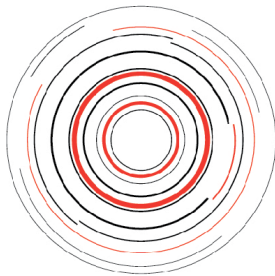




Pensar el juego para jugar distinto.

**Pedagogías críticas y
prácticas lúdico-expresivas
participativas**



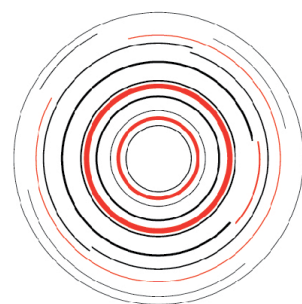
De la serie
Prácticas y Saberes



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Autores:

Carlos Torrado Lois
Beatriz Ferreira Lucas
Mariana González Sosa
Luciana Hernández Coria



Prácticas y Saberes 5

Programa APEX, Universidad de la República

Haití 1606. Código postal 12800.

Montevideo Uruguay

www.apex.edu.uy

Pensar el juego para jugar distinto.

Pedagogías críticas y prácticas lúdico-expresivas participativas

Carlos Torrado Lois

Beatriz Ferreira Lucas

Mariana González Sosa

Luciana Hernández Coria

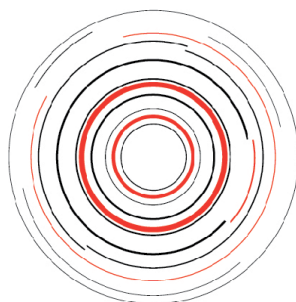
ISSN: 16889525

ISBN: 978-9974-0-2380-2

Impreso en Mastergraf / D.L: 391.029

Pensar el juego para jugar distinto.

Pedagogías críticas y prácticas lúdico-expresivas participativas



De la serie

Prácticas y Saberes

Agradecimientos

A todas las personas con quienes hemos construido encuentros, especialmente a las niñeces, adolescencias y juventudes. A los colectivos comunitarios, centros de salud y centros educativos del oeste de Montevideo. A las adolescencias, juventudes y sus familias de los dispositivos “ApexAndo” y “Actividades lúdico-expresivas en verano con niñeces y adolescencias” de la Unidad Académica Temática Ciclos de Vida y Comunidad del Programa APEX. A nuestras familias por acompañar, sostener, disfrutar y resistir.

Este libro es, lúdicamente, de todas las personas que han confiado, abrazado y pensado amorosa y críticamente, y con quienes hemos construido y habitado espacios de encuentro.

Por qué supe tan tarde que obedecer no es una virtud.
María Negroni (2023, p. 57)



Sumario

Introducción.....	9
Prólogo. ¿Prólogo?.....	13
Umbral: desde el juego.....	17
Pensar el juego para jugar distinto. Pedagogías críticas y prácticas lúdico-expresivas participativas.....	19
1. Juegos de presentación.....	35
2. Juegos para conformar subgrupos.....	51
3. Juegos corporales y de movimiento.....	61
Experiencia apexiana, juegos que dejaron huella.....	75
4. Juegos cooperativos y participativos.....	79
Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella.....	93
5. Juegos de confianza.....	99
Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella.....	112
6. Juegos expresivos.....	119
Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella.....	132
7. Juegos sobre convivencia.....	141
Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella.....	157
Jugar, participar y cuidar como gesto del encuentro: de los entornos protectores al cuidado emancipador.....	163
Marcas propias y colectivas.....	169
Bibliografía.....	173

Introducción

La escritura es un desafío cotidiano para el ejercicio de la docencia en un programa integral, por lo cual es un gusto presentar esta nueva obra que se incorpora y retoma la serie *Prácticas y Saberes: Pensar el juego para jugar distinto. Pedagogías críticas y prácticas lúdico-expresivas participativas*. Con este libro, relanzamos un camino editorial que ha sido fundamental para sistematizar experiencias, compartir aprendizajes y proyectar debates que nacen de la práctica universitaria en territorio.

La serie *Prácticas y Saberes* se ha consolidado como un espacio de producción colectiva de conocimiento, donde la extensión universitaria crítica se entrelaza con la investigación y la docencia. Cada volumen ha buscado abrir preguntas, provocar reflexiones y ofrecer herramientas para pensar la universidad en diálogo con la sociedad. Retomar esta serie con una obra dedicada al juego y a las pedagogías críticas no es casualidad: responde a una necesidad profunda de reconocer el valor de lo lúdico como práctica cultural, pedagógica y política, y de situarlo en el centro de nuestras acciones comunitarias.

El libro nos invita a pensar el juego más allá de su dimensión técnica o recreativa. Nos propone diferenciar entre “saber juegos” y “saber del juego”, una distinción que resulta clave para comprender la potencia del juego como dispositivo pedagógico y comunitario. Mientras el “saber juegos” refiere al conocimiento de reglas, dinámicas y repertorios, el “saber del juego” nos

lleva a una reflexión crítica sobre lo que sucede en la práctica lúdica: sus implicancias emocionales, culturales, políticas y sociales.

Desde la perspectiva del Programa Apex, esta distinción es fundamental. Nuestros espacios de prácticas integrales en salud comunitaria, alimentación, cultura y convivencia han mostrado que el juego no es solo un recurso metodológico, sino un lenguaje que habilita vínculos, que abre posibilidades de participación y que permite construir ciudadanía. El juego, cuando se vive como experiencia situada y compartida, se convierte en salud, en cuidado colectivo y en emancipación.

Retomar la serie con este libro significa reafirmar una línea de trabajo que entiende la producción académica como parte de un proceso colectivo. La serie no busca ofrecer manuales cerrados ni recetas universales, sino compartir experiencias que nacen de la práctica situada en territorio. En este sentido, *Pensar el juego para jugar distinto* se inscribe en la misma lógica: no es un catálogo de juegos, sino una invitación a habitarlos críticamente, a transformarlos según los contextos y a reconocer su rol político.

Cada volumen de *Prácticas y Saberes* ha sido un testimonio de la capacidad de la universidad pública de dialogar con comunidades, de aprender de ellas y de construir conocimiento en conjunto. Este nuevo libro continúa esa tradición, pero lo hace desde un campo particularmente sensible: el de las niñeces, adolescencias y juventudes, quienes han sido protagonistas de las experiencias lúdicas que aquí se sistematizan.

El Programa Apex, desde su creación en 1993, ha desarrollado diversos espacios de trabajo en clave integral en el Municipio A, articulando docencia, investigación y extensión. En este recorrido, el juego ha estado presente como he

herramienta de encuentro, de cuidado y de construcción comunitaria. Las experiencias con adolescencias en el Grupo “ApexAndo”, o las actividades lúdico-expresivas de verano y los dispositivos de la Unidad Académica Temática Ciclos de Vida y Comunidad en territorio y centros educativos, recopilan parte de este acervo en un equipo que ha demostrado que el juego puede ser un puente entre generaciones, un espacio de resistencia frente al adultocentrismo y un dispositivo de salud comunitaria.

Este libro recoge esas experiencias y las pone en diálogo con marcos teóricos de las pedagogías críticas, la educación popular y la salud comunitaria. Al hacerlo, nos recuerda que el juego no es neutral: puede reproducir desigualdades y jerarquías, pero también puede habilitar procesos emancipadores. La apuesta del Programa Apex es clara: promover un juego que sea libre, participativo e inclusivo.

Por lo tanto, esta publicación reafirma su compromiso con la universidad pública y con su función social, la producción de conocimiento no se concibe aquí como un ejercicio aislado, sino como parte de un proceso de diálogo con comunidades y organizaciones. El juego, en este marco, se convierte en un dispositivo pedagógico y político que fortalece la articulación entre universidad y sociedad.

La serie *Prácticas y Saberes* ha sido, desde sus inicios, una herramienta para visibilizar ese compromiso. Retomarla con esta obra significa renovar nuestra apuesta por una universidad que se piensa desde la práctica, que se deja afectar por el territorio y que produce conocimiento en clave colectiva.

Prof. Pablo Pereira

Director Programa APEX

Prólogo. ¿Prólogo?

Hace unos cuantos años una querida colega se enojaba cuando desde el gremio la invitaban a integrar una lista formando parte de la Comisión Fiscal. “Eso es cuando se creen que ya no servís para nada, es como que te declaren Monumento Histórico”. No le convenía que le dijera que ser Monumento Histórico es un reconocimiento... ”ya te va a tocar”, me contestaba.

Este recuerdo me vino enseguida cuando recibí la propuesta: ¿por qué a mí?, yo, que estoy jubilada hace más de diez años, ¿qué tengo para decir? Identificada con el monumento, pensaba, pongan una foto de Piaget, o de Dinello, o de Melanie Klein...

Y me puse a pensar qué es y para qué sirve un Prólogo. Si lo escribe alguien famoso que seduce a los lectores para que lo compren/lean, es una técnica de marketing. Lógico y coherente en esta era, pero el grupo de autores no me parece que esté en esa onda (tal vez les faltaría un poco...no sé). En un sentido académico, se trata de que alguien de saber consagrado en el tema lo analice, lo lea con lupa, examine sus referencias bibliográficas, la coherencia de sus propuestas y del aporte que puede hacer al mundo, convenza, seriamente a los potenciales lectores de que se apropien de sus conocimientos. Estoy repasando situaciones en las que yo misma me encontré, a la hora de elegir prologuistas... y finalmente encontré que con frecuencia lo había aplicado con otro sentido. El prólogo es como una bendición, laica y amorosa, que una persona a la que le otorgás cierta influencia en el campo del que se trate te brinda. Es un gesto de respaldo a tu

obra, una invitación a compartirla y, también, una forma de animar a otras personas a sumergirse en tu recorrido y salir de esa experiencia transformadas. Y eso me gustó; de hecho, esa es la razón por la que acepté: quiero ser la madrina de este libro.

Ser madrina es algo muy serio, lo digo con fundamento porque nunca tuve y lo deseé con todas mis fuerzas. Las madrinas miman y protegen, pero también ponen orden y alguna que otra exigencia. Desde el amor, y con la intención de acompañar y cuidar el crecimiento.

En este caso estamos ante un grupo de autores y autoras que ya están crecinitos, a la mayoría de ellos los conozco desde chiquitos. Puedo dar fe de la seriedad con la que encaran su trabajo, de su compromiso (casi maniático) con las personas y personitas con quienes trabajan, de su infatigable afán de aprender, estudiar, mejorar sus conocimientos. Y sobre todo, de que siempre, todas sus acciones se dirigen a la infatigable construcción de un mundo mejor. Con esto bastaría, creo, para que cualquiera entienda la importancia de una obra escrita, en la que se sistematiza conocimiento, experiencia, práctica y análisis del largo camino recorrido. Pero hay más ingredientes para aportar a esta ceremonia.

Aquí se trabaja sobre el juego, que es una práctica muy placentera pero a la vez muy seria. ¿Qué ya lo dijeron miles antes que ellos (y que yo)? Cierito. Pero en este texto me gustó mucho encontrar una lectura profunda y extensa de autores que examinan y analizan el juego y el jugar con minucioso detalle, autores que incluyen a muchos clásicos, pero que (¡Bravo!) incluyen producciones actuales, infancias de hoy y sobre todo contextualizan: infancias y entornos reconocibles, cercanos, “del barrio” se podría decir... ¡Cuánto ha cambiado el juego en este siglo! (por poner arbitrariamente un

mojón), cuánto han cambiado los juguetes, los tiempos y lugares para jugar... con quiénes jugar. Nos ayudan a pensar en este asunto en evolución constante y bastante caótica, aunque algunos piensen que todo se puede digitar.

Y además del placer, la expresión, la creatividad, el compartir, nos muestran las posibilidades de uso del juego para intervenir en colectivos de humanos de todas las edades*, infancias o no. Juegos que al ser explicados en su mecánica, su objetivo y su fundamentación, se transforman en poderosos aliados de cambios en las relaciones sociales. La difusión de un libro como este nos puede asegurar que se sigan formando aliados en el camino hacia el juego libre, que es un camino a la libertad.

En las líneas anteriores estuve un par de veces a punto de usar la palabra “manual”, ¡que tiene tan mala prensa! Y no puedo terminar sin hacer una defensa de los buenos manuales, que todos hemos necesitado y usado. Cuando yo era niña leía (horas y horas) el libro de Doña Petrona C. de Gandulfo. Aprendí muchísimo (claro, a mí me gusta cocinar, a otros les gustaría La Mecánica Popular). Pero para mí fue muy importante saber para qué se usa cada tenedor, y por qué las copas de vino tienen (tenían) distintos tamaños y colores, y la cantidad exacta de azúcar para los boniatos en almíbar. Los manuales ayudan y dan ideas.

Las buenas personas saben cómo usarlos. Con placer y rigurosidad. Como plataforma para hacer otra cosa, distinta.

* Compañeros y compañeras, acá abajo y casi en secreto, no puedo resistirme a comentarles que me causó un poco de gracia el énfasis en la lucha contra el adultocentrismo. Teóricamente la comparto, claro, pero no es malo ser adulto, y es bueno que niños y niñas tengan adultos cerca, que les den oportunidades, conocimientos y confianza. Lo malo es que la mayoría de los adultos hemos olvidado cómo jugar, es verdad, tenemos que trabajar para revertir ese empobrecimiento.

¡Viva el juego libre!

¡Viva la libertad!

Esperamos el Tomo 2.

Susana Rudolf Macció

Umbral: desde el juego

A veces los bordes, las intersecciones, los puentes, se vuelven un ámbito de pertenencia.

Mercedes Korin (2023, p. 25)

Este libro no se abre como un manual, recetario, catálogo o repertorio, ni se comparte como un mapa con rutas preconstruidas; y mucho menos aún tiene pretensiones productivistas o utilitarias. Se parece más a un diálogo en ronda que se va construyendo de a poco, o a una invitación a entrar en el juego sin saber del todo qué se está jugando ni qué va a pasar. Un gesto que convoca a detenerse, mirar alrededor y disponerse al encuentro y a lo imprevisto.

Las páginas que siguen reúnen juegos, preguntas y reflexiones que dialogan con experiencias situadas y compartidas. No buscan ser repetidas, sino habitadas. Cada propuesta está pensada como un punto de partida, algo que se puede mover, reescribir, transformar, desviar, equivocarse y volver a intentar según sentires, cuerpos, tiempos y territorios que las permeen.

En este texto las actividades lúdico-expresivas participativas aparecen como lenguajes sensibles, políticos y colectivos. Jugar implica siempre tomar decisiones, habilitar voces heterogéneas, distribuir la palabra, cuidar vínculos, sostener vulnerabilidades y abrir posibilidades en diferentes direcciones.

En diálogo con “Los derechos imprescriptibles del lector” de Daniel Pennac (2019, pp. 167–198), no es necesario leer este libro de principio a fin, puede abrirse al azar, recorrerse por fragmentos, volver sobre una página, saltar otra, detenerse donde algo resuene, visitar lúdicamente sus conceptos,

incluso someter el texto a la reescritura. O, simplemente, no leerlo. Cada persona tendrá su propio ritmo y forma de lectura, del mismo modo en que cada experiencia lúdico-expresiva se moldea en el encuentro con otras personas.

Las propuestas que se comparten en este libro nacen de prácticas situadas, en diálogo con comunidades, organizaciones y territorios, y están atravesadas por el cuidado, la participación y la apuesta por lo colectivo. Buscan abrir preguntas, provocar movimientos y desobediencias que tensionen y resistan las opresiones, así como acompañar procesos de transformación.

Este libro se dirige a quienes acompañan, cuidan o participan en espacios educativos, comunitarios, culturales o de salud, así como a quienes desean sentir y pensar el juego como una posibilidad de encuentro y creación compartida. Estas páginas buscan incomodar certezas, habilitar conversaciones, indagar otros entornos, cambiar la mirada y despertar preguntas; pero, sobre todo, invitan a jugar de otro modo.

Entrar en este libro supone aceptar la invitación a jugar, a sentir y pensar con otras personas y a dejarse afectar por lo que sucede en los procesos lúdicos y creativos, entendidos como experiencias de encuentro, cuidado y transformación.

Pensar el juego para jugar distinto. Pedagogías críticas y prácticas lúdico-expresivas participativas

Pensando en los juegos...

¿A qué jugamos?

¿Jugamos a todo lo que se nos antoja?

¿A lo primero que se nos ocurre?

¿Qué pasa cuando nos miran jugar?

¿Empezamos a elegir a qué jugamos para que nuestro juego se acepte?

¿Y quién está autorizado a decirnos que ese, nuestro jugar, está bien o está mal?

Susy Shock (2022, p. 44)

Los campos de las pedagogías críticas, la salud comunitaria y la extensión universitaria crítica, junto con otras perspectivas, en su encuentro con las metodologías lúdico-expresivas participativas, se han fortalecido mutuamente, constituyéndose en dimensiones relevantes para la construcción de intercambios, encuentros y diálogos con diversas grupalidades (Freire, 2005; Tommasino y Cano, 2010).

Sin embargo, en los espacios de formación y en las prácticas profesionales persisten desencuentros entre dos tipos de saber que, si bien se encuentran estrechamente relacionados, no son equivalentes: “saber juegos” y “saber del juego”. En este sentido, resulta pertinente interrogarse si el dominio o conocimiento de un repertorio de juegos constituye, efectivamente, un conocimiento de lo lúdico. En otras palabras, ¿saber juegos es saber del juego?

La distinción implica modos diferentes de comprender las prácticas, de interactuar en los procesos sociales y educativos, y de conceptualizar el lugar del cuerpo, la creatividad, lo colectivo y la subjetividad en los procesos comunitarios (Abad, 2025; Boal, 1979). Esta diferencia implica una relación distinta con lo lúdico y da lugar a prácticas que enfatizan objetivos diversos, sin que ello suponga jerarquías de valor entre estos saberes. En este sentido, como advierte Freire, “no hay saber más o saber menos: hay saberes diferentes” (Freire, 2005).

Este texto se propone problematizar ambos conceptos/saberes y situarlos en el marco de las pedagogías críticas, las educaciones populares (Torres Carrillo, 2016; Jara Holliday, 2018) y los enfoques de salud comunitaria (Saforcada, 2015; Bang, 2016). La distinción entre “saber juegos” y “saber del juego” habilita a pensar la articulación entre prácticas, teorías, territorios y políticas, permitiendo comprender por qué el juego, o el “jugar de un modo lúdico” (Pavía, 2006), puede constituirse como un dispositivo transformador.

El “modo lúdico” se entiende como

la manera de participar de un juego, de estar en juego, de vivir como juego con plena conciencia de que se está jugando en la misma sintonía que los demás. En este caso, un “¡estamos jugando!” equivale a “actuamos como si”, “no es nada serio”, “lo hacemos de mentiras” (Pavía, 2011).

Dada su concepción polisémica, resulta necesario precisar el concepto de juego. En este escrito, el juego es abordado como una “función llena de sentido” (Huizinga, 2000, p. 12), alejándose de concepciones que lo asocian al trabajo, a tareas, a imposiciones, a pseudo-juegos o a cualquier actividad enmascarada como juego. En este sentido, se recuperan los aportes de Huizinga, quien plantea:

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego (...) el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad (Huizinga, 2000, p. 20).

