces para plantas, dientes postizos para niños, televisores para ciegos, píldoras anticonceptivas para ancianas, cocodrilos para esposas celosas.
Otra forma de efectuar el juego es pedir a los jugadores que digan la mayor cantidad de oraciones absurdas que se les ocurra, gana quien cumpla con esta tarea de la manera más original. A continuación se ofrece un fragmento de este juego aplicado a niños con potencialidades excepcionales.


Cristian: Las paredes de mi casa platican cantidad.

Isela: El ventilador de mi casa se resfrió.

 Creatividad.

293. Venta de león

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular el sentido del humor.


 El facilitador-mediador anuncia que va a vender un león: él se queda con la cabeza y cada uno de los presentes compra una parte del animal. Cuando todos han realizado su compra, él dice: "Me duele la cabeza". Los demás deben repetir la frase, en cada caso sustituyendo el nombre de la parte que han comprado. Así dirán: "me duelen los riñones"

o "me duelen los ojos". Cuando quien dirige ve que todos terminan de repetir una frase, dice otra; pierde el jugador que se ría.

Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.


 25 minutos.

 El facilitador-mediador, para originar la risa, dice a propósito frases que den lugar a múltiples interpretaciones. Por otra parte, se observa que los niños sobresalientes responden de forma rápida y precisa al repetir la frase con la parte del cuerpo del animal que les toca; en general, tanto en esta actividad lúdica como en otras realizadas, su estilo de solución se caracteriza por ser autónomo, centrado en el juego, persistente, reflexivo e imaginativo.


 Creatividad.

294. Verbos


 Realizar presentaciones grupales.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.
Fomentar el conocimiento de determinados temas.

 El juego consiste en presentarse utilizando para esto cinco verbos en pasado, presente y futuro, que caractericen las acciones que diariamente realizan los participantes. Una vez pensados se escriben en una hoja y se comparten durante cinco minutos con alguien a quien conozcan poco del grupo. Posteriormente cada miembro de cada pareja presenta al otro a partir de lo que escuchó.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Hojas blancas.
Lápices.

 30 minutos.

 Si el grupo es muy grande es conveniente crear equipos y que al interior de cada uno se presenten tomando como referencia verbos en presente, pasado y futuro, para el primer, segundo y tercer equipos, respectivamente.


 Iniciación. Conocimiento.


295. Viento, cuerdas y percusión

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Identificar sonidos de objetos manipulados por el cuerpo.
Explorar las características de los sonidos: intensidad (fuertes o débiles), duración (cortos o largos) y tono (graves o agudos).
Coordinar sonido y movimiento corporal.
- 📄 A cada jugador se le reparte una tarjeta. Después, el facilitador-mediador les dice que no muestren su tarjeta a nadie y explica que el contenido de cada una tiene el nombre de un instrumento de viento, de cuerdas o de percusión. Cuando el facilitador-mediador cuente hasta tres, cada uno representa, con sonidos y con su cuerpo, el instrumento que le tocó; después, todos tratan de unirse a su grupo, según el instrumento; quedarán los tres grupos de instrumentos (viento, cuerdas y percusión). Gana el equipo que se forme primero y no tenga errores en su acomodo.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- ✍ Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Tarjetas con nombres de instrumentos musicales de viento, cuerdas y percusión.
- 🕒 30 minutos.
- 🌀 Una variante del juego es pedir a los jugadores identificar sonidos de instrumentos musicales en una pieza de música clásica, para que los clasifiquen y elaboren algunos de ellos con materiales reciclables.
- 🌀 Creatividad.


296. Virtudes y cualidades

- ◆ Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.
Propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, la integración y desinhibición en el grupo.
Favorecer un clima creativo en el grupo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal.
Permitir al grupo romper la tensión o sentimiento natural de intimidación que siempre existe en un principio.
Tener una visión global de las riquezas y potencialidades humanas que hay en el grupo.

 El facilitador-mediador pide a los jugadores que escriban en una cartulina cinco de sus cualidades más importantes, tras lo cual les sugiere que se cuelguen la cartulina en el pecho con cinta adhesiva (*masking tape*) y que caminen por el salón para que, de esta manera, el grupo los vaya conociendo. Después de un tiempo deben formar equipos de 4 a 6 personas y conversar acerca de porqué son tan importantes esas cualidades. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Cartulinas.
Plumones.
Cinta adhesiva.


 30 minutos.

 Una variante del juego, cuando el grupo es pequeño, es que al ir caminando se detengan a conversar con sus compañeros sobre el porqué de estas cualidades, en vez de reunirse en equipos.

 Creatividad. Iniciación.


297. Visita a Colombia

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 Los jugadores se sientan en círculo. El primero en comenzar dice: "Cuando vaya a Colombia me llevaré un baúl". El segundo afirma: "Cuando vaya a Colombia me llevaré un baúl y un sombrero". El tercero lleva un baúl, un sombrero y añade algo más. El juego continúa y cada participante lleva lo que los otros llevan, en el mismo orden, añadiendo a la lista su propio objeto; si un jugador se equivoca, sale del juego y no añade ningún objeto. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Hojas.
Lápices.

