

Postconvencionales

No. 2, agosto 2010, pp. 126-129
Escuela de Estudios Políticos y Administrativos
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Reseña de:

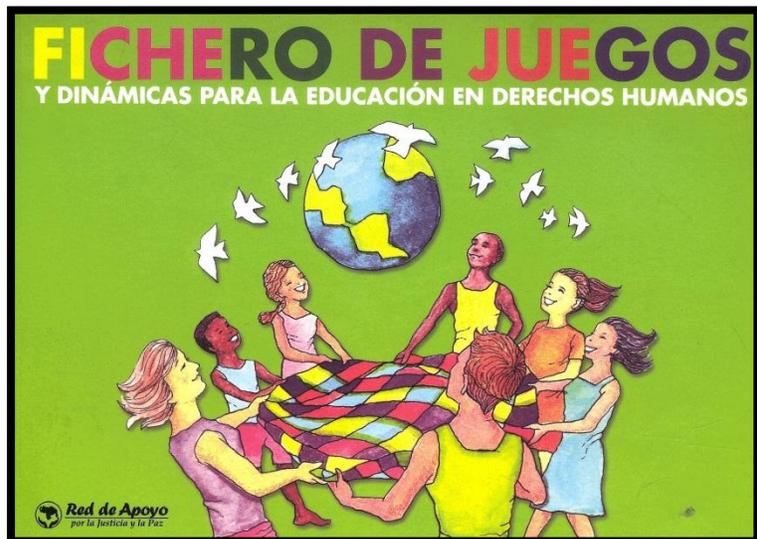
♣ Fernández Blanco, P. (Comp.) (2009). *Fichero de juegos y dinámicas para la educación en derechos humanos*. [Ilustraciones de Cruz Noguera]. Caracas: Red de Apoyo por la Justicia y la Paz.

Para jugar a los derechos humanos

Sue Carrasco

Escuela de Estudios Políticos y Administrativos
Universidad Central de Venezuela

La Red de Apoyo por la Justicia y la Paz, organización no gubernamental dedicada a la promoción y la defensa de los Derechos Humanos en Venezuela, ha editado una publicación de gran utilidad para todos aquellos que trabajen o estén interesados en trabajar con dinámicas de grupos. “El Fichero de Juegos y Dinámicas para la educación en Derechos Humanos” compila alrededor de setenta juegos pedagógicos basados en la experimentación de pequeños retos y vivencias grupales que impulsan el aprendizaje de mensajes y situaciones que se pueden relacionar principalmente con el área de los Derechos Humanos, pero no necesariamente limitados a dicha área, ya que las dinámicas aquí presentadas son completamente adaptables a cualquier situación de trabajo grupal o la enseñanza de cualquier tema en el que se necesite generar confianza, comunicación y cooperación dentro del grupo con el que se labora. Así, el objetivo es que a través de las experiencias lúdicas de los



participantes, se pueda potenciar no sólo el aprendizaje de los temas que se relacionen con los juegos, sino también el desarrollo de la capacidad de socialización de las personas involucradas, en el marco de su reconocimiento mutuo como sujetos iguales.

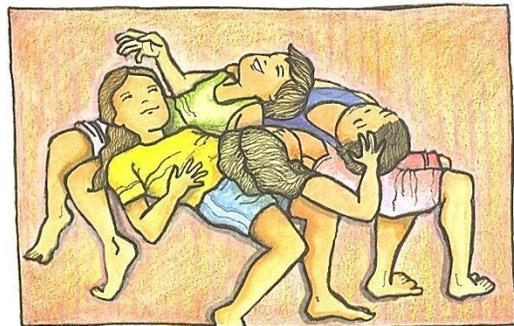
De esta forma, si bien los juegos presentados por el Fichero inicialmente están dirigidos a niños y jóvenes, su rango de aplicación también puede incluir a adultos, ya que las dinámicas son fácilmente adaptables a cualquier edad y cualquier tema que se pueda trabajar en equipo. En el Fichero se hace una clasificación de los juegos dependiendo de los objetivos que se quieran lograr, así, se tienen siete tipos de juegos diferentes:

En primer lugar se tienen los “Juegos de Presentación”. Entre ellos se encuentran el juego de “Arriba soy, Abajo soy” que consiste en que cada persona al presentarse identifique tanto una cualidad como un defecto propio y los relacionen con una parte de su cuerpo, así por ejemplo: “soy observador y detallista, como mis ojos que todo lo ven” (cualidad). “A veces soy torpe para expresarme en público como mis pies cuando tratan de pegarle a un balón” (defecto).

En segundo lugar están los “Juegos de Conocimiento”. Aquí se busca profundizar un poco más la presentación de los integrantes ampliando el conocimiento sobre los mismos y desarrollando sus habilidades de socialización. Este es el caso del juego de “La Telaraña” en el cual los participantes colocados en círculo reciben un rollo de pabilo y lo toman por el extremo, expresan sus opiniones y hacen sus evaluaciones sobre un tema determinado y lanzan el rollo de pabilo hacia otro de sus compañeros, quien sujetando otro pedazo de pabilo hace lo propio, así sucesivamente hasta que con el pabilo se conforme una red que evidencie la articulación de las visiones de todos los integrantes.