Desde esta concepción del juego como experiencia libre y “llena de sentido”, resulta pertinente diferenciar entre los saberes orientados a la ejecución de actividades lúdicas y aquellos que permiten comprender críticamente la ludicidad como dimensión pedagógica, cultural, subjetiva y política.

En diálogo con el campo latinoamericano de la lúdica y la pedagogía, las prácticas lúdico-expresivas también pueden comprenderse como experiencias culturales situadas que se construyen en relación con contextos sociales, institucionales, territoriales y comunitarios concretos. Las propuestas lúdicas adquieren sentido pedagógico en la medida en que promueven experiencias de encuentro, cooperación, participación, creación compartida y procesos de enseñanza y aprendizaje sin despojarlas de lúdica (Machado & Lema, 2024). A su vez, en el campo de la educación infantil y los estudios del juego, se ha señalado que las experiencias lúdicas constituyen escenarios privilegiados para la expresión, la negociación y acuerdos y la producción cultural de las niñeces (Sarlé, 2013). Estas miradas permiten comprender el juego como un espacio donde se construyen procesos de participación, sentidos y elaboración colectiva de la experiencia. Siguiendo a Patricia Sarlé, “para que la experiencia sea positiva desde el punto de vista del aprendizaje, se requiere de una participación activa por parte del sujeto, lo que implica una participación motivada por propias intenciones.” (2013, p. 60). En esta clave, las propuestas lúdico-expresivas desarrolladas en contextos educativos y comunitarios pueden pensarse como dispositivos que,

más que transmitir contenidos de manera directa en términos “bancarios”, buscan abrir condiciones para las preguntas, las interpelaciones, la reflexión, la exploración, el diálogo y el protagonismo de quienes participan.

“Saber juegos” alude al manejo de una batería amplia de juegos: conocer sus reglas, tiempos y materiales; saber cómo organizarlos y adaptarlos a grupos diversos; manejar técnicas, consignas y variantes; así como resolver problemas y enfrentar imprevistos durante la actividad. Sin embargo, estos saberes no garantizan, por sí mismos, una comprensión crítica de la ludicidad ni de su potencial político, subjetivo o comunitario. En otras palabras, saber juegos no implica necesariamente saber del juego.

“Saber del juego”, en cambio, refiere a un conocimiento profundo y complejo que sitúa al juego como objeto epistemológico, experiencia cultural y práctica política. Implica comprenderlo en su función subjetiva; en los procesos de imaginación, simbolización y creatividad que habilita; en sus dimensiones emocionales, vinculares y comunitarias que emergen durante el jugar; en su potencia crítica y emancipadora; en su carácter situado en territorios atravesados por hábitos y construcciones culturales; y en su inscripción como práctica de salud comunitaria vinculada a procesos de bienestar, cuidado, expresión y emancipación.

Desde una perspectiva pedagógica crítica, el “saber juegos” puede comprenderse como un conocimiento predominantemente técnico-instrumental, orientado a la reproducción de actividades y a su aplicación en distintos contextos, sin que ello implique necesariamente procesos de contextualización situada ni cuestionamientos a las estructuras que las sostienen.

Por su parte, el “saber del juego” se constituye como un conocimiento de carácter conceptual, reflexivo, crítico y situado, que permite comprender qué sucede en la práctica lúdica, por qué sucede y cuáles son sus implicancias en los procesos colectivos que se ponen en práctica. Desde esta perspectiva, se reconoce que cada territorio produce sentidos propios en torno al juego y que las prácticas lúdicas se resignifican en función de historias y memorias compartidas, experiencias previas, identidades, sentires y desigualdades.

Este libro se dirige a personas vinculadas a espacios educativos, equipos comunitarios, extensionistas, profesionales de la salud o personas interesadas en pensar el juego no como técnica, sino como práctica situada, política y transformadora. Las propuestas que integran este libro se inscriben en la experiencia situada desarrollada con las niñeces y adolescencias, comunidad, estudiantes y docentes en la Unidad Académica Temática Ciclos de Vida y Comunidad – Infancias y Adolescencias (UAT CVC-IyA) en el marco del Programa APEX (Aprendizaje y Extensión) de la Universidad de la República, a partir de prácticas integrales que articulan extensión universitaria crítica, trabajo territorial, producción colectiva de conocimiento e investigación, experiencias de formación universitaria y comunitaria “humanizada” (Carlevaro, 2008), y diálogo de saberes. Desde una universidad pública comprometida con su función social, el juego es concebido aquí como una práctica pedagógica y política que se construye en contextos concretos, en diálogo con comunidades y organizaciones.

Desde las pedagogías críticas, se habilita así la lectura y problematización de las subjetividades, tensiones y búsquedas que atraviesan las prácticas lúdicas participativas. En este marco, el juego participativo se consolida como un

espacio de resistencia, de expresión colectiva y de construcción y ejercicio de ciudadanía.

Para Freire, aprender implica transformar el mundo; el juego, en tanto experiencia colectiva, puede constituirse como un acto de problematización de la realidad. El juego se configura así como un dispositivo de diálogo que habilita a las personas a narrar su mundo, explorar sus conflictos y construir lecturas y experiencias colectivas. Saber del juego supone, en este sentido, producir conciencia crítica y reconocer la politicidad que atraviesa las prácticas lúdicas.

A partir de esta mirada política y sanitaria, saber del juego implica comprender cómo el juego regula y expresa emociones; reconocer su capacidad para fortalecer vínculos de confianza, cooperación y solidaridad; y, a la vez, leer señales de malestar, estrés, maltrato, sumisión u opresiones de orden patriarcal, racista, adultocentrista u otras. Operar lúdicamente desde este saber, en tanto dispositivo emancipador, habilita la construcción de espacios de cuidado colectivo y promueve procesos de pertenencia y construcción comunitaria. Asimismo, esta perspectiva atribuye al juego, roles centrales en la promoción y protección de la salud, el bienestar, el desarrollo y en las construcciones de identidades personales y colectivas. En este sentido, lo hemos escrito en diferentes oportunidades, se concibe el juego como salud en sí mismo:

(...) “juego como salud”, el juego cooperativo es salud y también se constituye en un espacio de promoción de la salud en tanto que permite el desarrollo integral de las distintas capacidades y potencialidades de niños y niñas, las afectivas-emocionales, creativas, intelectuales, motrices-corporales, psicosociales, y como un factor protector de la salud, ya que

jugar resguarda a niños y niñas de situaciones de riesgo, entendiendo por riesgo: la probabilidad de que se produzca un daño. (Torrado & Di Landro, 2014, p. 128).

En esta línea, Chiqui González (s/f) concibe los dispositivos lúdicos como experiencias que posibilitan imaginar lo que aún no existe, espacios donde las personas, y en particular las niñas, se vuelven intérpretes y sujetas con “margen de autoría” (Loyola, 2021) en la producción de sentidos. Desde esta perspectiva, el juego no se reduce a un pasatiempo o entretenimiento, sino que se constituye como una forma de pensar, crear y construir ciudadanías críticas, creativas, lúdicas y participativas, a través de la invención o resignificación de reglas, la negociación de sentidos y el reconocimiento de las diferencias, en procesos de construcción comunitaria que habitan el espacio público.

Siguiendo a Chiqui González (2015),

el espacio público es entendido como territorio de encuentros, cruces, aprendizajes y construcción de vínculos; patrimonio para disfrutar y legar; escuela de convivencia y democracia; política del arte de vivir juntos; memoria del pasado y marca urbana de identidades cambiantes; bien común y usina de sentidos; medio ambiente natural y social; y conjunto de servicios y acciones orientadas al fortalecimiento de la sociedad civil.

Este texto se fundamenta, por tanto, en una ética del “cuidado emancipador” (Acosta, 2021) y del reconocimiento de la diversidad, así como en pedagogías críticas que buscan desplazar opresiones y habilitar espacios de ciudadanía coprotagónica. En este marco, las metodologías lúdico-expresivas participativas apuestan a la mediación cultural, al cruce de lenguajes artísticos y a la expansión de repertorios, asumiendo que la selección cultural

propuesta debe ser plural, cambiante, crítica y capaz de abrir preguntas más que de imponer respuestas.

El juego puede desestabilizar, agrietar o reforzar privilegios y opresiones. En este movimiento, las personas pueden encontrar o construir espacios de oportunidad desde el cuerpo, el humor y la creatividad, es decir, desde una perspectiva de salud que reconoce a la comunidad como productora de saberes, ya sea como protagonista o desde márgenes de autoría. El juego se configura así como un espacio de intercambio, diálogo, disenso y creación colectiva. Por otro lado, también pueden desplegarse propuestas lúdicas jerarquizantes y represivas que reproducen estructuras opresivas y no contribuyen a miradas críticas ni emancipadoras.

En este marco, resulta imprescindible sostener una lectura crítica que evite romantizar el juego como práctica intrínsecamente emancipadora. Si bien el juego puede habilitar procesos de problematización, cuidado y construcción colectiva, también puede operar como dispositivo de normalización, control y reproducción de desigualdades cuando se despliega sin reflexión ni contextualización situada. La ludicidad no es, en sí misma, garantía de transformación: su potencia política depende de las condiciones en que se produce, de las relaciones de poder que la atraviesan y de las intencionalidades pedagógicas y comunitarias que la orientan.

En este escenario, los principales desafíos para pensar el juego como práctica emancipadora, pedagógica, comunitaria y salubrista crítica radican, en primer lugar, en evitar su reducción a un recurso técnico o instrumental despojado de sentido político liberador. Asimismo, se vuelve imprescindible disputar los sentidos del juego en contextos atravesados por relaciones de poder, desigualdades y opresiones de diverso orden, evitando que las propuestas

lúdicas refuercen jerarquías, sexismos, exclusiones, formas de control o sometimientos.

Desde una perspectiva de género, resulta imprescindible interrogar los modos en que el juego reproduce o disputa el orden patriarcal. Los dispositivos lúdicos no son neutros: pueden reforzar estereotipos de género, naturalizar la división sexual del trabajo, promover jerarquías entre masculinidades y feminidades o invisibilizar identidades disidentes. Muchas veces, la asignación de roles, la distribución del espacio, la legitimación de ciertas corporalidades más que otras, o la validación diferencial de la palabra según quién la enuncie, operan como mecanismos sutiles de reproducción del sexismo. Incorporar una perspectiva de género en las prácticas lúdico-expresivas implica revisar consignas, materiales, formas de nombrar, modos de organización y criterios de participación, promoviendo experiencias que habiliten identidades diversas, cuestionen mandatos normativos y favorezcan vínculos igualitarios, respetuosos y no violentos.

A ello se suma el desafío de descentrar las lógicas adultocéntricas (Morales & Martínez, 2025) que tienden a regular, dirigir o domesticar el jugar, subordinándolo a objetivos externos a la experiencia lúdica y funcionales a la reproducción de prácticas subordinantes. Frente a estas lógicas, se vuelve necesario habilitar procesos de coautoría, participación protagónica y co-construcción de sentidos en las prácticas lúdicas. En este sentido, es necesario habilitar espacios donde niñeces y juventudes sean “(...) actores sociales y políticos con opinión en cuanto a la participación, derechos y ciudadanía, (...) ya no solo construyen sentido y estrategias respecto de los procesos sociales que transitan, sino que también producen conocimiento” (Shabel et al., 2023, p. 73).

Desde una perspectiva antiadultocéntrica, el juego permite interpelar no solo las jerarquías etarias, sino también las formas adultistas de tomar decisiones, organizar, acompañar y regular las experiencias colectivas. El adultismo es entendido en este texto según lo que expresan Santiago Morales y Marta Martínez (2025):

es la forma en la que se materializa el adultocentrismo; es decir, es el término con el que podemos nombrar a las actitudes, comportamientos, lenguajes y miradas del mundo, tanto individuales como grupales e institucionales, que reproducen la idea de que es justo y necesario que el mundo adulto domine a los mundos de la niñez y la juventud. (p. 47)

El adultocentrismo no se expresa únicamente en la relación entre personas adultas y niñeces o adolescencias, sino en lógicas más amplias que jerarquizan saberes, cuerpos y voces, asignando a algunas personas la posibilidad de decidir, interpretar y legitimar lo que sucede en el juego.

En este sentido, una práctica lúdico-expresiva puede reproducir adultocentrismos incluso cuando no participan niñeces o juventudes, si se estructura desde la imposición de consignas rígidas o cerradas, la sobreexplicación, el control del tiempo, movimiento o participación, el silenciamiento o sometimiento del disenso, las escuchas decorativas o simuladas, la seudoparticipación o la desconexión con la perspectiva de las niñeces o juventudes. El juego deviene experiencia antiadultocéntrica cuando habilita márgenes de autoría, acuerdo de sentidos, toma de decisiones compartidas y posibilidad real de transformar la propuesta inicial.

Cabe señalar, como advierte Matías Cordero Arce (2015), que la construcción histórica de un “adulto cuidador universal” ha ido de la mano de la construcción del “niño universal”. Desde esta perspectiva, desarmar el

adultocentrismo no implica negar las dimensiones de protección y provisión fuertemente contempladas y remarcadas como modelo proteccionista (Lansdown, 1995) en la Convención sobre los Derechos del Niño, ni jerarquizar de manera excluyente los principios vinculados a la participación (Cussiánovich, 2010), sino disputar su carácter jerárquico, opresor y unilateral, reconociendo a todas las personas, independientemente de su edad, como sujetas políticas capaces de producir sentido, conocimiento y transformación del mundo.

Desde una perspectiva de salud comunitaria y gestión positiva de salud (Saforcada y Morales Calatayud, 2022), resulta clave aprender a leer el juego como un lenguaje que expresa tanto bienestar como malestar, sin patologizar ni silenciar aquello que emerge, transformándolo en oportunidad de cuidado colectivo, participativo y emancipador. Esto, en palabras de Saforcada (2012) implica “un proceso de construcción mancomunada con la comunidad de modo que ambos componentes, equipo profesional y comunidad, piensen y actúen en función de este paradigma para desarrollar procesos de gestión de salud positiva” (p. 7). Esta concepción tensiona modelos hegemónicos centrados en la atención individual y en la enfermedad, proponiendo abordajes colectivos y participativos que construyan formas de hacer y disputar poder, especialmente en etapas vitales tan significativas como las niñeces y juventudes.

Finalmente, sostener la potencia emancipadora del juego exige desarrollar una reflexividad permanente sobre la propia práctica y disputar condiciones institucionales y territoriales que legitimen tiempos, espacios y vínculos para un jugar crítico, situado y transformador.

Los capítulos que siguen proponen actividades lúdico-expresivas participativas, organizadas en torno a diferentes categorías que responden a criterios pedagógico-políticos y metodológicos. Estas categorías se construyen de manera situada, en función de para qué se juega, qué vínculos habilita el juego y qué experiencias pone en movimiento. Las propuestas se presentan organizadas con una consigna, objetivos, materiales necesarios y posibles variantes. Todos los juegos son presentados como sugerencias abiertas, que invitan a ser pensadas críticamente, a introducir modificaciones, a combinar actividades o a reubicar los juegos en otras categorías, de acuerdo con las personas, las comunidades, los contextos, las conversaciones y los objetivos que orientan los encuentros lúdicos.

Cada capítulo es precedido lúdicamente con algunas palabras, a modo de epígrafe, que convocan a poetisas o académicas latinoamericanas desde una perspectiva creativa, orientada a “surear” la escritura (Freire, 2007). Se trata de mujeres que han sido cómplices generosas, sensibles, valientes, rebeldes y sutiles en distintos momentos de las vivencias colectivas que poblaron esta escritura, el encuentro y el recreo. Las disputas y tensiones sobre el juego se refuerzan en las palabras de estas mujeres latinoamericanas que acompañan, disienten y dialogan con textos que buscan provocar movimientos lúdicos, pero también gestos poéticos en las prácticas participativas. En definitiva, disponernos a ingresar al cuarto de juegos, "esa puerta entornada por la que podía acceder a aquella otra realidad oculta, a la vez ajena y propia, y en la que era posible darse un recreo de las innumerables ocupaciones cotidianas impuestas por los adultos" (Reyes, 2021, p. 11).

En cada capítulo, de acuerdo con la categoría, se presentan algunas actividades lúdico-expresivas destacadas que han sido reconocidas por las

juventudes como propuestas participativas “singulares” que han dejado huella en el marco de las acciones de la UAT CVC IyA del Programa APEX de la Universidad de la República. Estas propuestas que se señalan en el libro como “Experiencia apexiana. Juegos que dejaron huella” fueron creadas en el marco de prácticas territoriales desarrolladas desde la UAT CVC IyA del Programa APEX. Se trata de acciones lúdico-expresivas participativas que han sido reconocidas por adolescencias y juventudes como experiencias singulares en sus trayectorias de participación. Estos procesos se han desarrollado en contextos territoriales heterogéneos: centros educativos (de primera infancia, educación primaria y media); espacios comunitarios (comisiones barriales, grupalidades interbarriales, centros comunitarios); y dispositivos de salud (policlínicas barriales y colectivos organizados de profesionales), así como diversas prácticas de estudiantes de la Universidad, entre otros.

El primer capítulo se centra en los juegos de presentación como momentos inaugurales donde se tejen los primeros vínculos y se construyen climas de confianza, cuidado y reconocimiento. El segundo aborda los juegos para conformar subgrupos, entendiendo que agruparse no es una decisión meramente organizativa, sino un acto pedagógico y político que puede habilitar encuentros. El tercero reúne juegos corporales y de movimiento, situando al cuerpo como territorio sensible y político, y proponiendo experiencias que priorizan la expresión, la cooperación y el bienestar colectivo por sobre la lógica del rendimiento o la competencia.

Los capítulos siguientes amplían las propuestas hacia dinámicas que convocan la palabra, la creación simbólica, la imaginación y la reflexión compartida, fortaleciendo el protagonismo y la construcción colectiva de

sentidos. En conjunto, el libro organiza estas experiencias no como fórmulas cerradas, sino como invitaciones a pensar qué vínculos se desean construir, qué desigualdades se buscan problematizar y qué prácticas comunitarias pueden sostenerse desde una ética del cuidado emancipador y una perspectiva crítica del juego.

Con esta publicación, se busca un enfoque que evite una lógica de “recetario”, útil pero limitado, donde la actividad lúdica precede a la problematización, sino que el diseño metodológico se organice desde preguntas orientadas a pensar las prácticas, los vínculos, las relaciones de poder, los contextos territoriales o institucionales, los cuidados, los ejercicios de derechos, entre otros aspectos que permean las experiencias lúdico-expresivas participativas. En este sentido, ¿qué experiencia se busca habilitar y habitar?, ¿qué vínculos grupales se quieren construir o transformar?, ¿qué tensiones, cuidados o cercanías pueden ponerse en juego?, ¿cómo se lee este juego desde la perspectiva de derechos, salud comunitaria o territorio?, ¿qué sentidos puede activar este juego en las personas participantes?

La distinción planteada al inicio entre saber juegos y saber del juego no se presenta únicamente como una provocación conceptual o teórica, sino como una apuesta por reconfigurar las metodologías participativas en el trabajo junto a grupos. Esta distinción orienta decisiones pedagógicas, éticas y políticas de carácter colectivo, y habilita que el juego se constituya como un dispositivo de lectura crítica del mundo, de construcción de comunidad y de producción situada de salud y conocimiento.