 30 minutos.

 Una variante es que puede modificarse la frase: en vez de hablar sobre ir a alguna parte se puede decir: "En el circo hay payasos y osos", y así sucesivamente.

 Creatividad.



298. ¡Ya!


- ◆ Propiciar la rapidez de reacción.
Desarrollar los procesos de atención y concentración.
- 📄 Los jugadores, en parejas, uno frente a otro, forman una rueda. Uno grita "¡Ya!" y los que están afuera corren en una misma dirección, por ejemplo, hacia la derecha; al completar la vuelta, pasan por entre las piernas de su pareja y ambos se sientan; va saliendo del juego el último en sentarse.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.
- 🖋 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
- 🕒 15 minutos.
- 👉 Este juego es recomendable para la asignatura de Educación física.
- ⚽ Psicomotricidad. Habilidades de pensamiento.

299. Yo fui a La Habana

- ◆ Permitir la elaboración de movimientos combinados y coordinados.
Explorar diferentes formas de equilibrio corporal.
Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo.
- 📄 El facilitador-mediador dice: "Yo fui a La Habana" y los participantes preguntan: "¿Qué compraste?". Aquél contesta: "Compré unas tijeras": Todos imitarán el movimiento que hacen las tijeras al cortar y así sucesivamente, continúa nombrando objetos.
Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 20 minutos.


 El facilitador-mediador tiene que ser muy ingenioso para hacer un listado de objetos que se puedan comprar y representar sus movimientos. Además, le corresponde propiciar en los participantes la exploración y la coordinación de movimientos (gestos faciales y corporales) mediante diferentes representaciones.

Otra variante del juego es que el facilitador-mediador cuente a sus jugadores comenzando del uno hasta donde llegue la cantidad de éstos, y comienza el juego diciendo: fui al mercado y compre cinco calabazas y el que tenga el número cinco pregunta "¿Por qué cinco calabazas?". Él responde "¿por qué no ocho calabazas?", quien tenga el número ocho continúa la actividad lúdica y así sucesivamente.

 Psicomotricidad.

300. ¿Y qué razones tienes?

 Desarrollar la habilidad de dar razones.
Estimular la originalidad de pensamiento.

 El facilitador-mediador pide al grupo formar parejas. A continuación les comenta que se nombren "A" y "B". Los A deben decir algo que tenga mucha originalidad y los B siempre deben responder "¿y qué razones tienes para decir esto?"; ante esa pregunta los A contestan y así sucesivamente. Después de un tiempo razonable, el facilitador-mediador cambia los roles, de modo que quienes decían algo con mucha imaginación pasan a ser los que realizan la pregunta. También les recomienda a quienes preguntan que añadan cuantas preguntas puedan a la primera realizada, para que los que están exponiendo amplíen sus ideas.
Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

 30 minutos.

 El facilitador-mediador motiva a los jugadores a enriquecer lo que dicen, añadiendo detalles para hacerlo más interesante.

 Creatividad. Habilidad de pensamiento.

Z



301. Zacolor

- ◆ Estimular la originalidad de pensamiento.
Los participantes aprenden a identificar los sentimientos de los otros.

📄 Se pide a cada participante que busque una pareja para jugar que conozcan poco y que se sienten de manera que queden uno frente a otro; tras lo cual deberán dibujar mutuamente sus caras y darle color. Una vez hecho lo cual, se les sugiere mostrar los dibujos y expresar qué sentimientos asocian con sus caras dibujadas. Posterior a esta conversación se le recomienda tomar colores y darle a la cara tonalidades que vayan de acuerdo con lo que evoca la conversación. Luego se firma el dibujo y se pega en las paredes para que todos puedan ver su retrato y ahora hagan un autorretrato, el cual deberán colocar junto al primero.

Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

- ✎ Lápices.
Lápices de colores.
Hojas.

🕒 30 minutos.

🗨️ En el diálogo final se debe abordar la apreciación de sentimientos a través de la expresión y de las diferencias entre las apreciaciones de distintos integrantes del grupo.

- 🌟 Creatividad. Habilidades Sociales.

302. Zapateado

◆ Desarrollar la habilidad de cooperar y compartir las cosas.

📖 El juego consiste en que todos los zapatos vuelvan a sus dueños sin que ningún jugador se haya equivocado o retrasado. Para cumplir con este objetivo, todos los participantes se quitan uno de sus zapatos y se sientan con él delante de sus piernas. A continuación, uno de los participantes ensaya un ritmo, consistente en agarrar el zapato y moverlo a la derecha, al centro o a la izquierda tantas veces como lo desee; debe repetir ese ritmo varias veces de modo que se perciba claramente la sucesión de movimientos, mientras tanto el resto de los jugadores va sumándose al que marca el ritmo, de forma tal de que después de repetirlo varias veces todos siguen el ritmo con sus zapatos. Cuando esto ocurra, el participante que ha marcado el ritmo debe pasar su zapato a uno de los jugadores que está a su lado —puede ser el de la derecha o izquierda— avisándole previamente. Avisados de este mando, éste y todos los que siguen pasan sus zapatos, a la vez que quienes están sentados en el mismo lado, siguiendo el ritmo de forma tal que depositen los zapatos en el instante y lugar exacto donde sus compañeros puedan tomarlos sin interrumpir el ritmo. Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.