En tercer lugar están los “Juegos de Afirmación” cuyo objetivo es ampliar el autoconcepto de cada persona y su afirmación como integrante del grupo, con ello se busca que los participantes tengan seguridad en sí mismos por las relaciones que entablan con otras personas, así como por su interacción con presiones externas y/o excepcionales. Entre este tipo de juegos se encuentra “El Lápiz Equilibrado” el cual consiste en agrupar a los integrantes del grupo por parejas, cada pareja recibe un lápiz y entre ambas personas deben tomar el lápiz sólo con la punta del dedo índice y transportarlo sin que se les caiga hasta el extremo del salón, sin la ayuda de otras partes de sus cuerpos para evitar que el lápiz caiga al suelo.

En cuarto lugar están los “Juegos de Confianza” que consisten en la puesta en práctica de algunos ejercicios físicos para estimular la confianza en sí mismo y hacia el grupo, así como las actitudes de solidaridad y el trabajo en equipo. Entre estos juegos podemos encontrar el de “Equilibrio Humano” en el que se busca equilibrar el peso de cuatro personas que están sentadas en unas sillas con sus cabezas reposando sobre las piernas del otro compañero de forma tal que se forme un cuadrado. Luego, poco a poco se irán retirando las sillas hasta que



las cuatros personas sólo queden sostenidas y equilibradas por el peso de sus propios cuerpos.

En quinto lugar se encuentran los “Juegos de Comunicación”. Con ellos se busca evidentemente estimular la comunicación entre los participantes haciéndola multidireccional, y si se quiere no verbal, para potenciar otras formas de expresión. Un ejemplo de este juego es el de “El Mago” el cual consiste en que los integrantes del grupo escriban una serie de problemas relacionados con el tema que se está abordando a un mago que es el que sabe cómo solucionarlo. Se doblan los papeles y se meten en una caja, luego cada participante hace como si fuera el mago y saca un papel al azar y le da una solución al posible problema que se ha planteado.

En sexto lugar se encuentran los “Juegos de Cooperación”. El objetivo de éstos es dejar atrás el esquema de juegos competitivos para facilitar la solidaridad y la colaboración entre las personas, de forma tal que se logre un entorno cooperativo y un clima distendido y favorable para el trabajo en equipo. Un ejemplo de este tipo de juegos es el del “Lápiz en la Botella”. En esta dinámica se forma un círculo con los participantes y se les entrega uno de varios pedazos de pabilos que están sujetos a un solo lápiz, el lápiz queda pendiendo sujeto por diversos participantes, el objetivo es poder introducir el lápiz en la estrecha boca de una botella, mientras se coordinan los movimientos entre todos.



Finalmente se encuentran los “Juegos y técnicas de resolución de conflictos”. Con éstos se plantea un conflicto determinado y se lo describe para poder identificar sus causas, sus características y sus posibles soluciones. Estos juegos constituyen en sí mismos experiencias vivenciales que le aportan a las personas elementos para tomar conciencia de toda la situación así como del punto de vista de los demás, cuando se presenta una situación de conflicto. Un ejemplo de este juego es el de “Papel en los pies, papel en la cabeza” en el cual se forman parejas y se les entrega una hoja de papel. A cada integrante se le dirá que debe hacer algo diferente, uno deberá a como dé lugar ponerse la hoja en la cabeza, y el otro deberá ponérsela en los pies, y ambos deberán hacerlo simultáneamente; la idea es que busquen soluciones al conflicto de manera creativa evitando la violencia, y si ésta llegase a producirse la situación debe ser analizada luego entre todos.

De esta forma, como se dijo anteriormente, el mensaje de la dinámica de cada juego se puede adaptar según los requerimientos del tema a tratar, siempre y cuando se establezcan relaciones y analogías claras entre las situaciones del juego y los temas que se están abordando en la sesión, y para ello sólo hace falta aplicar un poco de imaginación.

Así, cuando en diversas experiencias profesionales en las que mis colegas y yo hemos utilizado estos juegos para apoyar actividades grupales que trataban el tema de la violencia, fácilmente hemos podido hacer las adaptaciones necesarias. Por ejemplo, tomando el juego

de “La Telaraña” para definir el tema de la violencia, la red que se formó con el pabilo resultó ser bastante explicativa para evidenciar cómo las acciones que nosotros arrojamos a la sociedad (el rollo de pabilo) no sólo tiene una influencia directa sobre una sola persona, sino que puede tener efectos colaterales e indirectos sobre los demás participantes de dicha sociedad, y que por lo tanto cuando alguien ejerce la violencia sobre una determinada persona, con su acción no sólo podría perjudicar a esa persona sino también de manera indirecta a muchas otras que se encuentran a su alrededor.

Por ello, en resumen, este Fichero constituye una valiosa caja de herramientas pedagógicas para el trabajo en grupo, susceptible de adaptarse creativamente al tema a tratar, e idónea para la creación o mantenimiento de una atmósfera óptima durante las más diversas actividades educativas. En este sentido conviene mencionar que la Red de Apoyo para la Justicia y la Paz cuenta con otras publicaciones similares, de gran utilidad para Docentes, Trabajadores Sociales, Activistas Comunitarios y afines. Para mayor información al respecto, consultar la página Web de la organización (<http://www.redapoyo.org.ve/>).