En términos metodológicos, la pregunta no radica en qué juego se propone, sino en qué experiencia se habilita y se habita; qué subjetividades se acompañan; qué vínculos se construyen; qué territorios se piensan; qué

desigualdades se disputan; y qué potencias colectivas se imaginan, se juegan y se crean. Asimismo, resulta central interrogarse por los modos en que estos procesos se construyen, se piensan y se cuidan.

Este libro se posiciona explícitamente a favor de una concepción de las actividades lúdico-expresivas participativas como práctica política, situada y transformadora. Sostener la distinción entre saber juegos y saber del juego no es un ejercicio conceptual desanclado de las prácticas, sino una toma de posición pedagógica, ética y comunitaria frente a las formas en que se diseñan, proponen y legitiman las experiencias lúdicas. Apostar por un saber del juego implica disputar sentidos, desarmar lógicas adultocéntricas y tecnicistas, y habilitar experiencias que reconozcan a las personas y a las comunidades como productoras de saber, salud y ciudadanía. A partir de esta mirada, el juego se afirma como un espacio horizontal de creación colectiva, cuidado emancipador y transformación social.

En este marco, pensar el juego desde una perspectiva antiadultocéntrica no supone definir a quiénes va dirigido, sino revisar cómo se diseñan, se acompañan o coordinan y cómo se habitan las experiencias lúdicas: quién decide, quién habla, quién interpreta, quién cuida y bajo qué condiciones se vuelve posible la creación colectiva.

Las actividades lúdico-expresivas participativas que se comparten en este libro no están dirigidas exclusivamente a niñeces o juventudes, sino que se conciben como dispositivos que desafían lo generacional, capaces de convocar a grupos heterogéneos, reconociendo que el juego no es patrimonio de una etapa del ciclo de vida, sino una dimensión constitutiva de lo humano y de la vida cultural y colectiva.

1. Juegos de presentación

*(...)yo era una niña apenas
cuando lo del meteorito
a la abuela todavía
no le crecía el tiempo (...)*

Marta Mega (2022, p. 79).

“The word before you and I”.

El primer momento de los encuentros resulta clave en los procesos educativos y comunitarios. En este marco, los juegos de presentación constituyen un aporte significativo cuando se desarrollan desde un enfoque de derechos, de salud comunitaria, de educación popular y desde una perspectiva de extensión universitaria crítica. Su sentido se amplifica: los juegos de presentación se convierten en prácticas inaugurales de reconocimiento, conversación, cuidado, participación y construcción colectiva, donde la mirada, el abrazo, la palabra o la escucha introducen también el tipo de espacio que se busca construir. De este modo, estos juegos dejan de ser, o de ser percibidos, como simples “rompehielos” para constituirse, en sí mismos, en actos dialógicos, políticos y pedagógicos que abren la puerta a espacios habitables, con voz propia y protagonismo.

Desde una perspectiva situada y de derechos, los primeros encuentros en los espacios colectivos no son momentos accesorios, sino instancias fundantes permeadas por procesos de reconocimiento, cuidado y construcción de subjetividades. Nombrarse, elegir cómo presentarse, decidir qué decir sobre sí y qué no, así como definir el modo de hacerlo, implica afirmar identidades,

cuidar las diferencias y validar trayectorias singulares. Los juegos de presentación, al proponer formatos creativos, corporales y lúdicos, habilitan acercamientos desde registros plurales, reconociendo el derecho de las personas a ser nombradas y reconocidas tal como desean serlo. Estas instancias comienzan procesos de construcción colectiva de espacios de refugio donde se vuelven posibles otros senti-pensares (Fals Borda, 2015) y vivires (Masi, 2025).

Los climas relacionales amigables favorecen el bienestar subjetivo y colectivo. Entendida como un proceso histórico, relacional y comunitario, la salud se vincula estrechamente con la posibilidad de participar, expresarse, sentirse parte y construir vínculos y redes significativas. En este marco, los juegos de presentación contribuyen a generar condiciones inaugurales de confianza, escucha, horizontalidad y cuidado, facilitando la apertura e integración de los grupos, así como la circulación de la palabra sin juicio, temor o vergüenza. Especialmente en grupos atravesados por experiencias previas de desigualdad, estigmatización, estereotipación, violencia o dominación, estas condiciones iniciales requieren ser sostenidas a lo largo de la construcción colectiva de los procesos.

Iniciar y sostener procesos colectivos desde el diálogo, la escucha, el reconocimiento y la valoración de las diferencias supone asumir que, a diferencia de prácticas más verticales centradas en el control o en lógicas de protección excesiva, los juegos de presentación participativos y creativos proponen formas horizontales, dialógicas y afectivas de comenzar caminos colectivos, habilitando que todas las voces puedan aparecer sin ser forzadas ni expuestas.

En los juegos de presentación, la perspectiva de género adquiere una relevancia particular. Nombrarse, expresar pronombres o decidir no hacerlo constituye en una afirmación identitaria que debe ser aceptada y cuidada. Proponer y construir consignas abiertas, no binarias y no estereotipadas permite habitar climas donde las diferencias son valoradas y reconocidas como potencias colectivas. En este sentido, el primer momento del encuentro puede convertirse en una práctica concreta de desarticulación del sexismo cotidiano.

Lejos de ser neutras, todas las prácticas lúdicas están atravesadas por relaciones de poder, historias, memorias y tensiones relacionales. Proponer presentaciones a través del cuerpo, el gesto o la palabra puede abrir procesos de expresión subjetiva que no siempre encuentran lugar en otros espacios.

En el marco de prácticas extensionistas críticas y situadas, los juegos de presentación adquieren, además, una dimensión política específica, contribuyen a tensionar las jerarquías entre universidad y comunidad, y a habilitar encuentros donde los saberes académicos y populares puedan circular dialógicamente. La presentación deja entonces de ser un trámite inicial para convertirse en un ejercicio de posicionamiento subjetivo y colectivo, que propone desde el inicio, formas de vinculación que agrietan adultocentrismos o subordinaciones. Estos juegos se posicionan desde una concepción de las personas como protagonista de su palabra y de su cuerpo, con derecho a decidir cómo nombrarse, cómo mostrarse y qué afirmar, subrayar o compartir en este “estar juntos mirándonos a los ojos, para que al fin y al cabo exista el lenguaje y haya vida” (Skliar, 2022, p. 322).

En la siguiente secuencia de juegos se compartirán, como en el resto de las secuencias, una serie de dinámicas lúdicas que no se presentan como un

“recetario” ni como técnicas neutras de aplicación automática. Por el contrario, se proponen como prácticas abiertas y situadas, que requieren ser leídas críticamente, apropiadas y recreadas en función de los objetivos, los contextos, los colectivos y los distintos momentos de los procesos. De este modo, se busca disputar las lógicas instrumentales que reducen el juego a un recurso técnico, afirmando su carácter pedagógico, político y colectivo, así como el protagonismo de quienes participan en la construcción de las grupalidades.

1. Tres pelotas de diferentes tamaños

Consigna: El grupo, ubicado en ronda, se pasa pelotas de distintos tamaños de mano en mano siguiendo consignas que invitan a presentarse, nombrarse o responder brevemente mientras interactúan. Suena música y, cuando se detiene, cada persona se queda con una pelota. A cada pelota se le asigna una consigna; por ejemplo: quien tenga la pelota más grande debe decir su nombre o cómo le gusta que le llamen; quien tenga una pelota de tamaño medio comparte un recuerdo de la niñez; y quien tenga la pelota más pequeña menciona un juego de su niñez.

Objetivos: Romper el hielo, generar interacción lúdica, favorecer el contacto inicial.

Materiales: 3 pelotas de distintos tamaños.

Variantes: Cambiar las pelotas por objetos simbólicos o significativos o que se les ha pedido a las personas participantes. Otra variante podría ser: agregar consignas (decir un gusto, emoción, expectativa, etc.).

2. Deconstrucción de red–telaraña con sílabas

Consigna: Se arma una telaraña con una lana continua en una ronda de sillas donde las personas se sientan. De la telaraña cuelgan sílabas de palabras vinculadas a “participación” u otro concepto que se desee introducir o discutir. La actividad comienza desde uno de los extremos del ovillo: la primera persona toma la lana y continúa desenredándola hasta llegar a otra persona del grupo. A medida que se desarma la telaraña, cada persona, en su turno, comparte una situación vinculada a la temática o expresa la primera palabra o idea que le surge. En el recorrido, va tomando las sílabas que encuentra cuando recoge la lana. Una vez desarmada por completo la telaraña, el grupo utiliza las sílabas para formar palabras relacionadas con “participación” o con el concepto elegido.

Objetivos: Presentarse desde experiencias personales; introducir la temática de participación u otra.

Materiales: Ovillo de lana, sillas, tarjetas con sílabas, palillos para tender ropa.

Variantes: Usar palabras relacionadas a salud, convivencia, barrio, comunidad, territorio, juventudes o emociones.

3. Recorrido con música y encuentros por consignas

Consigna: Caminata por el espacio mientras suena música. Cuando la música se detiene, se propone una consigna para que cada persona se encuentre con otra participante (por ejemplo: “alguien con tu color favorito”, “alguien con quien aún no hablaste”, “alguien que no conozcas”). Durante esos segundos sin música, ambas personas intercambian brevemente sobre un tema sugerido (por ejemplo: “quién soy”, “de dónde vengo”, “qué me motivó a venir”, “qué espero de estos encuentros”). Cada vez que la música vuelve a sonar, las personas retoman el recorrido y, al detenerse nuevamente, se encuentran con alguien distinto.

Objetivos: Fomentar el reconocimiento del grupo; dinamizar, etc.

Materiales: Parlante y música.

Variantes: Sumar movimientos (correr, saltar, caminar lento, como robot, muy rápido, hacia atrás, etc.).

4. Piedra – papel – tijera (a elegir: porotos o sonrisas o firmas)

Consigna: Se camina por el espacio mientras suena música. Cuando la música se detiene, cada persona debe encontrarse con alguien que no conozca o que conozca poco. Ambas juegan a piedra–papel–tijera y quien gana recibe un “poroto”, una “sonrisa” dibujada o la firma de la persona que perdió. A lo largo de la actividad, cada participante va acumulando porotos, sonrisas o firmas.

Objetivos: Romper el hielo, promover interacción rápida, generar clima lúdico.

Materiales: Porotos, sobres, tarjetas con sonrisas, lapiceras.

Variantes: Agregar desafíos simpáticos para cada vez que para la música (bailar, inventar un gesto, hacer un abrazo “extraño”, etc.)

5. Presentación cruzada

Consigna: Las personas cuentan con unos segundos para encontrarse con otra persona y presentarse mutuamente (por ejemplo: nombre, lugar de origen, intereses, etc.). Finalizado ese tiempo, manteniendo la misma pareja, cada integrante deberá presentar a la persona de la pareja frente al grupo.

Objetivos: Conocer a la otra persona; trabajar la escucha y la capacidad de presentar.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Las personas cuentan con unos segundos para encontrarse con alguien y presentarse mutuamente con el nombre, luego se encuentran con otra persona y comparten sobre sus lugares de origen y luego con una tercera e intercambian sus nombres, dónde vive y sobre los intereses o gustos. Realizados los tres encuentros, manteniendo la última pareja, cada integrante deberá presentar a la otra persona frente al grupo contando el nombre, dónde vive e intereses de la pareja. Otra variante podría ser: hacer la presentación dramatizada o con un gesto que represente a la otra persona que forma la pareja.

6. Presentación con imagen u objeto elegido

Consigna: En el espacio se disponen imágenes, papeles de colores, objetos y diversas formas vinculadas a la temática que se pretende poner en conversación. Cada participante elige uno de estos elementos y se presenta explicando por qué lo seleccionó y qué relación establece entre ese elemento y su identidad.

Objetivos: Generar presentaciones simbólicas y creativas.

Materiales: Caja de imágenes/objetos.

Variantes: Presentarse a partir de letras, formas geométricas, recortes de revistas.

7. Presentaciones en ritmos

Consigna: Caminata libre por el espacio siguiendo la música, explorando diferentes ritmos, niveles y direcciones. Cada persona se mueve (caminando, bailando o de la manera en que sienta la música) hasta que la música se detiene. En ese momento, cada participante se presenta a la mayor cantidad de personas posible, utilizando siempre la misma modalidad de presentación: decir su nombre, realizar un gesto o forma corporal, o decir una palabra. Cada vez que la música vuelve a sonar, continúa el desplazamiento y se repite la dinámica con nuevas personas. Al finalizar, cada participante, por turno, debe reproducir el nombre, gesto, forma corporal o palabra con la que otra persona se presentó, y el grupo debe identificar quién fue la persona que se presentó de esa manera.

Objetivos: Integración corporal; romper el hielo de manera no invasiva.

Materiales: Música.

Variantes: Cambiar el tipo de ritmo; incorporar gestos al presentarse.

8. Caminata con ritmos + Gestos – Intercambio de gestos

Consigna: Se camina libremente siguiendo el ritmo de la música. Cuando la música se detiene, cada persona dice su nombre en voz alta y realiza un gesto que considere que la “representa”, compartiéndolo con el grupo. Al finalizar, se nombra a cada participante por turno y todas las personas deben repetir el gesto que lo representa. Se continúa hasta haber nombrado a todas las personas participantes.

Objetivos: Expresión emocional; desinhibición creativa.

Materiales: Música.

Variantes: Cambiar el gesto por una palabra, un sonido o una pose.

9. Caminata con ritmos + Imágenes como mediadoras de conversación

Consigna: Se distribuyen en el espacio fotografías con las que las personas del grupo puedan identificarse o que puedan disparar la conversación. Mientras suena la música, las personas caminan libremente observando las imágenes y eligen una con la que se identifiquen; la toman y continúan caminando con ella en la mano. Cuando la música se detiene, se acercan a

otra persona para conversar brevemente e intercambiar por qué eligieron esas imágenes y qué les sugieren. La dinámica se repite dos veces más, cambiando de fotografía y de interlocutor en cada encuentro.

Objetivos: Presentación reflexiva usando imágenes como mediadores.

Materiales: Fotografías.

Variantes: Usar fotos del barrio, del proyecto, del grupo o se le pide previamente que cada persona que traiga una imagen o foto que la represente.

10. Presentación con dado (preguntas según número)

Consigna: En ronda, cada persona tira un dado y responde la pregunta correspondiente (ej.: “¿qué te gusta?”, “¿qué te trae hoy acá?”, “un recuerdo”...).

Objetivos: Facilitar presentación guiada; promover expresión verbal.

Materiales: Dado y lista de preguntas.

Variantes: Crear dados gigantes; usar preguntas propuestas por el propio grupo.

11. Presentación con dibujo propio u otro

Consigna: Cada quien dibuja su retrato o un autorretrato simbólico. Luego se mezclan todos los dibujos y cada persona debe encontrar a quien corresponde.

Objetivos: Explorar identidad; integrar mediante la búsqueda y el reconocimiento.

Materiales: Papeles, lápices, marcadores.

Variantes: Hacerlo con dibujos de manos, ojos, objetos favoritos, etc.

12. Tejer redes

Consigna: En ronda, una persona toma el extremo de un ovillo de lana, dice su nombre y comparte una idea, palabra o experiencia vinculada a la temática que se quiera trabajar (por ejemplo: participación, convivencia, identidad, salud, etc.). Luego, sosteniendo el extremo del hilo, lanza el ovillo a otra persona del grupo. Quien recibe el ovillo repite la misma secuencia: se presenta, comparte su palabra o idea, toma el hilo y lo lanza a alguien más. Así, de mano en mano, se va tejiendo una red visible entre todas las personas participantes. Cuando todas hayan intervenido y la red esté formada, se puede colocar un objeto (por ejemplo, una lapicera) en uno de los cruces de lanas. Manteniendo la red tensa entre todas las personas, el desafío consiste en embocar el objeto dentro de una botella.

Objetivos: Iniciar conversación sobre participación, pertenencia, construcción colectiva, redes, objetivos colectivos, etc.

Materiales: Lana, lapicera, botella.

Variantes: Adaptarlo a palabras clave del taller.

13. Elegimos palabras (presentación desde elección simbólica)

Consigna: El grupo elige palabras colocadas en el piso y se presenta explicando por qué eligió esa palabra y qué relación tiene con la temática del encuentro. Cada palabra puede ser elegida por varias personas. Observar cuáles son las palabras no elegidas.

Objetivos: Conectar identidad, motivación y contenido del taller.

Materiales: Tarjetas con palabras.

Variantes: Las palabras pueden ser escritas previamente por las personas participantes.

14. Rumbo a lo desconocido (búsqueda de personas según características)

Consigna: Cada persona recibe una lista de características (color favorito, deporte, inicial del nombre, etc.) y debe encontrar las personas que coincidan con cada ítem.

Objetivos: Romper el hielo; favorecer el contacto entre las personas.

Materiales: Hoja con consignas.

Variantes: Incluir características que relacionen a las personas, por ejemplo: una persona que calce igual que yo, que use una camiseta del mismo color que la mía, que sea de mi signo zodiacal, que viva en mi barrio, que sea más alta que yo, etc.

15. Bola de expectativas o resonancias

Consigna: Cada participante escribe expectativas y deseos sobre el proceso, hace una “bola” de papel y se la pasa a otra persona que también escribe y lee sus expectativas, luego agrega su papel a la “bola” y la pasa a otra persona; se guardan para comparar al final del proceso.

Objetivos: Expresar expectativas; crear memoria del proceso.

Materiales: Papeles, lapiceras y caja.

Variantes: Hacerlo con dibujos, palabras o símbolos. También se puede hacer el ejercicio al final de algunos de los encuentros tomando las “resonancias” para crear una memoria de resonancias en varios momentos del proceso.

16. Presentación sonora (sonidos corporales)

Consigna: Cada persona crea un sonido corporal, pueden palmearse diferentes partes del cuerpo para generar el sonido que la identifique; lo comparte y el grupo, todas las personas a la vez, le imitan como eco.

Objetivos: Presentación no verbal; creatividad corporal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Combinar sonido + movimiento; o hacer un sonido por cada sílaba.

17. Despedida con ojos cerrados (versión presentación + cierre)

Consigna: En ronda y por turnos, cada persona realiza un sonido y un movimiento. A continuación, el resto del grupo los imita a modo de eco. Una vez que todas las personas hayan participado, se cierran los ojos y, por turnos, se dice el nombre de cada participante mientras el grupo reproduce su sonido y movimiento característicos.

Objetivos: Reconocer la presencia de cada persona.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Crear sonidos grupales en vez de individuales.

18. Presentación con figuras de cuerdas

Consigna: Cada persona elige una cuerda del color que prefiera. Con las cuerdas se crean figuras o palabras en el piso. Luego, cada participante elige una figura realizada por otra persona que sienta que la representa. Finalmente, comparte en voz alta cuál fue su propia producción, por qué la realizó y con cuál de las figuras creadas por otras personas se siente identificada.

Objetivos: Presentación simbólica; activar imaginación.

Materiales: Cuerdas de colores.

Variantes: Hacerlo en parejas o tríos para profundizar vínculo.