🔪 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.

🕒 20 minutos.

🌀 Este juego es practicado por los maoríes en Nueva Zelanda. En la experiencia de los autores de esta obra hemos sustituido el zapato por otros objetos (p. ej., vasos); la razón es que suele suceder que a algunos integrantes del grupo no les gusta quitarse los zapatos.




Habilidades sociales.


303. Zapatos


◆ Posibilitar la detección de líderes potenciales.
Analizar el papel del liderazgo en el trabajo.
Favorecer un trabajo cooperativo e interdisciplinario.
Analizar la importancia de la organización para llevar a cabo una tarea.
Analizar una acción espontánea y una acción planificada.


📖 Se forman dos equipos con sus respectivos líderes. Luego se pide a todos quitarse los zapatos y colocarlos en un círculo pintado en el centro del salón; la labor de ambos

equipos es volver a tomar sus zapatos y ponérselos en un tiempo determinado. Gana el juego el grupo que más jugadores con zapatos puestos tenga. Luego se les pide que piensen en una estrategia para poder alcanzar más rápido sus zapatos. Al final se establece un diálogo en torno a las razones que hacen que un equipo gane.


 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Un costal.
Cronómetro.


 20 minutos.

 Se pueden echar los zapatos en un costal y amarrarlo; el manejo del tiempo puede hacer más dinámico el juego.

 Liderazgo. Organización y planificación.


304. Zoológico de la fantasía

 Desarrollar la fluidez de ideas.
Favorecer la flexibilidad de pensamiento.
Contribuir al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.
Ampliar el conocimiento de un tema determinado.


 Los participantes pasan voluntariamente al pizarrón a relacionar las siguientes combinaciones de nombres comunes de animales con sus descripciones:


Elefantecigüeña	Mamífero, herbívoro, ave, zancuda.
Perroconejo	Ave, doméstica, mamífero, carnívoro, felino.
Ciervocóndor	Mamífero, carnívero, canino, roedor.
Osopato	Mamífero, rumiante, cornudo, ave, rapaz.
Gatopaloma	Mamífero, carnívero, plantígrado, ave, acuática,
palmípeda.	

En una segunda etapa elaboran una historia con algunos de los animales que escojan.

 Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.
Pizarrón.
Gises.
Hojas.
Lápices.
Listado de animales fantásticos y sus posibles definiciones.

382 **A**tmósferas creativas: juega, piensa y crea (Sección 4)

 20 minutos.

 Otra forma de realizar el juego consiste en que, aparte de la historia, dibujen el zoológico según su fantasía.

 Creatividad. Conocimiento.

CUADRO ESQUEMÁTICO DE JUEGOS AGRUPADOS POR ÁREAS PSICOEDUCATIVAS

Análisis grupal	140, 244.
Capacidades físicas	49, 146, 153, 279.
Cohesión	7, 14, 17, 19, 31, 33, 67, 68, 112, 120, 147, 158, 188, 197, 219, 224, 270, 288.
Comunicación	1, 14, 20, 26, 76, 94, 110, 131, 137, 149, 150, 152, 156, 160, 171, 178, 200, 223, 228, 257, 280, 289.
Conocimiento	8, 11, 13, 14, 30, 32, 33, 39, 41, 51, 56, 58, 63, 66, 71, 73, 87, 88, 92, 96, 97, 99, 100, 102, 103, 107, 108, 110, 123, 133, 135, 140, 147, 148, 152, 155, 159, 165, 167, 175, 180, 181, 185, 190, 191, 192, 198, 199, 200, 201, 210, 211, 217, 220, 222, 226, 227, 229, 232, 238, 239, 243, 260, 262, 263, 264, 268, 271, 272, 276, 283, 291, 294, 304.
Creatividad	3, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 15, 21, 22, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 50, 51, 53, 57, 59, 61, 62, 65, 67, 69, 70, 71, 73, 74, 78, 83, 84, 86, 88, 89, 90, 92, 94, 95, 96, 99, 100, 102, 104, 105, 106, 109, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 148, 149, 150, 151, 152, 156, 157, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 167, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 180, 181, 184, 185, 186, 190, 191, 192, 193, 196, 197, 203, 204, 205,