19. Nombres separados en sílabas y movimientos

Consigna: En ronda, cada persona se presenta diciendo su nombre separado en sílabas. Al nombrar cada sílaba, realiza un movimiento que la acompañe. Luego, el grupo repite el nombre y los movimientos correspondientes. Una vez que todas las personas hayan pasado por la ronda, se dice en voz alta el nombre completo de cada participante y el grupo debe recordar y ejecutar los movimientos asociados.

Objetivos: Conocer los nombres de las personas; desinhibición.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Cada movimiento puede ir acompañado de un sonido. Otra variante puede ser: al finalizar, se ejecutan los movimientos de una persona y el grupo debe recordar y nombrar a quién pertenece.

20. Nombres separados en sílabas y asociarlas a otras palabras

Consigna: En ronda, cada persona se presenta diciendo su nombre separado en sílabas. Por cada sílaba, menciona una palabra que contenga esa sílaba y que la represente o caracterice (ej.: María - Ma: aMAble; rí: alegRÍA; a: lindA).

Objetivos: Conocer los nombres de las personas; desinhibición.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Las personas pueden gestualizar cada palabra elegida (un gesto breve que la represente). El resto del grupo repite el gesto antes de pasar a la siguiente persona.

2. Juegos para conformar subgrupos*

*Esperar junto àqueles
Que caíram em si
que caíram na risada
que caíram no ridículo
que caíram do cavalo
que caíram das nuvens
que a noite
caia*

Ana Martins Marques (2015, p. 56)

“Visitas ao lugar comum, 13”

En los dispositivos lúdicos, educativos y comunitarios, la conformación de subgrupos suele presentarse como una decisión metodológica aparentemente neutra u organizativa. Esta división suele responder a supuestos diferentes sobre el grupo o a objetivos funcionales vinculados a la necesidad de “trabajar mejor”, “distribuir tareas”, “optimizar el tiempo”, “generar encuentros” o “buscar diversidad de relatos”. Sin embargo, desde una mirada atenta a las dimensiones pedagógicas y políticas del juego, esta acción dista de ser una simple práctica técnica. El modo en que se conforman los subgrupos, quién decide, bajo qué criterios y con qué sentidos constituye un momento cargado de significación y de ejercicios de poder.

* Se sugiere que, independientemente de la dinámica elegida para conformar los subgrupos, una vez que estos se hayan conformado sea importante que las personas se presenten entre sí, en caso de no conocerse, y que acuerden colectivamente un nombre para el subgrupo, favoreciendo el reconocimiento mutuo y la construcción de identidad grupal.

En el marco de las actividades lúdicas, la conformación de subgrupos no solo organiza, sino que habilita o restringe voces y vínculos, activa o impide emociones y encuentros, y hace visibles u oculta distintas narrativas. En este sentido, puede entenderse como un gesto fundante del clima amigable, creativo y lúdico, así como del tipo de experiencia colectiva que se propone.

La conformación de subgrupos en espacios lúdicos pone en juego una tensión permanente entre normas y reglas por un lado, o libertad y autonomía, por otro. Si bien introduce una estructura necesaria en muchas ocasiones para el desarrollo de actividades, también puede habilitar o restringir, posibilidades de encuentro, exploración, circulación de la palabra, asunción de roles y creación colectiva. Desde una perspectiva crítica y antiadultocéntrica, resulta central problematizar quién define esas estructuras y con qué criterios, y de qué forma, evitando que las decisiones queden exclusivamente en manos de personas adultas y reproduzcan lógicas de control, tutela o protección excesiva.

Cuando los subgrupos se conforman desde lógicas rígidas, impositivas y poco explicitadas, tienden a reproducir estructuras jerárquicas, inhibiciones, exclusiones, homogeneizaciones o silenciamientos, afectando los vínculos y el bienestar subjetivo y colectivo. Por el contrario, cuando se proponen desde claves lúdicas, tomando decisiones acordadas, participativas y creativas, el acto de agruparse puede transformarse en parte del juego, promoviendo experiencias de cuidado mutuo, “margen de autoría”, reconocimiento y confianza. En este sentido, la conformación de subgrupos se constituye en una práctica de salud comunitaria, en tanto contribuye a la creación de climas amigables y espacios habitables que favorecen cercanías,

expresión, participación, acuerdos y protagonismo de quienes forman parte del colectivo.

Pensar las formas de agruparse puede ser una oportunidad para ensayar formas horizontales, dialógicas, diversas y colectivas de organización, donde la palabra circule, las decisiones se compartan y donde no solo se valore lo diverso como lo distinto, sino que también se identifiquen y cuestionen las desigualdades y subordinaciones presentes en las experiencias que afectan a sectores vulnerados. Agrupar por afinidad puede reforzar divisiones de género, así como dejar aisladas a personas que no se identifican con categorías binarias. De igual forma, imponer agrupamientos separados por género consolida estereotipos. Incorporar criterios de diversidad de género, propiciar acuerdos colectivos sobre la forma de agruparse y habilitar conversaciones sobre cómo se sienten las personas permite transformar una decisión que puede tener criterios organizativos en una práctica pedagógica que disputa el sexismo.

En este sentido, la interseccionalidad y la decolonialidad se presentan como elementos clave para comprender las desigualdades sociales, los ejes opresivos y las subordinaciones, así como las tensiones, luchas y resistencias. Desde esta mirada, el subgrupo deviene un espacio privilegiado para la experiencia democrática, crítica y de resistencia no como contenido a enseñar, sino como práctica vivida.

Desde una perspectiva crítica y antiadultocéntrica, la conformación de subgrupos y la toma de decisiones en los espacios lúdicos no pueden pensarse como actos técnicos, neutros o como definiciones cerradas, sino como oportunidades para habilitar márgenes de autoría colectiva. En este sentido, resulta central que las personas participantes puedan proponer,

acordar, disentir, modificar y decidir, disputando lógicas de tutela y control que suelen restringir el protagonismo. Tal como señala González (s/f), los dispositivos lúdicos son potentes precisamente porque permiten reinventar lo posible.

Asumir esta perspectiva implica revisar prácticas naturalizadas y cotidianas, reconociendo que incluso la forma en que se generan los agrupamientos en función de una actividad expresa cómo se conciben el juego, la participación y la convivencia, así como el tipo de experiencias colectivas que se busca imaginar, acompañar y sostener.

1. Agruparse por movimiento

Consigna: Las personas caminan libremente por el espacio, variando direcciones y ritmos, mientras suena la música. Cuando la música se detiene, deben agruparse rápidamente con las personas que tengan más cerca o ingresar, por ejemplo, dentro de un aro, formando subgrupos. Se pueden colocar tantos aros como cantidad de grupos que se desee conformar o ir quitando aros hasta llegar a la cantidad buscada. El tamaño de cada subgrupo puede quedar librado al azar o ajustarse a una cantidad previamente indicada.

Objetivos: Conformar subgrupos de manera dinámica. Favorecer el movimiento, la atención y la disposición al encuentro.

Materiales: Música. Aros (opcional).

Variantes: Definir previamente la cantidad de personas por subgrupo. Proponer cambios de ritmo o consignas corporales durante el desplazamiento.

2. Agruparse por palabras

Consigna: Se reparten al azar tarjetas con palabras. Al iniciar la actividad, las personas deben circular por el espacio y leer las palabras de las demás hasta encontrar aquellas que, al unirse con la propia, formen una frase, concepto o idea. Una vez completada la frase o concepto, quienes la conforman quedan agrupadas como subgrupo.

Objetivos: Conformar subgrupos de manera participativa. Estimular la interacción y la construcción colectiva.

Materiales: Tarjetas con palabras.

Variantes: Escribir las palabras de una misma frase con la misma tipografía o color para facilitar el encuentro. Proponer frases vinculadas a la temática del encuentro, territorio, etc.

3. Agruparse por imágenes

Consigna: Se entregan imágenes recortadas en partes. Las personas deben desplazarse por el espacio buscando las piezas que encajen visualmente con la propia imagen hasta completar la figura. Una vez armada la imagen completa, quienes la integran conforman un subgrupo.

Objetivos: Conformar subgrupos a partir de la exploración visual. Favorecer la cooperación y la observación.

Materiales: Imágenes recortadas en partes.

Variantes: Utilizar imágenes relacionadas con el tema a trabajar, territorio, grupalidad, etc. Ajustar la cantidad de partes según el tamaño del grupo.

4. Agruparse por colores diversos

Consigna: Se reparten fichas o tarjetas de distintos colores. Para conformar los subgrupos, se propone que cada grupo esté integrado por al menos una persona de cada color o, alternativamente, que se agrupen según un mismo color, de acuerdo con el objetivo de la actividad.

Objetivos: Conformar subgrupos de manera sencilla y visible. Favorecer la diversidad o la afinidad según la consigna.

Materiales: Fichas o tarjetas de colores.

Variantes: Combinar colores con otras consignas (cantidad de personas, etc.). Otra variante puede ser: cambiar el criterio de agrupamiento a mitad de la actividad.

5. Agruparse por afinidad

Consigna: Se invita a las personas a conformar subgrupos de manera libre, a partir de afinidades personales, intereses compartidos o ganas de estar juntas.

Objetivos: Favorecer el encuentro desde la elección personal. Promover el reconocimiento de intereses comunes.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Proponer que los subgrupos tengan la misma cantidad de personas y que esté integrado por diferentes identidades de género. Sugerir que se integre a quienes aún no se hayan sumado a ningún grupo, promoviendo el cuidado y la inclusión.

6. Agruparse a partir de una pauta flexible

Consigna: Se propone conformar subgrupos siguiendo una pauta flexible, por ejemplo: que cada grupo tenga determinada cantidad de personas, que integre personas de diferentes identidades de género, de distintos barrios, centros educativos o grupalidades.

Objetivos: Conformar subgrupos cuidando criterios de diversidad. Favorecer encuentros no habituales.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Construir la pauta colectivamente con el grupo, o modificar los criterios según el momento del proceso.

7. Agruparse por fichas

Consigna: Se reparten fichas que contienen cada una distintas particularidades: un color, una letra, un número, un signo y un corte de encastre. Se experimentan diferentes formas de agrupamiento (por color, por letra, por número o por signo). Sin embargo, solo una de estas variantes permitirá conformar subgrupos con la misma cantidad de personas. Esta variante coincidirá con el corte de encastre de las fichas, que permitirá unir las para formar una figura común, conformando así cada subgrupo.

Objetivos: Conformar subgrupos de manera lúdica. Favorecer la exploración y la resolución colectiva.

Materiales: Fichas con múltiples características y encastres.

Variantes: Anticipar que solo una forma de agrupamiento será la correcta. Utilizar el error como parte del juego, o colocar una ficha “diferente”, que no

pertenezca a ningún subgrupo y permita poner en conversación, “la diferencia”, la exclusión y las formas de incluir.

8. Agruparse por figuras geométricas

Consigna: Se reparten al azar fichas con partes de figuras geométricas. Las personas deben desplazarse por el espacio y buscar entre las demás aquellas fichas que, al unirse con la propia, permitan completar una figura geométrica. Cada figura geométrica completa constituirá un subgrupo.

Objetivos: Conformar subgrupos mediante la cooperación.

Materiales: Fichas con partes de figuras geométricas.

Variantes: Ajustar la complejidad de las figuras según el grupo. Proponer que cada subgrupo nombre su figura antes de continuar.

9. Manos que se encuentran

Consigna: Se entregarán marcadores de colores a las personas del grupo. Cada persona deberá mantener oculto su marcador para evitar mostrar el color que le tocó. Se utilizarán tantos colores como subgrupos se desee conformar, procurando repartir la misma cantidad de cada color. Para ello, será necesario conocer o contar previamente la cantidad de personas participantes.

Una vez repartidos los marcadores y las hojas de papel, se solicitará que cada persona dibuje el contorno de su propia mano y luego doble la hoja hacia adentro por la mitad, de modo que el dibujo no quede visible. Cuando todas las personas hayan terminado, las hojas se comenzarán a pasar de mano en mano para entreverarlas.

Una vez que estén bien mezcladas, cada persona deberá intentar encontrar a quién pertenece la mano dibujada, probando si coincide al colocar su mano sobre el contorno. Las personas no podrán decir si el dibujo corresponde a su propia mano hasta que se pruebe colocándola sobre el dibujo. Cuando el dibujo encuentre a la mano que le corresponde, se le entregará a esa persona.

Una vez que todas las personas tengan su propio dibujo, se les propondrá reunirse según el color del contorno de la mano para formar los subgrupos.

La dinámica permitirá un breve encuentro e intercambio entre las personas, así como la conformación de subgrupos de manera azarosa.

Objetivo: Conformar grupos y generar un breve espacio de intercambio y encuentro.

Materiales: Marcadores y hojas de papel.

Variantes: Escribir dentro de la mano tres palabras que la representen (intereses, gustos, algo que le identifique).

10. ¿Quién soy?

Consigna: La siguiente dinámica sigue la misma lógica de “Manos que se encuentran”, pero en lugar de dibujar la mano propone realizar un dibujo personal acompañado de una pequeña pista. Se entregarán marcadores de colores a las personas del grupo. Cada persona deberá mantener oculto su marcador para evitar mostrar el color que le tocó. Se utilizarán tantos colores como subgrupos se desee conformar, procurando repartir la misma cantidad de cada color. Para ello, será necesario conocer o contar previamente la cantidad de personas participantes.

Luego se solicitará que cada persona realice un dibujo de sí misma, procurando que ninguna otra persona vea lo que está dibujando. El dibujo puede incluir algunos detalles que la persona considere que le caracterizan o que puedan ayudar a identificarla. Además, deberá agregar una pista personal (por ejemplo: “me gusta tal música”, “vivo en tal barrio”, “tengo tal hobby”).

Una vez que todas las personas hayan terminado, deberán doblar la hoja por la mitad hacia adentro, de modo que el dibujo no quede visible. Luego, las hojas comenzarán a pasar de mano en mano para mezclarlas. Cuando estén bien entreveradas, cada persona tomará una hoja y deberá encontrar a quién pertenece el dibujo, utilizando la pista y realizando preguntas al resto del grupo. Cuando el dibujo encuentre a la persona que le corresponde, se le entregará.

Una vez que todas las personas tengan nuevamente su propio dibujo, se propondrá reunirse según el color utilizado en el dibujo para formar los subgrupos.

La dinámica permitirá un breve encuentro e intercambio entre las personas, conocer algunas de sus características y facilitar la conformación de subgrupos de manera azarosa.

Objetivo: Conformar grupos y generar un breve espacio de intercambio, encuentro e identificar algunas características autopercebidas de las personas del grupo.

Materiales: Marcadores y hojas de papel.

Variantes: En lugar de una sola pista, cada persona escribe dos pistas: una más evidente y otra más difícil.

3. Juegos corporales y de movimiento

*(...) Pero no soy
un cuerpo indefenso
soy un cuerpo múltiple
que toma las calles
un cuerpo conjunto
que avanza sobre la plaza
un cuerpo colectivo
decidido y fuerte
que aunque esté prohibido
decide
y por eso
me tienen miedo.*

Tamara Grosso, (2020, pp. 77-78).
“Un cuerpo”.

Los juegos corporales y de movimiento ocupan un lugar central en los procesos grupales desde una perspectiva integral de derechos, salud y educación popular. En la práctica son instancias de exploración subjetiva, expresión libre, reconocimiento del cuerpo como territorio político, de derechos y de resignificación de experiencias corporales individuales y colectivas, muchas veces marcadas por desigualdades, estigmas, opresiones, estereotipaciones o violencias. En el marco de experiencias extensionistas y pedagógicas críticas, estos juegos inauguran espacios para construir colectivamente bienestar, participación y formas alternativas de vincularse que desafían las lógicas adultocéntricas, patriarcales y normativas que

frecuentemente atraviesan los espacios cotidianos en muy diferentes contextos territoriales e institucionales.

El cuerpo muchas veces está profundamente atravesado por discursos sociales que lo normativizan, hiperexponen, dominan, violentan o disciplinan. Estas opresiones reproducen lógicas que imponen determinadas formas de moverse, sentarse, mirar, ocupar el espacio, vestirse, “comportarse” o interactuar. Los juegos corporales, desde una mirada crítica, de derechos y de cuidado, funcionan como una interrupción o interpelación de estos mandatos, una convocatoria a mover el cuerpo fuera de la lógica del rendimiento, competición o control. Desde este punto de vista, los juegos están ligados a la expresión, libertad, creatividad, salud integral y experiencia subjetiva con otras personas. En este sentido Daniel Calmels (2018), plantea, “el cuerpo de la expresión y la comunicación no nos es dado, el cuerpo de los aprendizajes se construye en relación al otro” (p. 37).

Al trabajar el cuerpo mediante el juego, se reconoce que la salud no se limita al cuidado biomédico, sino que se configura como un proceso comunitario y cultural. La salud comunitaria afirma que el bienestar se construye colectivamente, en vínculo con otras personas, con territorios y con prácticas que permitan el desarrollo de subjetividades colectivas e individuales, lúdicas y creativas. En este sentido, los juegos corporales favorecen procesos que son clave para la salud, el placer de moverse sin juicio, la posibilidad de habitar el espacio con confianza, la exploración sensorial, la recuperación del ritmo propio, el encuentro con otras corporalidades y la construcción de vínculos cuidadosos.

Esto se alinea con la salud comunitaria, en tanto la emoción como parte integral del bienestar subjetivo y relacional. El movimiento grupal genera

dinámicas de cooperación y creación colectiva, permiten que el grupo explore otras formas de estar juntas que no dependen exclusivamente de la palabra y construye vínculos desde la presencia, contacto, atención, cuidado mutuo.

Siguiendo a Calmels, “el campo de la expresividad se materializa en las manifestaciones corporales y es en ellas que el cuerpo se presenta en su máxima libertad expresiva. El cuerpo es en sus manifestaciones” (p. 37).

En espacios donde la competencia, rendimiento o exposición, el cuerpo puede vivirse como insuficiente, torpe, fuera de norma o carente de valor. Sin embargo, desde una perspectiva vinculada al reconocimiento y fortalecimiento de la heterogeneidad, así como de prácticas placenteras, participativas y saludables, el movimiento y juego corporal es vivenciado como forma de conocimiento, lenguaje, expresividad y práctica democrática que convive en las diferencias. A partir de esta mirada, en los juegos corporales y de movimiento, no se busca medir capacidades ni corregir técnicas. Lo que se promueve y construye es el movimiento desde el placer, la curiosidad, la interacción y el cuidado.

Estos juegos desafían las lógicas adultocéntricas naturalizadas en las que las personas adultas deciden cómo debe moverse un grupo, qué comportamientos son adecuados, correctos, normales o aceptables. La invitación a movimientos diversos, grandes, pequeños, lentos, rápidos, expresivos, silenciosos, caóticos o delicados, abre la posibilidad que las personas recuperen o encuentren la relación con el cuerpo propio o con otras corporalidades. Esta recuperación o reconocimiento y relación con otras corporalidades es un acto político, implica disputar sentidos sobre cómo se habita el propio cuerpo, cómo se ocupan los espacios, cómo se

expresan emociones a través del movimiento y cómo se construyen vínculos horizontales.

Cuando se comparten actividades corporales de movimiento, se suelen desdibujar barreras simbólicas, se horizontalizan roles, se cuestionan mandatos sociales y se habilita un encuentro desde la sensibilidad y la corporalidad. En este sentido, Gabriel Garzón (2022) plantea que los cuerpos pueden pensarse como “cuerpos-sujetos, territorio habitado en construcción siempre junto a otros, cuerpos que están siendo en esas relaciones” (p. 169). En territorios marcados por desigualdades, el movimiento compartido crea un campo común donde los cuerpos “están siendo” (Freire, 2004) desde lo que sienten y lo que son.

A partir de una mirada crítica y de derechos, estos juegos también permiten abordar las corporalidades en su dimensión política. El cuerpo está atravesado por clase, etnia, edad, identidades de género y desigualdades, entre otros ejes. El movimiento puede habilitar espacios de expresión de experiencias diversas de manera horizontal, saludable y respetuosa. El cuerpo se constituye en modo de estar y sentir el mundo, en este sentido, Nancy (2017) afirma que “el cuerpo puede volverse hablante, pensante, soñante, imaginante. Todo el tiempo siente algo. Siente todo lo que es corporal. Siente las pieles y las piedras, los metales, las hierbas, las aguas y las llamas. No para de sentir” (p. 15). Esta concepción habilita a comprender la corporalidad como un territorio político, sensible y relacional, donde la experiencia precede y muchas veces supera, a la palabra.

En diálogo con estas ideas en torno al cuerpo, Le Breton (2002) a partir de la sociología del cuerpo, reflexiona sobre la corporeidad como manera de ser, sentir y estar en el mundo: de vivir, dice: “Cada sociedad esboza, en el

interior de su visión del mundo, un saber singular sobre el cuerpo: sus constituyentes, sus usos, sus correspondencias, etcétera. Le otorga sentido y valor. Las concepciones del cuerpo son tributarias de las concepciones de la persona” (p. 8)

Pensar el cuerpo implica afectar y dejarnos afectar por nuestro ser cuerpos. En este sentido, reflexionar sobre los cuerpos, las pieles y los rostros supone preguntarse “de qué manera se da el vínculo entre lo sensorial-emotivo y lo racional; cómo lo experimentamos y cómo podemos aprender a explorarlo y conocer sus posibilidades” (Borrero, 2012, p. 54). Tal como señala Le Breton (2007), aludiendo críticamente a Descartes, “‘siento, luego existo’ es otra manera de plantear que la condición humana no es por completo espiritual, sino ante todo corporal” (p. 11).

Finalmente, los juegos corporales son una forma de experimentar la libertad en contextos territoriales o institucionales, en fin, en un mundo que frecuentemente la limita. Son una oportunidad para crear, reír, ensayar, equivocarse, inventar, y volver a intentar. Cuando estas experiencias se desarrollan desde una perspectiva crítica, de derechos y de extensión universitaria, el movimiento se convierte en un acto político de cuidado, de apertura y de construcción de lo colectivo, de emancipación.

1. Camino de tintas

Consigna: Se coloca tinta líquida sobre una hoja y, soplando con pajitas de plástico o papel, cada persona construye un “camino” o figura irregular.

Objetivos: Explorar el soplo, la direccionalidad del aire, el trazo libre y la creatividad.

Materiales: Tintas al agua, pajitas de plástico o papel, hojas.

Variantes: Hacer caminos colectivos; combinar con movimiento corporal siguiendo la forma creada.

2. Reescultura

Consigna: Dos personas: una adopta corporalmente una pose; la otra la “modifica” suave y cuidadosamente para crear una nueva “escultura corporal”.

Objetivos: Confianza, contacto cuidado, creatividad corporal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacer reesculturas grupales o temáticas.

3. Circuito de arcilla temática con ojos vendados

Consigna: Las personas participantes recorren un circuito táctil trabajando con arcilla con los ojos vendados, guiadas por consignas sensoriales. Se comienza en un primer espacio donde cada participante interviene una pieza de arcilla mediante moldeado. A una señal de cambio, cada persona se traslada a otro espacio, donde encontrará una pieza previamente moldeada por alguien más. Allí podrá volver a intervenirla y, nuevamente a una señal, cambiará de lugar para continuar el circuito, encontrando nuevos moldeados y transformándolos sucesivamente.

Objetivos: Estimulación táctil, percepción fina, sorpresa sensorial.

Materiales: Arcilla, vendas.

Variantes: Incorporar objetos de diferentes texturas.

4. Moldeado con masa o arcilla

Consigna: Construir volúmenes básicos (cubos, esferas, cilindros) y luego crear figuras libres.

Objetivos: Psicomotricidad fina; reconocimiento de formas; creatividad.

Materiales: Masa o arcilla.

Variantes: Crear figuras cooperativas o esculturas temáticas.

5. Circuito de los sentidos

Consigna: Se realiza un recorrido por el espacio con los ojos vendados y los pies descalzos, realizando un recorrido sensorial. A lo largo del trayecto, las personas participantes encontrarán diferentes texturas, aromas, niveles, temperaturas y sonidos que podrán explorar libremente. Al final del recorrido, se tiene que escribir y dibujar los elementos y emociones presente en el trayecto.

Objetivos: Desarrollar sentidos, confianza.

Materiales: Objetos táctiles, vendas, aromas, sonidos.

Variantes: Integrar guía humano tipo “lazarillo”. Puede optarse por usar auriculares con música a lo largo del recorrido.

6. Voces que orientan

Consigna: Una persona con los ojos vendados se desplaza entre otras personas que pueden estar sentadas o paradas en el espacio. Algunas personas del grupo son designadas como guías, y deberán orientar a quien tiene los ojos vendados para que se mueva sin chocar, utilizando únicamente sonidos o palabras inventadas que hayan sido acordadas previamente con la persona guiada.

Objetivos: Escucha fina; cuidado; regulación del movimiento.

Materiales: Venda.

Variantes: Hacerlo de pie, con obstáculos; usar señales sonoras diferentes.

7. Puente

Consigna: Dos filas de personas se colocan enfrentadas, formando un pasillo con los brazos extendidos hacia el centro. Otras personas corren por el medio del pasillo mientras quienes forman las filas van levantando los brazos al paso. Al llegar al final, la persona que corre recibe un objeto.

Objetivos: Confianza, velocidad, coordinación grupal.

Materiales: Objeto simbólico.

Variantes: Cambiar ritmo: lento, rápido, saltando, caminando en zigzag.

8. Gol colectivo con paracaídas

Consigna: Con tres o más paracaídas, las personas participantes impulsan una pelota (puede ser una pelota de pilates) para intentar hacer un “gol”

colectivo, haciendo que la pelota circule por todos los paracaídas sin que caiga al piso.

Objetivos: Cooperación, sincronía, movimiento grupal.

Materiales: Paracaídas, pelota.

Variantes: Cambiar tamaño de pelota o metas.

9. Aro(s) en movimiento

Consigna: Las personas forman una ronda tomadas de las manos. Se coloca un aro o varios en distintos puntos de la ronda, de modo que las manos de las dos personas que lo sostienen queden unidas por dentro del aro. El grupo debe pasar el aro alrededor de la ronda sin soltarse de las manos, hasta que vuelva al lugar de inicio.

Objetivos: Coordinación, agilidad, cooperación.

Materiales: Aros.

Variantes: Crear nuevos desafíos con aros.

10. Aviadores en equipo

Consigna: Se forman grupos mediante alguna dinámica, por ejemplo, repartiendo fichas de distintos rompecabezas según la cantidad de personas o grupos necesarios. Cada grupo debe construir un avión de papel, probar entre todas las personas cómo vuela y decidir quién será la persona encargada de lanzarlo. Luego, cada equipo realiza su lanzamiento con el objetivo de que el avión llegue lo más lejos posible o atravesase un aro colocado a distancia.

Objetivos: Cooperación, identificación de habilidades, toma de decisiones, delegación.

Materiales: Aros, papel.

Variantes: competencia por precisión, modificar el tamaño del avión, cambiar altura o distancia del aro, etc.

11. Desplazamientos con ritmos y consignas

Consigna: Caminar por el espacio siguiendo la música y ejecutando distintas consignas corporales: caminar en puntas de pie, de costado, como robot, lento, rápido, alto, bajo, bailando, hacia atrás, o unidas en pareja por alguna parte del cuerpo, entre otras.

Objetivos: Expresión corporal, disponibilidad lúdica, conciencia espacial.

Materiales: Parlante, música.

Variantes: Dejar que las personas propongan consignas.

12. Caminata con globos

Consigna: Se camina por el espacio y, al encontrarse con otra persona, ambos deben sostener un globo entre distintas partes del cuerpo sin usar las manos y sin dejar que el globo caiga. Las partes del cuerpo pueden ser indicadas como consigna (por ejemplo: espalda con espalda, cabeza con cabeza, hombro con hombro).

Objetivos: Contacto, coordinación, cuidado corporal.

Materiales: Globos.

Variantes: Hacer cadenas de grupos enteros unidos por globos.

13. Figuras con cuerdas y ojos cerrados

Consigna: En parejas, cada persona cuenta con una cuerda. Por turnos, una de ellas crea una figura en el piso sin que la otra la vea. La persona que no observó la construcción mantiene los ojos cerrados y solo puede tantear la figura con las manos; luego debe reconocerla o reproducirla utilizando su propia cuerda. Al finalizar, se comparan ambas figuras para verificar su similitud.

Objetivos: Percepción espacial, coordinación, imaginación.

Materiales: Cuerdas.

Variantes: Realizar la actividad en silencio; reproducir figuras creadas por otras parejas; o, consignar el tipo de figuras a representar (geométricas, emociones, animales, utensilios u otras).

14. Sonidos corporales

Consigna: Una persona crea un sonido corporal y un movimiento, y comienza a recorrer el espacio realizándolos. El resto del grupo copia ese sonido y movimiento a modo de coro. En cualquier momento, otra persona puede proponer un nuevo sonido y movimiento, que pasa a ser imitado por todas las personas, y así sucesivamente.

Objetivos: Conciencia corporal; desinhibición; creatividad.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Construir una “orquesta corporal”.

15. Inventando con nuestros cuerpos

Consigna: A partir de una lista de figuras (estrella, letra, máquina, animal), el grupo debe crearlas colectivamente usando solo sus cuerpos.

Objetivos: Creatividad grupal; coordinación; imaginación cooperativa.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Roles asignados: motores, piezas, engranajes.

16. Pararnos juntos

Consigna: En ronda, brazos entrecruzados, el grupo debe levantarse al mismo tiempo sin tocar el piso con manos.

Objetivos: Coordinación grupal; sincronía; cooperación.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Aumentar dificultad: ojos cerrados.

17. Nudo humano

Consigna: De pie, tomados de las manos, el grupo se enreda formada un nudo que debe desarmar sin soltarse.

Objetivos: Comunicación, cooperación, resolución colectiva.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacerlo en silencio total.

18. Caminatas colectivas por el espacio

Consigna: Recorridos por el espacio con indicaciones de velocidad (lento, rápido, normal), direcciones (hacia adelante, costado, atrás), en grupos pequeños (tomadas de la mano, pegadas por los hombros, etc.), niveles (en punta de pies, agachadas, nivel medio). Se procurará que durante la caminata se ocupe todo el espacio y que se eviten los choques entre las personas.

Objetivos: Conciencia corporal; creatividad; juego expresivo.

Materiales: Música (opcional).

Variantes: Imitar animales, profesiones, estados de ánimo.

19. Territorios compartidos

Consigna: Se colocan aros distribuidos en el espacio. Las personas deben desplazarse recorriéndolos constantemente, evitando tocar los “espacios prohibidos”, que se van señalando al colocar un objeto dentro de algunos aros. A medida que avanza la actividad, los “espacios prohibidos” aumentan y quedan menos lugares disponibles, por lo que más personas deberán compartir los aros restantes.

Objetivos: Estrategia; concentración; agilidad.

Materiales: Aros.

Variantes: Indicar que solo puede ingresarse a los aros caminando de determinada forma (en puntas de pie, agachadas, de costado, etc.). O utilizar música: cuando suena, se camina; cuando se detiene, se debe ocupar un aro habilitado. O asignar colores: solo pueden entrar a los aros de un color determinado.

20. Señales a ciegas

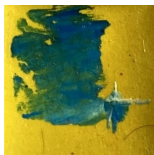
Consigna: Se pide a las personas participantes que, con cuerdas de colores, creen figuras que quedarán distribuidas en el piso del espacio. Luego, las personas se desplazan por el espacio sin entrar en las figuras mientras suena la música.

Cuando la música se detiene, deben quedarse quietas con los ojos cerrados y, manteniéndolos cerrados, señalar un color o una figura indicada. A continuación, se abren los ojos y se verifica si el lugar señalado coincide con la figura o el color correspondiente.

Objetivos: Estrategia; concentración; agilidad.

Materiales: Cuerdas de colores.

Variantes: Se pueden utilizar aros de colores.



Experiencia apexiana, juegos que dejaron huella

Sombras y Siluetas (Figura 1)

Consigna: Una persona adopta una pose y proyecta su sombra sobre un papel continuo, otra dibuja la silueta en papel; luego se puede pintar, realizar collage y analizar las formas y posturas. Es importante considerar la hora del día y la luz disponible para evitar sombras demasiado extendidas o deformadas que no puedan ser contenidas en el papel y no exponerse al sol en horarios inconvenientes.

Objetivos: Conciencia corporal, expresión no verbal, percepción de sí y del otro.

Materiales: Papel continuo, marcadores, pinturas, pinceles, revistas, tijeras, goma de pegar.

Variantes: Hacerlo con proyección de sombras en la pared.



Figura 1 : “Sombras y Siluetas” en Escuelas 211 del Cerro de Montevideo. (Fotografías de la UAT-CVC)

Huellas de la ciudad (Figura 2)

Consigna: Buscar texturas presentes en la ciudad (rejas, paredes, tapas, troncos, suelos, adoquines, carteles con relieve) y realizar impresiones directas con crayolas presionando sobre el papel contra la superficie. Luego, se pueden utilizar esas huellas para crear composiciones, collages o escenas.

Objetivos: Construir una relación creativa y sensible con el entorno urbano. Descubrir belleza en lo que suele pasar desapercibido. Crear imágenes a partir de huellas reales del territorio.

Materiales: Papeles. Crayolas.

Variantes: Crear una “muestra de texturas del barrio”. Armar una obra colectiva. Combinar con palabras: escribir sobre la textura algún recuerdo, sensación, sonido, sentimiento.

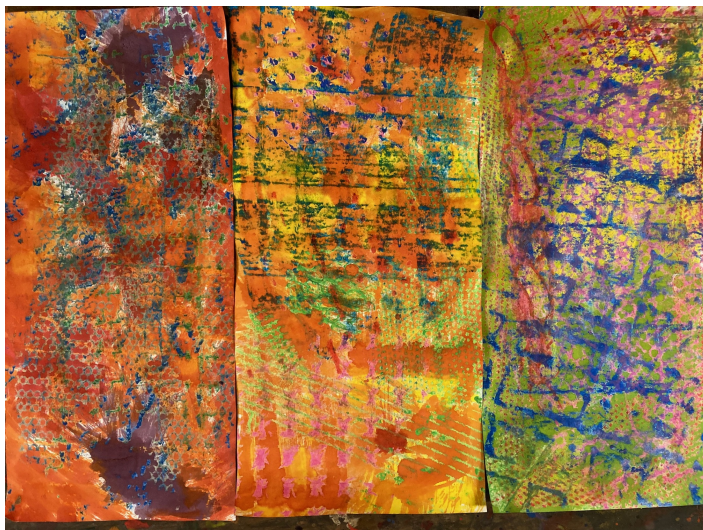


Figura 2: “Huellas de la ciudad” en “Actividades lúdico-expresivas con adolescencias en verano” Programa (Fotografía de la UAT-CVC)

Collage humano (Figura 3 – Figura 4)

Consigna: Con recortes de diarios y revistas, o impresiones de parte de cuerpos (ojos, orejas, bocas, narices, cabellos, brazos...) se construye un cuerpo completo. Se pueden utilizar diferentes “ojos” o cualquier otra parte del cuerpo, y se puede construir jugando con el contraste en las dimensiones.

Objetivos: Trabajar esquema corporal, percepción de detalles y creatividad.

Materiales: Diarios, revistas, tijeras, pegamento, papel.

Variantes: Hacer “collages emocionales” o “collages de profesiones”.



Figura 3 – Figura 4: “Collage humano” en Escuela No. 271 “Ana Frank” y Grupo de adolescencias “Andosonando” de Casabó (Fotografía de la UAT-CVC)

4. Juegos cooperativos y participativos

Por ahora, apenas terminada la caminata, cierta mezcla de cansancio y placer colabora en el silencio en común, en los ojos bajos que no atienden todavía nada concreto y cuyas retinas son como espejos que guardarán sus imágenes para sí.

Circe Maia (1987, p. 18)

“Casi presente”

En el marco de abordajes participativos con grupalidades desde un enfoque de derechos, salud comunitaria, educación popular y de extensión universitaria crítica, el juego cooperativo y participativo no se concibe como un simple mecanismo funcional para lograr un objetivo lúdico, sino como una forma de relación social que expresa comportamientos asertivos, modos relacionales y de convivencia democrática. Los juegos cooperativos son prácticas políticas que buscan transformar la manera en que nos relacionamos, decidimos, construimos bienestar y habitamos colectivamente los espacios, desafiando lógicas individualistas, competitivas y hegemónicas.

Como expresa Maite Garaigordobil (en Torrado Lois & Di Landro, 2014):

se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en ‘dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común’, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente y un participante alcanza la meta sólo si los otros no la consiguen alcanzar (p. 133).

Desde una perspectiva de derechos, la cooperación se vincula a la participación protagónica, la expresión, el buen trato, las construcciones

colectivas y la no discriminación. En los juegos donde no se enfatiza en ganar sino que se valora la diversidad de habilidades, ritmos, pensares, sentires y vivires es que se fortalece procesos de creatividad colectiva y colaboración. Siguiendo a Garaigordobil, “los juegos cooperativos potencian el desarrollo socio-emocional y la creatividad” (en Torrado Lois & di Landro, 2014, p. 135).

La perspectiva de salud comunitaria aporta otra dimensión clave, la salud como experiencia compartida. Según Saforcada, la salud se construye en vínculos y se sostiene en redes. La cooperación es una forma concreta de fortalecer esas redes que requiere escucha, cercanía, pertenencia, participación, coordinación, sensibilidad, apoyo mutuo, abordajes situados, creativos y responsabilidad compartida. Los juegos cooperativos crean espacios donde se experimentan o ensayan estas prácticas, generando condiciones emocionales y relacionales. “Desde esta perspectiva del juego como salud, ya no sólo como ‘estrategia’, sino como un verdadero propiciador de aprendizajes significativos y duraderos, que promueve hábitos saludables: buen trato, cuidado del otro y autocuidado, autoexpresión, autodescubrimiento y descubrimiento colectivo” (Torrado Lois & di Landro, 2014, p. 129). En este sentido Claudia Bang et al (2016), expresan: “ Se entiende que la realización de actividades creativas y lúdicas son parte de la promoción del derecho a una salud integral y una vía de comunicación válida para la educación en salud” (p. 468).