	206, 208, 209, 210, 211, 212, 215, 216, 217, 218, 220, 222, 224, 225, 226, 227, 228, 230, 233, 234, 235, 238, 240, 242, 244, 247, 248, 250, 251, 253, 255, 257, 258, 260, 261, 263, 264, 265, 266, 267, 272, 273, 275, 277, 278, 280, 281, 282, 283, 284, 286, 287, 290, 292, 293, 295, 296, 297, 300, 301, 304.
Habilidades del pensamiento	5, 8, 15, 16, 18, 21, 23, 24, 25, 29, 34, 36, 39, 43, 45, 47, 55, 58, 59, 60, 61, 65, 66, 74, 79, 80, 81, 85, 91, 97, 98, 101, 115, 127, 129, 134, 142, 143, 144, 145, 148, 155, 161, 162, 183, 184, 195, 198, 199, 201, 211, 213, 214, 229, 243, 244, 252, 253, 262, 263, 268, 291, 298, 300.
Habilidades sociales	48, 52, 72, 166, 177, 179, 223, 301, 302.
Iniciación	1, 12, 28, 31, 33, 34, 80, 93, 111, 125, 136, 151, 153, 154, 174, 183, 189, 219, 226, 236, 239, 241, 245, 254, 264, 270, 274, 285, 288, 294, 296.
Liderazgo	64, 91, 146, 158, 244, 303.
Organización y planificación	19, 67, 68, 75, 79, 139, 145, 199, 200, 237, 242, 244, 303.
Participación	82, 111, 133, 194, 198, 200.
Psicomotricidad	2, 4, 6, 18, 19, 29, 31, 34, 37, 40, 43, 45, 49, 51, 54, 60, 63, 67, 71, 77, 78, 83, 89, 91, 101, 104, 105, 110, 112, 113, 126, 128, 132, 139, 144, 146, 147, 151, 153, 155, 168, 169, 170, 178, 182, 187, 193, 195, 197, 202, 207, 215, 216, 221, 224, 231, 236, 239, 241, 246, 249, 250, 252, 256, 258, 259, 266, 269, 273, 279, 298, 299.
Valores	48, 58, 138.

REFERENCIAS

- Acevedo, A. (1991). *Aprender Jugando*. Tomos I, II, III 5a. edición. México: Ed. Limusa.
- Adreola, B. (1984). *Dinámica de grupos*. España: Ed. Sal Terrae.
- Aduna, A. y Bolaños, J. (1992). *Curso para reducir la ansiedad ante la participación de grupo*. México: Ed. Trillas.
- Agallo, A. (1994). *Dinámica de grupos. Más de 100 juegos para practicar en clase*. Costa Rica: Ed. Piedra Santa.
- Aguilar, M. (1992). *Técnicas de animación grupal*. Argentina: Ed. Espacio
- Aguino, F. (1990). *Cantos para jugar*. Tomo II. México: Ed. Trillas.
- Aguirre, M. (1988). *Juegos y otros poemas*. Cuba: Ed. Gente Nueva.
- Ahumada, R. Montenegro, A., Ahumada, G. (1992). *Jugando aprendemos*. Tomo I, II, III, IV. 2a. ed. México: Ed. Trillas.
- Alvarado, M., Bombini, G., Feldman, D. (1994). *El nuevo escriturón*. México: Ed. SEP.
- Alvarado, M. (1994). *Pensamientos de grandes filósofos*. México: Ed. Diana.
- Alvarez, Ma. (1988). *Frases célebres de todos los tiempos*. México: Ed. América.
- Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. México: Ed. Trillas.
- Anduza, M., et al. (1983). *Dinámica de grupos en educación*. México: Ed. Trillas.
- Archa, J. (1992). *Creatividad artística*. México: Ed. Trillas.
- Artandi, A., Bohlen, J., Raudabaugh, J. (1994). *Curso práctico de expresión corporal. Educación psicomotriz Infantil*. Vol. I y II. España: Ed. Océano.
- Axline, M. (1997). *Terapia de juego*. México: Ed. Diana.
- Baquer, M. (1992). *Juegos previos a la lectoescritura*. España: Ed. CEAC,
- Barry, C. (1994). *Los mejores acertijos*. México: Ed. Selector.
- Bauleo, A. (1982). *Ideología, grupo y familia*. México: Ed. Folio Ediciones.
- Bauleo, A. (1991). *Propuesta grupal*. 2a. edición México: Ed. PyV.
- Beal, G., et. al. (1985). *Conducción y acción de dinámicas de grupo*. Argentina: Ed. Kapeluz.
- Berne, E. (1994). *Juegos en que participamos*. México: Ed. Diana.
- Berthaerart, T., Bernstein, E. (1993). *El cuerpo tiene sus razones*. México: Ed. Paidós.
- Betancourt, J., Chibas, F., Trujillo, O. (1992). *Implicaciones de la creatividad en la calidad*. La Habana: CIPS.
- Bieger, J. (1985). *Temas de psicología (entrevista y grupos)*. Argentina: Ed. Nueva Visión.
- Binmore, K. (1993). *Teoría de juegos*. España: Ed. McGraw Hill.
- Brandreth, G. (1984). *Diversiones de hoy y siempre*. México: Ed. Selector.
- Brandreth, G. (1981). *Nuevos juegos para fiestas*. México: Ed. Selector.
- Brandreth, P. (1990). *Nuevos juegos infantiles*. México: Ed. Selector.
- Bruel, A., Berzi, A., Bonzomich, A. (1991). *Juegos motores con niñas y niños de 2 a 3 años*. España: Ed. Narcea.
- Bryant, J. (1982). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Ed. Pax-México.