En este tipo de juego, al valorarse la cooperación por encima del rendimiento, la fuerza o la competencia se abre un espacio más equitativo donde todas las identidades pueden participar sin quedar prisioneras en mandatos corporales o relacionales. Esto posibilita tensionar mandatos o

dinámicas de poder que se reproducen en los grupos y favorecer condiciones más justas para la participación de todas las personas, especialmente de quienes suelen ocupar lugares de menor participación o de participación periférica. Desde la perspectiva de género, las matrices de género obstaculizan el juego en general, y particularmente el cooperativo, en tanto muestra cómo las lógicas binarias y jerárquicas, permean desde muy temprano las prácticas lúdicas. Las lógicas de dominación y sometimiento, entendidas como prácticas de oposición, se presentan naturalizadas en juegos y juguetes, en palabras de Juliana Craigdallie Allende (2019),

Entre la escoba de juguete que entrena en labores a la niña y el videojuego que entrena al niño a violar y a matar. Entre la obediencia sumisa e irrestricta y el poder inasible y corrupto que impone el techo de cristal. Entre ser criada para obedecer y ser criado para hacerse obedecer. Entre dominar y ser dominada. Entre matar o morir. (p. 73).

En los juegos cooperativos, la centralidad se construye en las prácticas dialógicas, de intercambio, experimentación, ensayo colectivo, toma de decisiones grupales y en la reflexión horizontal donde sea posible la circulación de la palabra. La cooperación es una forma de aprender y de transformar la realidad que se vincula a la muy conocida idea de Freire (2005), “nadie educa a nadie, nadie se educa solo, los hombres se educan entre sí, mediatizados por el mundo” (p. 80).

Otra dimensión central de los juegos cooperativos es su potencial para interpelar lógicas de exclusión y construcción de procesos colectivos. En actividades cooperativas se promueven estrategias que requieren la participación de todas las personas de forma colectiva y transformadora. Siguiendo a Bang et al (2016), “la inclusión en un proceso de creación

colectiva permite a sus integrantes abandonar el lugar de individuos aislados y pasivos, ya que posibilita construir una subjetividad comprometida e implicada, que posee un cuerpo colectivo y está preparada para la acción” (p. 469). Se participa por el placer de jugar; no se enfatiza en el alcance de un objetivo, sino en el proceso; se propician relaciones y participaciones empáticas y constructivas; el resultado es visto desde el logro compartido o construcción colectiva y no en términos de “éxito competitivo”; todas las personas tienen aportes al juego; se favorecen los protagonismos colectivos; y se fomentan vínculos de colaboración, empatía y comunicación (Velázquez Callado, 2006).

1. Circuito de creación colectiva de juegos

Consigna: Se disponen estaciones con distintos materiales. Cada subgrupo debe inventar un juego a partir de los materiales y las consignas disponibles (por ejemplo: crear un juego inclusivo, cooperativo o con alguna limitación). Luego, cada grupo deja en la estación las instrucciones del juego por escrito.

Objetivos: Creatividad colectiva, resolución de problemas, cooperación.

Materiales: Por ejemplo: Aros, pelotas, cuerdas, papeles, tizas, etc.

Variantes: Se arma un “circuito de juegos” en el que los demás grupos, al pasar por cada estación, pueden aportar ideas o modificaciones al juego, que quedarán registradas por escrito.

2. Susurradores – cuento colectivo

Consigna: Se colocan en el piso del espacio palabras escritas en papeles y susurradores de distintos tamaños. Cada persona elige una palabra y un susurrador, crea una frase que incluya esa palabra y la susurra al oído de otras personas utilizando el susurrador.

Las frases pueden ir sumándose a las de otras personas hasta construir un cuento colectivo. La elección de qué frases integran el relato queda a decisión del grupo. Pueden construirse uno o varios relatos a partir de las frases iniciales, incorporando nuevas frases en el proceso.

Objetivos: Construcción colectiva, escucha, creatividad.

Materiales: Susurradores, palabras en papeles, lapiceras.

Variantes: Hacerlo por equipos, cambiar palabras por imágenes.

3. Caja de palabras

Consigna: Se propone al grupo que cada persona escriba una palabra que pueda formar parte de un relato. Luego, todas las palabras se colocan en una caja y cada participante toma una al azar. Entre todas las personas se construye una frase o un breve relato oral encadenado: una persona comienza diciendo una frase que incluya la palabra que le tocó y la siguiente continúa el relato incorporando su propia palabra, y así sucesivamente. Se sugiere que cualquier palabra es válida, no hay palabras prohibidas.

Objetivos: Cooperación narrativa, escucha grupal.

Materiales: Caja con palabras, papeles, lapiceras.

Variantes: Frase poética, frase absurda o humorística, frase temática o palabras vinculadas a alguna temática de la que se quiera habilitar la conversación.

4. El abanico

Consigna: Una persona en el centro pasa la pelota muy rápido a cada integrante del semicírculo; cuando llega a la última persona, esta pasa al centro.

Objetivos: Agilidad, cooperación, ritmo grupal.

Materiales: Pelota.

Variantes: Dos pelotas simultáneas; aumentar velocidad.

5. Carrera de postas en parejas unidas

Consigna: En parejas unidas por una pierna, se debe correr una posta y pasarse la bandera hasta llegar a la meta.

Objetivos: Coordinación en pareja, cooperación y ritmo conjunto.

Materiales: Cintas o telas para atar, banderas.

Variantes: Cambiar tipo de desplazamiento: saltando, caminando hacia atrás, gateando.

6. Con globos – Transporte cooperativo

Consigna: Trasladar un globo sin usar las manos entre dos personas o en ronda.

Objetivos: Coordinación, comunicación no verbal.

Materiales: Globos.

Variantes: Transportar dos globos a la vez.

7. Explotar el globo usando espalda con espalda

Consigna: En parejas, dos personas deben explotar un globo sin utilizar las manos. El globo se coloca entre sus espaldas y no puede caer al suelo durante el intento.

Objetivos: Confianza, cooperación física.

Materiales: Globos.

Variantes: Incorporar consignas (sin hablar, en ritmo musical).

8. Guía ciego para explotar globo

Consigna: El grupo hace una ronda amplia, se coloca un globo inflado en distintos lugares dentro de la ronda. Una persona con los ojos vendados debe encontrar el globo y explotarlo sin usar las manos guiada por las personas de la ronda.

Objetivos: Confianza, comunicación clara, escucha.

Materiales: Venda, globo.

Variantes: El globo contiene mensajes o pistas. O se pueden colocar varios globos.

9. Tatetí en equipos

Consigna: Se construyen tableros de ta-te-ti en el piso utilizando aros o marcas con cinta/tiza; se dispone un tablero cada dos subgrupos. En cada casillero del tablero se colocan tres fichas (bolos, telas u otros objetos), utilizando dos colores distintos, un color para cada equipo, y se deja un casillero libre para permitir el movimiento de las fichas.

Por turnos, cada equipo corre desde un punto de salida previamente establecido hasta el tablero y mueve una ficha con el objetivo de completar una línea de ta-te-ti en el piso. El juego continúa alternando turnos entre los equipos.

Objetivos: Estrategia grupal, cooperación motriz.

Materiales: Aros o tizas, objetos que funcionen como fichas.

Variantes: Desplazarse con consignas (saltos, puntas de pie, zigzag).

10. Juego de adivinar palabras en la frente

Consigna: Se escriben palabras en hojas que luego se colocan en una caja. Una persona toma una de las palabras, la coloca en su frente sin verla; su equipo debe describirla para que la adivine.

Objetivos: Trabajo en equipo, comunicación oral.

Materiales: Tarjetas con palabras.

Variantes: Categorías temáticas; hacerlo por tiempo.

11. Círculo de energía

Consigna: En ronda, las personas se toman de la mano, no pueden soltarse. Todas las personas tiene que mirar al centro de la ronda. Se envía un apretón de mano a la persona de la derecho o la izquierda, debe circular por todo el grupo hasta que llega al lugar de donde partió.

Objetivos: Cohesión grupal, atención y sincronía.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Dos señales simultáneas en sentidos opuestos.

12. Zoom (cooperación en secuencia)

Consigna: En ronda, una persona inicia la dinámica realizando un pequeño movimiento. La persona que se encuentra a su izquierda copia ese movimiento y agrega uno nuevo. Las siguientes personas, por turno, deben reproducir todos los movimientos anteriores y sumar uno más. Al finalizar la ronda, todo el grupo ejecuta simultáneamente la secuencia completa de movimientos.

Objetivos: Memoria grupal, cooperación, creatividad.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacerlo señalando compañeros aleatoriamente (“zoom”), sin volver a señalar a personas que ya lo hicieron.

13. Dibujando a ciegas en equipo

Consigna: Se colocan dentro de una caja los papeles con las consignas o los objetos que se deberán dibujar. Una de las personas del “equipo guía” toma al azar un papel de la caja. Luego, una persona realiza el dibujo con los ojos vendados, mientras es guiada únicamente por las indicaciones del “equipo guía”, que sí conoce lo que se debe dibujar. El resto de las personas integrantes del equipo participan por turnos realizando una parte del dibujo, manteniendo siempre los ojos vendados quien dibuja y respetando que solo quienes guían conocen la consigna completa.

Objetivos: Cooperación, guiar con claridad, creatividad.

Materiales: Papelógrafo, marcadores, vendas.

Variantes: Hacer dos equipos en competencia cooperativa.

14. Fútbol clásico con reglas cooperativas

Consigna: Jugar fútbol o básquetbol con reglas que potencien inclusión y cooperación: mínimo de pases, gol doble si todos tocaron la pelota, etc.

Objetivos: Participación de todos, equidad, trabajo en equipo.

Materiales: Pelota.

Variantes: Reglas co-construidas por las personas que juegan.

15. Fútbol en parejas atadas

Consigna: Jugar en parejas unidas por las piernas, favoreciendo movimiento coordinado.

Objetivos: Cooperación física, comunicación no verbal.

Materiales: Cintas.

Variantes: Sumar consignas (solo con izquierda, sin correr).

16. Fútbol ciego (versión inclusiva)

Consigna: En parejas, una persona vendada intenta hacer un gol guiada por su compañero.

Objetivos: Confianza, cooperación, comunicación clara.

Materiales: Venda, pelota sonora (ideal).

Variantes: Reducir campo, usar obstáculos suaves.

17. Variante cooperativa del juego de la silla

Consigna: Una persona permanece fuera del juego y es quien va marcando las señales (palmas, canto, golpes u otros sonidos). Para comenzar, debe haber tantas bases (marcadas con aros, sillas u otros elementos) como personas participantes. Al ritmo del canto o de las palmas, las personas se desplazan alrededor de las bases. Cuando el sonido se detiene, todas deben ubicarse sobre una base. Luego el sonido vuelve a comenzar y el grupo retoma el movimiento. En cada ronda, la persona que marca la señal retira una base. En la siguiente pausa del sonido, el desafío colectivo es que todas las personas logren sostenerse sobre las bases disponibles, buscando estrategias de cooperación, ayuda mutua, equilibrio compartido y cuidado de los cuerpos. No hay personas eliminadas: el grupo permanece siempre completo. El juego finaliza cuando queda una sola base, momento en el que

se valora el logro colectivo y las formas de organización y cuidado que el grupo fue construyendo durante la actividad.

Objetivos: cooperación, trabajo en grupos, cuidado.

Materiales: Aros, sillas u otros materiales que operen como bases.

Variantes: Obstáculos suaves o dar unos pocos segundos luego que todas las personas están en las bases para que se pueda dialogar, pensar formas de cooperación, etc.

18. Cartografía participativa del territorio

Consigna: Se propone al grupo representar colectivamente un territorio significativo (la escuela, el barrio, un espacio comunitario o un espacio simbólico compartido). No se trata de realizar un mapa exacto, sino de representar cómo ese territorio es vivido y significado. A partir de preguntas orientadoras, se invita a incorporar lugares, situaciones, personas, experiencias positivas y aspectos que generen tensiones, miedos o desafíos. Cada aporte se integra al mapa común, promoviendo la participación amplia y el diálogo. El énfasis está puesto en el proceso de intercambio, diálogo y construcción colectiva más que en el producto final. Como cierre, se realiza una puesta en común recuperando lo que el mapa permitió visibilizar: coincidencias, diferencias, aspectos invisibilizados y posibles propuestas de transformación.

Objetivos: construcción colectiva en torno a un territorio, reconociendo saberes, experiencias y percepciones diversas presentes en el grupo.

Materiales: papel afiche o cartulina grande, marcadores, telas, revistas, imágenes, etc.

Variantes: Proponer la cartografía vinculándola a alguna categoría: recursos del territorio (educativos, recreativos, salud, etc.); recorridos seguros o peligrosos; etc.

19. Línea de tiempo colectiva

Consigna: Se dispone una línea horizontal que represente el transcurso del tiempo. El grupo identifica momentos significativos vinculados a un proceso común (un proyecto, una experiencia organizativa, la historia del grupo). Cada hito se registra en una tarjeta y se ubica cronológicamente. Se alienta a expresar emociones, aprendizajes, dificultades o desafíos de cada momento. La dinámica promueve el reconocimiento de trayectorias y construcciones colectivas y la valoración de los caminos recorridos. Como cierre, se reflexiona sobre los cambios, procesos, aprendizajes construidos o desafíos que emergen.

Objetivos: trabajo grupal, identidad colectiva, sistematización.

Materiales: papelógrafos, papeles de diferentes colores y texturas, marcadores, etc.

Variantes: Solicitar a las personas que se ubiquen en algún momento del proceso que consideres más significativo o que simbolice personal o colectivamente un hito.

20. Árbol de problemas y alternativas

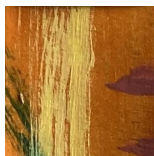
Consigna: En el tronco del árbol se escribe el problema central. En las raíces se colocan las causas que las personas consideran que sostienen el problema. En las ramas se registran las consecuencias. Luego se incorporan

“frutos” o nuevas tarjetas con alternativas de acción posibles. La dinámica busca complejizar la mirada, entendiendo los problemas como procesos sociales y no como hechos aislados. Como cierre, se priorizan colectivamente las propuestas y se reflexiona sobre la corresponsabilidad en la construcción de transformaciones.

Objetivos: Identificar problemas, así como causas y consecuencias, para avanzar hacia propuestas colectivas de acción.

Materiales: papel afiche, papelógrafo o cartulina grande, marcadores, tarjetas e imágenes, etc.

Variantes: Dividir al grupo y realizar diferentes árboles de problemas.



Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella

Mundos diminutos (Figura 5 – Figura 6)

Consigna: Ubicar pequeñas figuras humanas en espacios urbanos o naturales reales y fotografiarlas para crear escenas que jueguen con las escalas y narren historias visuales.

Objetivos: Sensibilizar sobre los detalles que pasan desapercibidos en la ciudad. Trabajar la expresión artística a partir de la fotografía.

Materiales: Mini figuras, muñecos o personajes pequeños recortados. Cámara o celular.

Variantes: Narrar una historia en varias fotos (tipo “cómic”). Escribir un breve texto para cada escena. Intervenir las fotos agregando elementos gráficos. Crear escenas colectivas con varias figuras y narrar el encuentro.



Figura 5 – Figura 6: “Mundos diminutos” en “Actividades lúdico-expresivas con adolescencias en verano” (Fotografías de la UAT-CVC)

Cacería extraña y poética

Consigna: Se organiza al grupo en pequeños subgrupos y se les propone realizar una cacería colectiva a partir de una lista de “cosas” a encontrar. La lista incluye objetos, acciones o creaciones inspiradas en expresiones poéticas de diversas autoras, por ejemplo “Pomelo” de Yoko Ono, “Roja catedral” de Gloria Fortún, “El reino del revés” de María Elena Walsh o “Poesía reunida” de Ida Vitale, entre otras, que propongan ideas absurdas o imágenes metafóricas potentes. Cada subgrupo deberá interpretar las consignas de manera creativa y registrar o presentar lo encontrado o creado. Además, cada subgrupo narra cómo interpretó las consignas y qué discusiones o acuerdos surgieron durante la cacería.

Objetivos: Creatividad colectiva y poética.

Materiales: Listas impresas o escritas con las “cosas” a cazar (inspiradas en textos poéticos).

Variantes: Cada subgrupo elige cómo registrar lo encontrado (foto, dibujo, frase, cuerpo, pequeña escena, etc.).

Decalcomanía colectiva, crear desde el movimiento (Figura 7 – Figura 8)

Consigna: En grupos se extiende con pinceles gruesos pintura témpera o dactilopintura negra en diferentes partes de una hoja de papel grande satinado, aunque también puede utilizarse otro tipos de papeles. Antes que se seque, se recubre inmediatamente con otra hoja igual sobre la que se ejerce presión con las manos, dedos, codos o pies para conseguir distintos efectos.

Se levanta la hoja. El resultado es una creación fantástica, única y desconocida sobre la que luego se puede crear historias y diversas interpretaciones o continuar interviniendo colectivamente la creación con marcadores u otros materiales.

Objetivos: Explorar la expresión corporal a través de la pintura. Fomentar la creatividad, la sorpresa y la construcción colectiva de significados. Promover el trabajo grupal y el intercambio de interpretaciones.

Materiales: Hojas de papel satinado grande, pintura t mpera o dactilopintura color negro u otros colores pero se recomienda comenzar con un solo color, pinceles gruesos, marcadores (opcional).

Variantes: Realizar la actividad de manera individual y luego unir las producciones para construir una obra colectiva. Incorporar m sica durante el proceso para influir en el movimiento corporal. Proponer que, luego de observar la imagen, cada grupo construya un relato o t tulo en conjunto.



Figura 7: “Decalcoman a colectiva, crear desde el movimiento” en Proyecto “Arrimate por el juego” en Barrio COTRAVI (Fotograf as de la UAT-CVC)



Figura 8: “Decalcomanía colectiva, crear desde el movimiento” intervenida “Cotorras psicodélicas” en dispositivo ApexAndo (Fotografías de la UAT-CVC)

Acciones poéticas colectivas, palabras reflexivas para detenerse al pasar (Figura 9)

Consigna: Se construye con el grupo frases breves, poéticas o reflexivas, o seleccionar poesías o fragmentos de otras autorías, para colocar en diferentes espacios públicos y que puedan ser leídas “al paso”. La idea es que sean disparadoras de reflexión, pensamiento, emoción o sorpresa. Una vez escritas, las frases se diseñan en soportes visuales (papeles, carteles, recortes). Luego, de manera colectiva, se seleccionan espacios públicos de circulación donde estos mensajes puedan ser encontrados por otras personas sin previo aviso. Las intervenciones pueden realizarse de forma anónima, priorizando la

experiencia de quien las encuentra: alguien que pasa, mira y se detiene un instante.

Objetivos: Generar intervenciones en el espacio público que inviten a la reflexión. Experimentar con el anonimato y el poder de la palabra en lo público.

Materiales: Papeles, marcadores, pintura o impresiones, engrudo o pegamento. Opcional: plantillas, letras recortadas.

Variantes: Renovar periódicamente los mensajes (semanal o mensualmente). Incorporar imágenes o símbolos junto a los textos.



Figura 9: “Acciones poéticas colectivas, palabras reflexivas para detenerse al pasar” en dispositivo “ApexAndo” (Fotografías de la UAT-CVC)

5. Juegos de confianza

(...) dar y recibir así de ida y vuelta y natural

Diana Bellessi, (2009)

“Día de perdón”

La confianza es una dimensión que se construye en el vínculo y supone tiempo, continuidad y vivencias compartidas. Involucra encuentros dialógicos, el reconocimiento mutuo como personas sujetas de saber, de palabra y de derechos, así como la creación de condiciones materiales y simbólicas que habiliten entornos seguros. En este marco, los juegos de confianza, como caminatas a ciegas, apoyos corporales grupales, escuchas atentas y sensoriales, guías silenciosas, caídas controladas, circuitos sensoriales a ciegas, entre otros, no se conciben como actividades aisladas, sino como prácticas sostenidas en el tiempo y acompañadas. Se producen en experiencias colectivas que habilitan vivencias afectivas, corporales y situadas, y que posibilitan la construcción de confianza en sí, en otras personas y en el colectivo.

El proceso de construcción de confianza no está exento de tensiones, ya que se configura en vínculos atravesados por historias, memorias, vivencias, deseos, desigualdades, vulnerabilidades, temores, asimetrías de poder y expectativas que pueden habilitar o limitar la posibilidad de abrirse al encuentro con otras personas. “A vida é feita de encontros”, dice Renato

Noguera (2025, p. 214). Esta idea también era planteada por Atilio Pérez Da Cunha, conocido como Macunaíma, poeta, periodista, publicista, letrista de canciones y docente uruguayo, quien atribuía la expresión “la vida es el encuentro” a un poeta italiano. Es en estos encuentros donde se presentan diferencias, relaciones de poder y vulnerabilidades, produciendo tensiones que nos convocan a repensar las relaciones personales, grupales, sociales e institucionales, y a construir vínculos de confianza, cooperación y afecto. Noguera (2025), expresa

Compartir la vulnerabilidad es un acto de coraje y confianza. Es abrirse al otro, mostrando no solo las partes fuertes y luminosas de uno mismo, sino también las heridas, los miedos y las incertidumbres, y es lo que permite la construcción de lazos verdaderamente auténticos y profundos. (p. 213, traducción propia)

Pensar la confianza parece reunir y tensionar otras ideas y sentires que se fueron desplegando a lo largo de estas páginas: el encuentro, la hospitalidad, el afecto, la diferencia, el diálogo, la cooperación, los procesos, el conflicto, lo colectivo y el cuidado, entre otros. Tal vez no sea posible pensar la confianza sin poner estas ideas y sentires, en relación, sin entrecruzarlas o permitir que se permeen mutuamente.

En este entramado, la confianza puede pensarse también como una práctica cotidiana, ética y política que se sostiene en la hospitalidad, el cuidado, el afecto y el diálogo. Desde la perspectiva de Skliar, cuidar y hospedar a otras personas no remite a gestos exclusivamente protectores, sino a la disposición a recibir la diferencia en su fragilidad, reconociendo las tensiones y la vulnerabilidad como condición del encuentro. “Hospitalidad: palabra suave,

acogedora, amplia en su extensión y honda en su pronunciación. Desde su origen, abierta y ambigua al mismo tiempo” (Skliar, 2022, p. 280).

En esta misma línea, Noguera invita a pensar el afecto como una artesanía que se construye y que hace posible la vida en común, habilitando vínculos sensibles. “La sociedad es un circuito de afectos, donde compartimos, intercambiamos y recibimos emociones, sentimientos, pensamientos y deseos. El mundo, así, se revela como un ecosistema de afectividades, donde las trayectorias humanas son atravesadas por eventos climáticos internos y externos.” (Noguera, 2025, pp. 16–17, traducción propia). Por su parte, Freire concibe el diálogo como una práctica profundamente política, fundada en el respeto, la escucha y el reconocimiento de las personas como sujetas de palabra y de saber, sin la cual no es posible construir relaciones de confianza ni procesos emancipatorios. Así, la confianza se configura como un proceso relacional, situado y siempre inacabado, que “está siendo” (Freire, 2004), y que se teje en la tensión entre cuidado, afecto, conflicto y diálogo, en contextos atravesados por desigualdades y disputas de poder. En este sentido, el diálogo se entiende como “un encuentro que solidariza la reflexión y la acción de sus sujetos encauzados hacia el mundo que debe ser transformado y humanizado” (Freire, 2005, pp. 71–72).

1. Caída confiada

Consigna: El grupo se dispone en ronda, con las personas ubicadas a corta distancia entre sí. Una persona se coloca en el centro de la ronda, cierra los

ojos y mantiene el cuerpo relajado pero rígido. De forma gradual, se deja caer suavemente en distintas direcciones, como un “muñeco de trapo”.

Las demás personas sostienen y acompañan el movimiento, asegurándose de que no caiga al suelo, devolviéndola con cuidado al centro. La dinámica promueve el cuidado, la confianza, la empatía y el apoyo mutuo entre las personas participantes.

Objetivos: Construir confianza, habilitar la entrega corporal, fortalecer vínculos.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacerlo en tríos; aumentar suavemente la distancia de la caída.

2. Caminata con ojos cerrados (lazarillo)

Consigna: Las personas se organizan en parejas. En cada pareja, una persona camina con los ojos cerrados mientras la otra la guía mediante toques sutiles o presiones suaves en distintas partes del cuerpo (hombros, espalda, frente, cabeza). Antes de comenzar, cada pareja acuerda el significado de cada señal; por ejemplo: toque en el hombro izquierdo para girar a la izquierda, toque en la frente para detenerse, presión en la espalda para avanzar, entre otros. La persona guía acompaña el desplazamiento cuidando el ritmo y la seguridad de su compañera. Luego de un tiempo, se intercambian los roles para que ambas personas puedan experimentar las dos posiciones.

Objetivos: Confianza, comunicación no verbal, escucha corporal.

Materiales: Vendas (opcional).

Variantes: Recorrer diferentes texturas; usar consignas (rápido, lento, zigzag).

3. Circuito sensorial guiado

Consigna: Una persona con ojos cerrados recorre un circuito con obstáculos suaves, guiada por su otra persona. Ver consigna anterior por las señales que pueden guiar a la persona con ojos vendados.

Objetivos: Refuerzo de la confianza; regulación emocional; atención sensorial.

Materiales: Vendas, objetos suaves, cuerdas, texturas.

Variantes: Hacer guías rotativas para que todos experimenten ambos roles.

4. El recorrido ciego con códigos

Consigna: Una persona participante se venda los ojos y realiza un recorrido a gatas a través de un circuito con obstáculos previamente dispuesto en el espacio. El resto del grupo cumple el rol de guía, utilizando únicamente sonidos para orientar a la persona vendada; no está permitido el uso de palabras. Antes de comenzar el recorrido, se acuerda que cada sonido tendrá un significado específico (por ejemplo: un aplauso para avanzar, un silbido para detenerse, un golpe suave en el piso para girar a la izquierda, dos golpes suaves en el piso para girar a la derecha). La persona vendada deberá ir reconociendo y decodificando estos sonidos para poder desplazarse. Al inicio de la actividad, se puede realizar una breve desorientación suave (por ejemplo, girar lentamente sobre sí misma) para intensificar la experiencia

perceptiva, siempre cuidando el bienestar y el consentimiento de la persona participante. El grupo acompaña atentamente para garantizar la seguridad durante todo el recorrido.

Objetivos: Escucha fina, confianza grupal, percepción del entorno.

Materiales: Venda.

Variantes: Hacerlo de pie; agregar sonidos diferenciales para obstáculos.

5. Posta de pasaje de globos en parejas

Consigna: En parejas, se realiza un recorrido sosteniendo un globo sin usar las manos hasta llegar a un lugar, se tiene que procurar que el globo no caiga, hacer el pasaje de posta a otras parejas hasta colocarlo en un lugar marcado (balde, arco, o cualquier otro espacio señalado)

Objetivos: Confianza física, cuidado mutuo, coordinación corporal.

Materiales: Globos.

Variantes: Aumentar la distancia o número de globos.

6. Reconocer objetos con ojos cerrados

Consigna: Se presentan distintos objetos; la persona con los ojos cerrados debe identificarlos guiándose por el tacto.

Objetivos: Refinar percepción táctil; confiar en quien entrega el objeto.

Materiales: Objetos variados.

Variantes: Hacerlo en parejas donde una persona guía y la otra adivina.

7. Guía auditiva (versión: llegar al objeto)

Consigna: Una persona vendada debe encontrar un objeto siguiendo las pistas sonoras del grupo (aplausos, golpes, silbidos, etc.).

Objetivos: Confianza en el grupo; atención auditiva; comunicación colectiva.

Materiales: Venda, objeto.

Variantes: Cambiar señales sonoras: palma fuerte = frío, palma suave = caliente.

8. Masaje colectivo de “olas”

Consigna: En ronda, cada persona realiza un masaje suave en los hombros de la persona adelante.

Objetivos: Relajar, generar confianza grupal, aflojar tensiones físicas.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Cambiar intensidad: olas cortas, largas, profundas.

9. Viaje a ciegas

Consigna: En tríadas, dos personas transportan suavemente a una tercera persona que tiene los ojos vendados. El desplazamiento se realiza por el espacio explorando distintas direcciones, velocidades y niveles, priorizando en todo momento el cuidado y la seguridad de quien es transportada. Al mismo tiempo, otras tríadas realizan la actividad, procurando una circulación atenta para evitar choques y sostener el cuidado mutuo en el uso del espacio.

Objetivos: Apoyo mutuo, confianza física, cuidado colectivo.

Materiales: Venda.

Variantes: Trasladar en diferentes posiciones.

10. Cadena de ojos cerrados

Consigna: El grupo se desplaza en una hilera con manos en los hombros y solo la primera persona ve; debe conducir al resto.

Objetivos: Confianza colectiva; percepción del movimiento grupal.

Materiales: Ninguno (o vendas).

Variantes: Cambiar de persona en el primer lugar varias veces.

11. Exploración táctil por parejas

Consigna: En parejas, una de las personas, con los ojos cerrados, tiene una lista de objetos o palabras y los escribe o dibuja con el dedo sobre la espalda de la otra persona. Quien recibe el trazo debe identificar el dibujo, la letra o la palabra percibida y luego reproducirla, escribiéndola o dibujándola en una hoja con los ojos vendados. Al finalizar, se comparan los resultados para verificar cuántos y cuáles fueron correctamente percibidos. Luego se intercambian los roles.

Objetivos: Confianza, conciencia del contacto, cuidado del límite corporal.

Materiales: Vendas.

Variantes: Usar objetos suaves (telas, esponjas, plumas).

12. Reconstruir la figura

Consigna: Una persona adopta una pose; la otra, con ojos cerrados, debe reproducirla a partir del tacto.

Objetivos: Confianza y cuidado en el contacto; percepción del cuerpo.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacerlo con figuras grupales.

13. Máquina humana extraña

Consigna: Una persona inicia la dinámica realizando un movimiento repetitivo acompañado de un sonido, como si fuera una parte de una máquina. De a una por vez, las demás personas se van sumando, incorporando su propio movimiento y sonido, articulándose con lo que ya está en funcionamiento. A medida que se agregan participantes, se va conformando una máquina colectiva en movimiento.

Objetivos: Creatividad grupal, ritmo, coordinación.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Crear máquinas temáticas (máquina de emociones, de ideas).

14. Marioneta humana

Consigna: En parejas, una de las personas asume el rol de marioneta, que cobra vida a partir de hilos imaginarios ubicados en distintas partes del cuerpo. La otra persona guía esos hilos, proponiendo movimientos, ritmos y

direcciones, mientras la marioneta responde dejándose llevar. Luego de un tiempo, se intercambian los roles.

Objetivos: Creatividad, ritmo, comunicación, coordinación.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacer interactuar a diferentes marionetas humanas.

15. Exploración con ojos vendados por el espacio

Consigna: Se disponen en el espacio distintos materiales y estímulos sensoriales (telas, alfombras, objetos suaves, duros, fríos o tibios, arenas, harina, ventiladores, hilos, desniveles o rampas leves) para ser explorados con las manos, los pies, la cabeza u otras partes del cuerpo.

Las personas recorren el espacio con los ojos vendados y, si se desea, con música en auriculares, explorando de manera libre y cuidada los diferentes estímulos. A lo largo del recorrido pueden incorporarse aromas, sabores y sonidos que amplíen la experiencia sensorial.

Objetivos: Sensibilidad táctil, descubrimiento, curiosidad.

Materiales: Telas, alfombras, objetos.

Variantes: Una persona recorre el espacio con los ojos vendados mientras la otra acompaña y cuida, pudiendo guiar con la voz suave o con toques acordados previamente. Luego se intercambian los roles.

16. Autorretratos

Consigna: Cada participante realizará un autorretrato a partir de la sombra de su propio cuerpo. La persona se ubica frente a una luz que proyecte su

sombra sobre una superficie (pared, tela o papel). Con esa silueta, se dibuja su contorno y luego la intervendrá creativamente, agregando un título a la creación, detalles, colores y elementos que representen aspectos vinculados a la identidad, emociones o gustos.

Objetivos: Explorar la identidad a través de la expresión artística.

Materiales: Lámpara, linterna o luz natural). Papel grande o superficie donde proyectar la sombra. Marcadores, crayolas o pinturas. Cinta adhesiva (para fijar el papel).

Variantes: Realizar el autorretrato en parejas expresando una emoción en común, donde cada persona proyecta su sombra y dibuja el contorno de la otra persona.

17. Escultura colectiva

Consigna: En grupos pequeños, las personas deberán formar una “escultura humana” en la que todas las personas integrantes estén en contacto físico cuidando a las otras personas y que se sostengan entre sí de alguna manera (por ejemplo, apoyándose, equilibrándose o generando una figura conjunta). El desafío es lograr una estructura estable sin que ninguna persona quede afuera, aislada, ni pierda el equilibrio. Una vez lograda, deberán mantenerla durante unos segundos y luego desarmarla con cuidado.

Objetivos: Crear cuidando a las otras personas.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacer una secuencia de esculturas.

18. Garabato

Consigna: Se sugiere poner música que favorezca la concentración y la relajación. La actividad consiste en comenzar a realizar un trazo continuo en el aire, moviendo el brazo en diferentes direcciones, siguiendo las motivaciones que sugiere la música. Luego, las personas apoyan la punta de un marcador sobre una hoja y, con los ojos cerrados, continúan el dibujo del garabato mediante una línea continua. Al finalizar, abren los ojos y buscan figuras dentro de las formas trazadas. Pueden colorear las figuras encontradas y agregar nuevas líneas para completar sus producciones.

Objetivos: Confianza, imaginación, concentración.

Materiales: Música, marcadores, hojas de papel.

Variantes: Se puede mostrar cada garabato para que entre todas las personas vayan encontrando las diferentes figuras.

19. Narices en escena

Consigna: En ronda, se disponen narices de payaso para todas las personas. Cuando una persona se coloca la nariz de payaso, esto indica que ingresa a la escena y propone una acción (un movimiento, una palabra, un sonido, un texto, un canto, entre otras posibilidades). Las personas que se sientan invitadas por la propuesta se colocan también la nariz de payaso y salen a escena para compartir y expandir el juego, sin obligación de participación, respetando los tiempos de cada persona.

Objetivos: Participación voluntaria y creativa, promoviendo la expresión corporal, sonora y simbólica en un clima lúdico, de cuidado y confianza grupal.

Materiales: Narices de payaso.

Variantes: En esta variante, solo hay una nariz de payaso. La persona que está en escena propone una acción y, cuando lo desea, entrega la nariz a otra persona del grupo, invitándola a continuar o transformar la propuesta. Las propuestas de cada persona pueden ser breves y simples. La escena se va construyendo por turnos, generando una secuencia colectiva de acciones, sin interrupciones ni juicios.

20. Agenda celular

Consigna: Se propone imaginar que se ha cambiado de celular y que se va a agendar en el nuevo dispositivo a algunas personas del teléfono anterior. Entre ellas, puede haber personas con las que ya no se mantiene vínculo, personas que han fallecido, vínculos que ya no resultan significativos o que remiten a recuerdos particulares. Al “agendar” a cada persona, se invita a detenerse unos segundos para pensarla y expresar corporalmente algo que la represente: una emoción, un gesto, una postura o una sensación.

Objetivos: Imaginación, expresión corporal, emociones, juego escénico.

Materiales: Ninguno.

Variantes: En pequeños grupos, cada persona elige a alguien de su agenda imaginaria. Sin nombrarla, realiza una breve expresión corporal. El resto del grupo intenta leer o interpretar qué tipo de vínculo se representa (cuidado, distancia, recuerdo, ausencia, alegría, duelo, etc.). Luego se abre un breve intercambio para compartir sentidos, cuidando siempre la palabra de quien propuso la escena.



Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella

Los elementos: fuego, agua, tierra, aire

Consigna: Se organiza al grupo en pequeños subgrupos de 5 o 6 personas. Se solicita que cada subgrupo forme una ronda de pie. Por turnos, cada persona ocupará el centro de la ronda, de pie y con los ojos cerrados. Durante el desarrollo de la actividad se escuchará música instrumental que acompañe el momento. La persona que guía la dinámica irá mostrando carteles con los nombres de los elementos (agua, fuego, tierra y aire). A partir de cada elemento indicado en el cartel, las personas que forman la ronda recorrerán con sus manos el cuerpo de quien se encuentra en el centro teniendo mucho cuidado, desde la cabeza hasta los pies, representando mediante el contacto las cualidades del elemento señalado. Una vez que se hayan presentado los cuatro elementos, otra persona ocupará el centro y se repetirá la dinámica hasta que todas las personas del subgrupo hayan participado. Se recomienda que quien muestre los carteles lo haga en silencio y que el orden de los elementos no sea siempre el mismo.

Objetivo: Favorecer una experiencia de registro corporal, confianza grupal y sensibilización sensorial.

Materiales: Música, carteles con los nombres de los elementos (agua, fuego, tierra y aire).

Variantes: Al mostrar el elemento, en lugar de trabajar exclusivamente con el contacto, cada integrante puede susurrar palabras o frases breves asociadas al elemento (por ejemplo, “calor”, “fluidez”, “raíz”, “humedad”, “ligero”).

Paisajes emocionales (Figura 10)

Consigna: Se dispondrá de tintas al agua de diferentes colores en frascos goteros. Se propone al grupo que cada persona represente libremente, de forma no figurativa, dos emociones que considere opuestas, eligiendo un color para cada una de ellas. Las emociones pueden referirse a aquellas que estuvieron presentes durante la actividad realizada, o a emociones experimentadas en un período determinado (por ejemplo, a lo largo de la semana u otros momentos significativos). Al cierre, se invitará a quienes lo deseen a compartir qué emociones representaron, qué colores eligieron y de qué manera las plasmaron. Si alguna persona desea agregar alguna reflexión o comentario personal, tendrá la libertad de hacerlo.

Objetivo: Identificación y expresión emociones mediado por lenguajes plásticos, promoviendo la reflexión y el reconocimiento de la diversidad emocional en el grupo y en un entorno de respeto y escucha.

Materiales: Tintas al agua de distintos colores en frascos goteros, hojas blancas.