- Bustillo, G., Vargas, L. (1992). *Técnicas participativas para la educación popular*. Tomo I y II. México: Ed. INDEC.
- Calvo, E. (1981). *El ritmo y la música en el mundo del principito*. México: Ed. Edicol.
- Calvo, E., Ritterman, F., Spolansky, T. *Cuerpo, vinculo y transferencia*. Argentina. Ed. Amorrortu.
- Cañequé, H. (1991). *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Carenas, F. (1993). *Juegos vivenciados en niños con parálisis cerebral*. España: Ed. CEAC.
- Cartwright, O. y Zander, A. (1994). *Dinámica de grupos. Investigación y teoría*. México: Ed. Trillas.
- Casas, J. (2000). *Materiales y recursos didácticos*. Madrid: EOS.
- Castellanos, C. (1973). *El juego en la educación y en la terapéutica de subnormales*. México: Ed. Científica La Prensa Mexicana.
- Cebolla, F. (1973). *Juegos de relevos*. 2a. ed. Barcelona: Ed. Villamala.
- Cepeda, F. (1995). *Ejercicios divertidos. 1-5to. de Primaria*. México: Ed. Trillas.
- Chanan, G., Francis, H. (1984). *Juegos y juguetes de niños del mundo*. España: Editorial UNESCO.
- Chavuel, O., Michel, U. (1989). *Juegos de reglas*. España: Ed. Narcea.
- Chehayban, E. (1985). *Técnicas para el aprendizaje grupal*. México: Ed. UNAM.
- Christopher, E., Smith, L. (1989). *Juegos para líderes*. México: Ed. Selector.
- Cirianni, G., Bernal, G. E. (1994). *Acto seguido: primer, segundo y tercer ciclo*. México: Ed. SEP.
- Colectivo de autores (1965). *Juegos de patio*. España: Ed. Villamala.
- Colectivo de autores (1987). *A la rueda rueda. Juegos tradicionales latinoamericanos*. México: Ed. SEP/UNICEF.
- Colectivo de autores (1987). *Aprender jugando*. Tomo I y II. México: Ed. CONAFE.
- Colectivo de autores (1988). *Juegos y diversiones mexicanos*. México: Ed. Sistemas técnicos de edición.
- Colectivo de autores (1989). *¿A qué jugamos?* México: Ed. CONAFE.
- Colectivo de autores (1989). *Cajita musical*. España: Ed. Océano.
- Colectivo de autores (1991). *Así cuentan y juegan en el sur de Jalisco*. México: Ed. SEP/Libros del Rincón.
- Colectivo de autores (1991). *Cosas curiosas de aquí y allá*. Vol. I y II. México: Ed. Innovación y comunicación, SEP.
- Colectivo de autores (1995). *Juguetes creativos de papel*. México: Ed. Selector.
- Colucio, F., Colosio, C. (1989). *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Argentina: Ed. Corregidor.
- Cratty, B. (1974). *Juegos didácticos activos*. Ed. Pax-México.
- Cratty, B. (1979). *Juegos escolares que desarrollan la conducta*. Ed. Pax-México.
- Davies, P. (1995). Cuando las musas visitan a los genios. *Muy Interesante*. XII (6), 45-49.
- De Bono, E. (1996). *El pensamiento lateral*. México: Ed. Paidós.
- De Bono, E. (1996). *El pensamiento paralelo*. De Sócrates a De Bono. Barcelona: Ed. Paidós.
- De la Torre, S. (1978). *Creatividad: teoría y práctica*. Barcelona: Ed. Certesa.
- De la Torre, S. (1980). *Medida del pensamiento divergente*. Barcelona: Universidad de Barcelona, Servicio de Publicaciones.
- De la Torre, S. (1987). *Educación en la creatividad*. Recursos para el medio escolar. Madrid: Ed. Narcea.
- De la Torre, S. (1989). *Aproximación bibliográfica a la creatividad*. Barcelona: Ed. PPU.
- De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. Madrid: Ed. Escuela Española.
- De la Torre, S. (1993). *Creatividad plural*. Barcelona: PPU.
- De la Torre, S. (1995). *Creatividad aplicada*. Madrid: Ed. Escuela Española.

- De la Torre, S. (1997). *¿Evaluar la creatividad: realidad o imaginación?* Monografía. Tebboli No. 4. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- De la Torre, S. (1997). *Creatividad y formación*. México: Ed. Trillas.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. España: Ed. Octaedro.
- De la Torre, S., Barrios, O. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras*. España: Ed. Octaedro.
- Diem, L. (1994). *Deportes y juegos para niños de 5 a 7 años*. México: Ed. Paidós.
- Dinneen, J. (1994). *Bromas y pasatiempos para fiestas*. Colombia: Ed. Norma.
- Doval, G. (1994). *Diccionario general de citas*. España: Ed. Ediciones del Prado.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Edgen, H., Gruben, J. (1990). *Juegos para alumnos de primaria*. Ed. Pax-México.
- Elías, M. J. Tobías, B. E., Friendlander, B. S. (2000). *Educación con Inteligencia Emocional*. Barcelona: Ed. Plaza I. Janet.
- Elkonin, B. (1984). *Psicología de juego*. Cuba: Ed. Pueblo y educación.
- Flosdorf, P., Rieder, H. (1970). *Deportes y juegos en grupos*. Argentina: Ed. Kapeluz.
- Gamboa, S. (1993). *Aprende jugando desde la realidad*. Argentina: Ed. Branum.
- Gilb, S. (1990). *Juegos para escolares*. México: Ed. Pax-México.
- González, A. M. (1998). *El niño y la educación. Programa de desarrollo humano: niveles primaria y secundaria*. México: Ed. Trillas.
- González, C. (1995). *Alternativas de desarrollo del pensamiento y comportamiento creador*. Manizales: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- González, C. (1997). *Cognición, pensamiento visual y creatividad*. España: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- González, C. (1997). *Educación y creatividad*. Manizales: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- González, C. (1997). *Indicadores creativos*. Manizales: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- González, C. (1998). *Creatividad y educación*. Manizales: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- González, C., Ramírez B. (1995). *La alegría de ver. Creatividad y lenguajes ideográficos*. Manizales: Ed. Universidad Nacional de Colombia.
- Hansen, C., et al. (1981). *Asesoramiento de grupos*. México: Ed. Manual Moderno.
- Hausher, L., Schlosberg, J. (2002) *Enseña a tu hijo a ser creativo*. México: Ed. Orio.
- Hendrick, J. (1990). *Educación infantil (2). Lenguaje, creatividad y situaciones especiales*. Barcelona: Ed. CEAC.
- Hernández, J., Hernández, E. (1994). *Poemas clásicos para jóvenes*. México: Ed. Selector.
- Hesselaman, H. (1990). *Espacios y Creatividad*. Argentina: Ed. Ayllu.
- Iver, A. (1994). *¿A qué jugamos? El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Argentina: Ed. Bonum.
- Jiménez, M. (1989) *Los grandes inventos y sus creadores*. México: Ed. Edicomunicaciones.
- Kamali, C. y Deuries, R. (1988). *Juegos colectivos de la primera enseñanza*. España: Ed. Visor.
- Kissen, M. (1994). *Dinámica de grupos y psicoanálisis del grupo*. México: Ed. Noriega.
- Lalueza, J. (1994). *Desarrollo de los significados compartidos en el juego entre adultos y niños con síndrome de Down*. España: Departamento de Psicología de la Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Lamar, A. (1994). *Juegos mentales*. México: Ed. Selector.
- Langer, R. (1986). *Aprendizaje: juego y placer*. Vol. II. Buenos Aires, Argentina: Ed. Búsqueda.
- Libranti, S. (2004) *A jugar con plastilina*. México: Ed. Selector.
- Linares, E. (1987). *Juegos tradicionales latinoamericanos: A la nueva rueda*. México: Ed. SEP-UNICEF.
- Linaza, J. (1992). *Jugar y aprender*. España: Ed. Alhambra.

- Lopez Quintas, A. (1978). *Estética de la creatividad: juego, arte, cultura*. Madrid: Ed. Cátedra.
- López, A. (1988). *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*. España: Ed. Colecciones Mappre.
- López, C. (1982). *El juego: entre la habilidad y el azar*. España: Ed. Salvat.
- Lowenfeld, V. y Brittain, L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. 2a. edición. Argentina: Ed. Kapeluz.
- Loustau, S. (1988). *Jugando en otro idioma*. Mar de Plata: Ed. Autora.
- Machure, S. y Davies, P. (1994). *Aprender a pensar; pensar en aprender*. España: Ed. Gedisa.
- Manso, J. (1994). *Música para jugar*. España: Ed. EOS.
- Marin, R., De la Torre, S. (1991). *Manual de creatividad*. Barcelona: Ed. Vicens Vives.
- Marines, M. (1990). *Volvamos a la palabra*. México: Ed. SEP/Limusa.
- Martin, S. (1991). *Juegos literarios y reunidos*. Bilbao: Ed. Mensajero.
- Merlino, R. (1981). *Cómo jugar y divertirse con palabras*. Madrid: Ed. Altalena.
- Migal, J. (1995). *Guía de inventos*. España: Ed. M. E. Editores.
- Milla, F. (2001). *Actividades creativas para la lecto-escritura*. Mexico: Ed. Alfaomega.
- Millar, S. (1972). *Sicología del juego infantil*. Barcelona: Ed. Fontanella.
- Minujin, A. (1991). *Desde la escuela: otra lectura posible del Superyó*, ponencia VII Encuentro de Psicoanálisis y Psicología Cubana, La Habana.
- Minujin, A. (1993). *Creatividad*. Selección de artículos. La Pampa: Ed. Hormiga.
- Minujin, A. (1996). WILL-TCl, un enfoque grupal. *Revista Siglo XXI*. Perspectivas de la Educación desde América Latina, Nos. 3, 4 y 5, México.
- Minujin, A., Sorín M. (1990). *Introducción al psicodrama*. Cuba: Ed. Universidad de La Habana.
- Mocio, F. (1991). *El taller de terapias expresivas*. México: Ed. Paidós.
- Moreno, A. (1990). *Aspectos psicológicos del currículum Filosofía para niños*. Aprender a Pensar. España: No. 2, Segundo semestre, 20-29.
- Moreno, Z. (1987). *El juego del laberinto de palabras*. España: Ed. Labor.
- Moretz, Z. (1981). *Palabras, juego y creatividad*. Buenos Aires: Ed. PAC.
- Motos, T. (1985). *Juegos y experiencias de expresión corporal*. Barcelona: Ed. Humanitas.
- Moyloes, R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. España: Ed. Morata.
- Newstrom, J., Scannell, E. (1994). *100 ejercicios para dinámica de grupos. Una estrategia de aprendizaje y enseñanza*. México: Ed. Mac Graw Hill.
- Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción esencial del conocimiento*. Sevilla: Ed. Alfar.
- Parolini, M. (1994). *El libro de los juegos*. Tomo I y III. Colombia: Ed. San Pablo.
- Pavey, O. (1982). *Juegos de expresión plástica*. España: Ed. CEAC.
- Paz, O. (1993). *Escrito con tinta verde. Libertad bajo palabra*. México: Ed. FCE.
- Pellegrino, A., Sarto, M. (1990). *Un arpón sistémico para juegos familiares*. Argentina: Ed. Amorroutu.
- Pescetti, L. (1996). *Taller de animación musical y juegos*. México: Libros del Rincón, SEP.
- Pisano, J. C. (1997). *Manual de juegos para jóvenes y no tan jóvenes*. Argentina: Ed. Bonum.
- Prestley, M. (1999). *Técnicas y estrategias del pensamiento crítico*. México: Ed. Trillas.
- Queyrat, F. (1955). *Los juegos de los niños. Estudio de la imaginación creadora*. Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Raabe, J. (1978). *Distintos puntos de vista sobre el juego en el niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. UNESCO.
- Radriyani, A., González, A. (1987). *El niño y el juego. Las operaciones infralógicas especiales y el juego reglado*. Argentina: Ed. Nueva Visión.
- Raudsepp, E. (1989). *Juegos de ingenio*. México: Ed. Selector.
- Recanses, M. (1990). *Cómo jugar con el lenguaje*. España: Ed. CEAC.

- Reed R. (1990). *Los niños discuten filosofía. Intenciones y métodos*. Aprender a Pensar. España: No. 2 segundo semestre, 39-40.
- Reynald, T., Reynald, A. (1965). *Juegos de interior*. España: Ed. Villamala.
- Río del, E. (2000). *Diccionario de la estupidez humana*. México: Ed. Grijalbo.
- Rodríguez, M. (1990). *Manual de creatividad*. México: Ed. Trillas.
- Rodríguez, M. (1991). *Creatividad lingüística*. México: Ed. Botas.
- Rodríguez, M. (1993). *Creatividad en la educación escolar*. México: Ed. Trillas.
- Rodríguez, M. (1993). *Creatividad en la empresa*. México: Ed. Pax-México.
- Rodríguez, M. (1995). *Creatividad en el arte de vivir*. México: Ed. Trillas.
- Rodríguez, M. (1995). *Psicología de la creatividad*. México: Ed. Pax-México.
- Rodríguez, M., González, B. (1988). *¿Cómo estimular el desarrollo de la creatividad?* Orense: Obra Cultural de Caixa de Ourense.
- Rodríguez, M., Ketchum, M. (1992). *Creatividad en los juegos y juguetes*. Ed. Pax-México.
- Roger, C. (1984). *Grupos de encuentro*. Argentina: Ed. Amorrortu.
- Rogers, C. (1990). *El proceso de convertirse en persona*. México: Ed. Paidós.
- Rojas, J. (1985). *Títeres y psicodrama*. 2a. edición. México: Ed. Trillas.
- Rosado, A. (1985). *Dinámica de grupos en educación*. México: Ed. Trillas.
- Rosado, A. (1995). *Dinámicas de grupo y orientación educativa*. 2a. edición. México: Ed. Trillas.
- Rozet, Y. (1981). *Psicología de la Fantasía*. España: Ed. Akal.
- Russel, A. (1985). *El juego de los niños*. España: Ed. Herder.
- Saegesser, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela*. Madrid: Ed. Visor.
- Sanchez, H. (1999). *Creatividad en la solución de problemas*. México: Ed. Trillas.
- Sánchez, J. (1991). *Llévame contigo: rondas, cantos y juegos*. México: Ed. Trillas.
- Sánchez, M. (1993). *Desarrollo de habilidades del pensamiento. Pocesos básicos del pensamiento*. México: Ed. Trillas.
- Sánchez, M. (1994). *Aprende a pensar. Comunicación e interacción 3. Guía del instructor*. México: Ed. Trillas.
- Sartrías, M. (1992). *Cómo motivar a los niños a leer*. Ed. Pax-México.
- Shah, I. (1992). *Las ocurrencias del increíble mjla Nasrudin*. Argentina: Ed. Paidós.
- Simón, S. (1989). *Juegos creativos para niños*. México: Ed. Selector.
- Solar, M. I. (1999). *Creatividad en educación*. Chile: Universidad Concepción.
- Sorin, M. (1993). *Reflexiones y vivencias sobre la creación teatral para niños y jóvenes: Un especie para compartir*. La Habana: Assitej, 217-227.
- Spencer, Z. (1990). *150 juegos y actividades preescolares*. España: Ed. CEAC.
- Tapia, J. (1989). *Esto es el colmo*. España: Ed. Edicomunicaciones S.A.
- Tirado, M. (1987). *Refranes*. México: Ed. Perea.
- Tirado, M. (1987). *Educación Física para niños*. México: Ed. Perea.
- Torbent, M. (1982). *Juegos para el desarrollo motor*. Ed. Pax-México.
- Torrance, E.P., Myers, R. E. (1986). *La enseñanza creativa*. España: Ed. Santillana.
- Torres, M. (1993). *De tin marín*. México: Ed. SEP.
- Trigo, E. (1989). *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Trigo, E. (1996). *La actividad lúdico-motriz*. Santiago: Ed. Micat.
- Trigo, E., Alvarez, M., Arangude, J. L., García, J., Graña, L., Maestu, J., Pazos, J. M., Rey, A., Rey, C., Sánchez, M. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: Ed. Inde Publicaciones.

- Turner, J. (1978). *Juegos creativos*. Buenos Aires: Ed. Panamericana.
- Vallarta, L. C. (1992). *El chocolate*. México: Ed. Patria/SEP.
- Vial, J. (1981). *Juego y educación*. España: Ed. Akal.
- Vela, J. (1989). *Técnicas y práctica de las relaciones humanas*. Colombia: Ed. Indo- American Press Service.
- Velázquez, R. (1995). *Dinámica de grupos. 100 experiencias vivenciales*. México: Ed. Gonvill.
- Villegas, V. (1993). *El libro de los juegos*. Tomo I, II, III. Colombia: Ed. San Pablo.
- Villegas, V. (1994). *100 juegos selectos*. Colombia: Ed. San Pablo.
- Vives, P. (1985). *Ejercite su memoria y desarrolle su inteligencia con los más divertidos problemas de cálculo e ingenio*. España: Ed. Gedisa.
- Waisburd, G., Sefchovich, G. (1993). *Expresión plástica y creatividad*. México: Ed. Trillas.
- Wallon, H. (1972). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Ed. Psiquis.
- Watts, A. (1990). *La sabiduría de la inseguridad*. España: Ed. Visor.
- Watzlawick, P. (2000). *Teoría de la comunicación humana*. España: Ed. Paidós.
- Wiener, J., Lidstone, J. (1972). *Movimiento creativo para los niños: un programa de danza para la clase*. Barcelona: Ed. JIMS.
- Willis, M. (1990). *Juegos de adultos*. México: Ed. Selector.
- Winnicott, D. W. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Ed. Gedisa.
- Yuste, C., Trallero, M. (1993). *Programas de estimulación de las habilidades de la inteligencia*. Progresint. No. 2 y 18. España: Ed. CEPE.
- Zapata, A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Ed. Pax-México.
- Zarzar, C. (1993). *Habilidades básicas para la docencia*. México: Ed. Patria.
- Zeitlin, T., Taetzch, T. (1992). *Juegos y actividades preescolares*. España: Ed. CEAC.
- Zhuukovskala, I. (1982). *El juego y su importancia pedagógica*. Cuba: Ed. Pueblo y Educación.
- Zinker, J. (1980). *Dos fuerzas de unión de la pareja complementariedad y zona común*. Conferencia ofrecida en el Instituto Cleveland. España.

Esta obra ha sido publicada por
Editorial El Manual Moderno, S. A. de C. V.,
y se han terminado los trabajos de esta
segunda edición el 30 de julio del 2005
en los talleres de
Programas Educativos, S. A. de C. V.,
Calz. Chabacano núm. 65, local A,
Col. Asturias, 06850
Empresa certificada por el
Instituto Mexicano de Normalización y Certificación A. C.,
bajo la norma ISO-9002:1994/NMX-CC-004:1995
con el número de registro RSC-048,
y bajo la norma ISO-14001:1996/SAA-1998,
con el número de registro RSAA-003
México, D. F.

2a. edición, 2005