Variantes: Colectivo: en lugar de trabajar en hojas individuales, se propone una producción grupal sobre un papel afiche o mural, donde cada persona interviene un sector representando sus emociones, pero pudiendo interactuar con otras representaciones. Luego se observa el “paisaje” colectivo y se reflexiona sobre la convivencia de emociones diversas.

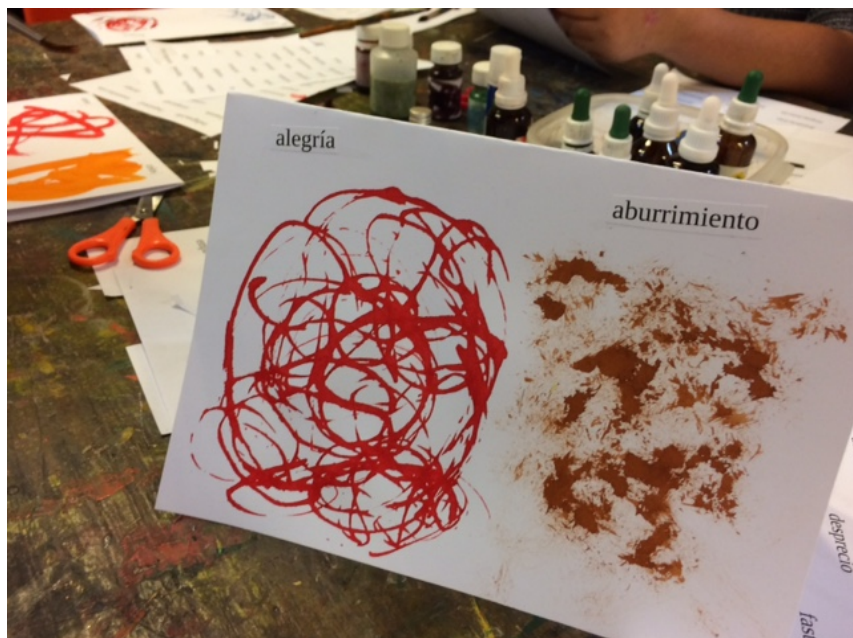


Figura 10: “Paisajes emocionales” en “Encuentros interbarriales de adolescencias”.
(Fotografía de la UAT-CVC)

Monotipos libres de colores (Figura 11)

Consigna: Se propone al grupo intervenir una hoja (individual o colectiva) utilizando pintura al agua, sin buscar representar “algo” en particular. La invitación es pintar desde el cuerpo, el disfrute y la experimentación con los materiales, dejando que el movimiento y el color acompañen la creación. Mientras la producción aún está húmeda, se dispone de otra hoja de mayor tamaño previamente sumergida en agua (sin doblarla) hasta que se haya empapado. Luego se retira y se escurre suavemente para quitar el exceso de agua. A continuación, se coloca el papel húmedo sobre la hoja pintada antes

de que esta se seque, presionando de manera uniforme. Este contacto permite que la pintura se transfiera, generando nuevas formas, texturas e imágenes. Las producciones pueden ser intervenidas nuevamente, exploradas en busca de figuras o fragmentadas para la creación de collages individuales o colectivos.

Objetivos: Favorecer la construcción de confianza grupal a través de la expresión libre. Habilitar la exposición sin juicio.

Materiales: Hojas de papel de diferentes grosuras y porosidades, pinturas al agua, recipiente grande donde colocar las hojas en el agua, pinceles, rodillos.

Variantes: Una sola hoja para todo el grupo. Se habilita intervenir sobre lo que otras personas hicieron.



Figura 11: “Monotipos libres de colores” en “Espacio de práctica integral” en Barrio Unidos. (Fotografía de la UAT-CVC)

Palabras que abrazan

Consigna: Se invita a las personas a escribir, de manera anónima y breve, en pequeñas hojas, características, cualidades, habilidades, gustos o acciones positivas de quienes integran el grupo. Luego, todas las hojas se colocan en una caja o bolsa. En la caja también habrá algunas hojas ya escritas y otras en blanco. Por turnos, cada persona toma una hoja al azar, lee en voz alta lo que dice y abraza (o realiza un gesto de cercanía) a quien considere que representa lo escrito. Quienes tomen una hoja en blanco podrán recibir “abrazos” o gestos de todas las personas que deseen hacerlo, mientras expresan en voz alta características, cualidades, habilidades, gustos o acciones positivas hacia esa persona. Se propone, además, inventar formas creativas de “abrazar” (pueden ser gestos, movimientos, palabras, miradas, etc.), solicitando siempre el consentimiento antes del contacto físico y respetando los límites y la comodidad de cada participante. Para garantizar que todas las personas reciban al menos un gesto de reconocimiento, se podrá priorizar a quienes aún no hayan sido elegidas o bien ofrecerles una hoja en blanco hacia el final de la actividad. Como cierre, se puede realizar un “abrazo caracol” (ver dinámica).

Objetivos: Fomentar el respeto por los límites propios y ajenos, incorporando la idea de consentimiento. Favorecer el reconocimiento positivo entre las personas del grupo.

Materiales: Hojas pequeñas (pueden ser recortadas previamente), lapiceras, una caja o bolsa.

Variante: Al finalizar, cada persona escribe una nueva cualidad para sí misma, retomando lo recibido durante la dinámica, reforzando la auto-percepción positiva.

6. Juegos expresivos

*¿Por qué identificar mirada y pasividad? (...)
¿Por qué asimilar escucha y pasividad? ¿Cómo superar el prejuicio de
considerar la palabra como contraria a la acción?*

Lisa Block de Behar (2016, p. 23).
“Apuntes para una dramaturgia del espectador”

El teatro constituye un lenguaje privilegiado en tanto articula experiencia estética, juego, pensamiento crítico, narrativa, corporalidad y convivio. En este sentido,

no podemos disociar juego y actos creativos. Actuar es jugar: to play, jouer, spielen. El teatro es uno de los lenguajes artísticos en los que el encuentro con la belleza y la experiencia estética se produce desde el ‘juego’ entre todas las partes: artista, obra y espectador (Torrado, 2016, p. 95).

Los juegos teatrales habilitan un espacio lúdico, expresivo, creativo y simbólico en el que se manifiestan las identidades, las imaginaciones, las corporalidades, los vínculos colectivos y las posibilidades de ensayar formas alternativas de estar, sentir, pensar, ser, narrar y vivenciar el mundo. Desde un enfoque de derechos, salud comunitaria, educación popular y extensión universitaria crítica, los juegos teatrales pueden comprenderse como prácticas de emancipación subjetiva y colectiva, así como de disputa y construcción cultural situada. El juego y las artes establecen un diálogo bidireccional en el que se desarrollan auténticos procesos estéticos y creativos.

Desde la perspectiva de la salud comunitaria integral, el juego y las artes se colocan como ejes centrales de los abordajes comunitarios, al poner en primer plano dimensiones como la emocionalidad, la subjetividad, la corporalidad, la hospitalidad y la identidad, entre otras. En este sentido, López Fernández Cao y Martínez Díez (2006) afirman que “el juego (...) facilita el crecimiento, es universal y lleva del yo a la relación con el grupo. En el juego somos libres de ser creativos, por ello se usa toda la personalidad; a través de él descubrimos nuestro yo” (pp. 22–23).

Por su parte, Ana Mae Barbosa (2022) sostiene que la mediación en arte, juego y educación constituye un proceso de acción cultural que supera la mera transmisión de contenidos, habilitando diálogos estéticos transformadores. Este enfoque dialoga con Freire en su crítica a la educación bancaria, en tanto desplaza la idea hegemónica de depósito de conocimientos y concibe las artes y las educaciones en plural, como procesos de construcción de sentidos compartidos. Desde esta perspectiva, la mediación artístico-educativa se configura como una práctica transformadora en lo que puede pensarse como pedagogías arte-educativas críticas. En palabras de Barbosa, la mediación es social y “el arte tiene una importancia enorme en la mediación entre los seres humanos y el mundo, lo que da un papel destacado al Arte/Educación: ser la mediación entre el arte y el público” (Barbosa, 2022, p. 189).

En esta misma línea pedagógica, crítica y salubrista, Augusto Boal (2002) afirma:

creo que el teatro debe traer felicidad, debe ayudarnos a conocer mejor nuestro tiempo y a nosotros mismos. Nuestro deseo es conocer mejor el mundo en el que vivimos para poder transformarlo de la mejor manera. El

teatro es una forma de conocimiento y debe ser también un medio de transformar la sociedad (p. 21).

Las metodologías lúdicas y expresivas desde la perspectiva de la participación y el protagonismo se constituyen como alternativas a las lógicas patriarcales y adultocéntricas que tensionan abordajes salubristas, educativos y políticos hegemónicos. Las metodologías lúdico-expresivas fortalecen la cercanía y el encuentro con las personas en tanto se configuran como prácticas abiertas, dialógicas y no supone formas correctas, no buscan una única respuesta, sino que busca habilitar diferentes preguntas. Al suspenderse el juicio y las lógicas evaluativas, habilitan procesos de problematización de experiencias, favorecen la expresión de emociones, el intercambio de vivencias y el reconocimiento de saberes otros como lecturas del mundo.

En este marco, el teatro y las metodologías lúdico-expresivas se consolidan como territorios pedagógicos, políticos y sensibles donde el juego deviene experiencia de conocimiento, cuidado y transformación. Al habilitar espacios de participación, creación y encuentro, estas prácticas contribuyen a la construcción de subjetividades críticas y colectivas, al fortalecimiento de vínculos comunitarios y a la ampliación de las posibilidades de decir, sentir y habitar el mundo. Lejos de constituirse como meros recursos instrumentales, el juego teatral y las artes se inscriben como prácticas emancipadoras que, desde una ética del cuidado y diálogo, interpelan las formas hegemónicas de educar, producir saber y construir salud, abriendo horizontes para imaginar y ensayar otros modos de vivir en común.

En este marco, el teatro y las metodologías lúdico-expresivas participativas se consolidan como territorios pedagógicos, políticos y sensibles donde el juego deviene experiencia de conocimiento, cuidado emancipatorio y

transformación. Al habilitar espacios participativos, de cuidado emancipatorio, protagonismo, creación y encuentro, estas prácticas contribuyen a la construcción de subjetividades críticas, desobedientes y colectivas, al fortalecimiento de vínculos comunitarios saludables y a la provocación de otras formas de decir, pensar, sentir y habitar el mundo. Los juegos teatrales y las artes se inscriben así como prácticas emancipadoras que, desde una ética del cuidado y diálogo, interpelan las formas hegemónicas de educar, producir conocimientos y construir salud y ciudadanía.

1. Congelado teatral

Consigna: El grupo se desplaza libremente por el espacio. Ante una señal previamente acordada, por ejemplo, al detenerse la música, cuando alguien dice “¡congelado!”, o a la palma, todas las personas deben detenerse y adoptar una pose expresiva congelada que represente una consigna definida de antemano (emociones, libertad, humor, miedo, participación, entre otras).

La consigna puede ir variando a lo largo de la actividad, o bien proponerse que el “congelado” se realice junto a la persona más cercana en el momento de la señal, promoviendo la interacción y la expresión corporal compartida.

Objetivos: Disponibilidad corporal, espontaneidad, manejo del cuerpo en escena.

Materiales: Música (opcional).

Variantes: Congelados temáticos (miedo, sorpresa, alegría).

2. Congelado teatral más título

Consigna: Puede ser una variante o complemento del “congelado teatral”, en esta oportunidad se congela una imagen grupal y otra persona debe ponerle un título como si fuera una foto o escena de película.

Objetivos: Interpretación, lectura de imágenes, creatividad narrativa, trabajo grupal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Inventar diálogos o situaciones a partir del título.

3. Congelado en pareja con diálogo

Consigna: Siguiendo la actividad de “congelado teatral”, en pequeños grupos a en parejas se congelan representando una situación durante unos segundos en los que se observan, luego se “descongelan” e improvisan un breve diálogo.

Objetivos: Improvisación, escucha, creatividad dramática.

Materiales: Ninguno.

Variantes: El resto del grupo propone emociones o lugares.

4. Copiar el ritmo y movimiento de la otra persona

Consigna: En parejas, cada persona debe copiar en espejo el ritmo y los movimientos (pasos, palmas, respiración) de la otra. Se cambian los roles.

Objetivos: Escucha corporal; conexión con otro cuerpo.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Copiar los sonidos o palabras dichas por la otra persona.

5. Imágenes vivas

Consigna: En grupos, se crean esculturas corporales grupales que representen una palabra o una situación. La consigna puede definirse al azar: el grupo escribe previamente palabras o situaciones en papelitos, los coloca en una caja y luego toman uno para establecer la pauta.

Objetivos: Composición corporal, expresión colectiva.

Materiales: Ninguno.

Variantes: El resto del grupo adivina la palabra o situación sin la intervención de la persona que la escribió y puso en la caja.

6. Teatro Imagen sobre escenas del barrio

Consigna: Crear imágenes congeladas que representen situaciones cotidianas del barrio (conflictos, personajes, historias, mitos).

Objetivos: Lectura crítica, representación comunitaria, análisis.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Transformar la imagen negativa en una imagen positiva e introducir el diálogo en la escena.

7. Teatro Foro (introducción Teatro del Oprimido)

Consigna: Se le da tiempo a todos los grupos para pensar y ensayar colectivamente una escena que identifiquen conflictiva en su contexto

territorial. Los grupos presentan su escena problemática; las personas espectadoras pueden entrar a reemplazar a personajes y cambiar la escena. De esta forma se convierten en "espect-actor".

Objetivos: Análisis crítico, participación activa, resolución de problemas.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Dos grupos con versiones distintas del mismo conflicto.

8. Cuerpos que se transforman en objetos o animales

Consigna: Una persona puede guiar la actividad proponiendo la imitación de objetos o animales con el cuerpo (por ejemplo: árbol, silla, antena, puerta, león, elefante). Los objetos o animales a representar se van pautando de manera progresiva a lo largo de la actividad.

Como variante, los objetos o animales pueden no estar pautados previamente, otorgando a las personas total libertad para representar cualquier objeto o animal, que luego deberá ser adivinado por el resto del grupo. En ambos casos, se puede acordar previamente si la representación incluye sonidos o si se realiza únicamente de forma corporal.

Objetivos: Imaginación, conciencia del propio cuerpo en el espacio.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Objetos o animales colectivos (auto, puente, máquina).

9. Seguimiento-exageración

Consigna: En ronda, una persona hace un movimiento; la siguiente lo exagera y lo pasa; se va transformando en el recorrido por la ronda hasta ser irreconocible.

Objetivos: Creatividad, humor, escucha corporal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Hacerlo con sonidos en vez de movimientos.

10. Historias en cadena

Consigna: En ronda, una persona comienza una historia con una frase; cada participante repite lo anterior y agrega una palabra o frase coherente o absurda.

Objetivos: Creatividad narrativa, escucha, memoria.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Historia solo con diálogos; historia poética.

11. La foto fija

Consigna: Hacer una foto congelada que podría representar una foto familiar, el festejo de un gol, una manifestación callejera, una clase en un centro educativo, un grupo de adolescencias en una esquina o bailando, etc.

Objetivos: Humor, creatividad visual.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Fotos temáticas: “familia alienígena”, “familia medieval”, “adolescencias de los años 70”.

12. Cruce de situaciones

Consigna: Dos improvisaciones simultáneas en el espacio que se encuentran en un momento y al cruzarse interactuar y modificarse mutuamente.

Objetivos: Manejo de la atención, escucha múltiple, creatividad.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Tres escenas simultáneas.

13. Teatro en cámara lenta

Consigna: Representar una escena cotidiana en cámara muy lenta. Se podrá pautar la situación y se representa colectivamente, el resto de las personas espect-actoras pueden interpretar la escena.

Objetivos: Conciencia del tiempo y el gesto; expresividad.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Cámara rápida; cámara entrecortada.

14. Escena muda

Consigna: Improvisar escenas mudas, usando solo gestos y sonidos no verbales.

Objetivos: Lenguaje corporal, comunicación no verbal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Escenas enteras sin sonido.

15. Teatro de objetos

Consigna: Se propone experimentar con objetos cotidianos y darles vida y voz a objetos creando escenas breves.

Objetivos: Imaginación, resignificación, juego escénico.

Materiales: Objetos diversos.

Variantes: Escenas solo con un tipo de objeto (solo cucharas, solo ropa, palillos de ropa, martillos, etc.).

16. Margaritas gigantes

Consigna: Se propone a las personas participantes imaginar que tienen en sus manos una gran margarita y que la van quitando pétalos, como en el juego de “me quiere / no me quiere / mucho / poquito / nada”. Ante cada una de estas opciones, se toman unos segundos para congelar el cuerpo y representar, a través de una pose, la emoción que esa palabra o frase les despierta.

Objetivos: Imaginación, expresión, juego escénico.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Puede hacerse en parejas.

17. Encuentros diferentes

Consigna: En una caminata por el espacio, variando direcciones y velocidades, las personas se van cruzando. Cada vez que se encuentran con otra persona, inventan formas no habituales de saludo, abrazo o presentación, procurando no repetir las mismas maneras de saludar, abrazar o presentarse a lo largo de la actividad.

Objetivos: Imaginación, expresión corporal, emociones, interacción.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Antes de realizar el saludo, cada persona propone con el cuerpo o con una palabra breve una forma de saludo (por ejemplo: gesto, distancia, contacto, movimiento). La otra persona responde aceptando, adaptando o transformando esa propuesta, construyendo así un saludo acordado en el momento. Se procura no repetir formas y respetar siempre los límites corporales y emocionales.

18. Radios analógicas

Consigna: Se propone representar el dial de una radio analógica. Varias personas participantes actúan como distintas emisoras de radio, cada una con características definidas (informativa, deportiva, musical, de espectáculos, periodística, de opinión, de chimentos, entre otras). Las personas que representan las emisoras se sientan formando un círculo y comienzan a emitir sus “programas” en voz alta, todas al mismo tiempo, sosteniendo el estilo y contenido de su estación. El resto del grupo asume el rol de oyentes, circulando por el espacio y deteniéndose frente a las emisoras que les resulten más atractivas, como si recorrieran el dial de una radio. Luego de un

tiempo acordado, se pueden intercambiar los roles, de modo que todas las personas tengan la posibilidad de experimentar ambos lugares: emitir y escuchar.

Objetivos: Escucha, narración, interacción.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Se mantiene la dinámica del dial de radio, con emisoras emitiendo simultáneamente y oyentes que circulan. Durante el desarrollo del juego, una persona introduce, a través de señales acordadas, distintas interferencias que afectan a las emisoras. Algunas señales pueden indicar: bajar el volumen, hablar en susurro, repetir una misma frase, cambiar abruptamente de tema, cantar, quedar en silencio por unos segundos o ser “tapada” por otra emisora. Las emisoras deben adaptarse creativamente a estas condiciones.

19. Escrituras que crecen

Consigna: Cada persona piensa una frase breve, de cinco o seis palabras, sobre un tema acordado previamente (por ejemplo: amistad, miedo, lucha, participación, alegría, entre otros). Luego, todas las personas simulan en silencio la escritura de esa frase, al mismo tiempo, en distintos soportes. Se comienza con una libreta pequeña y, progresivamente, según se indique, se amplía el soporte: primero a una pequeña libreta, luego una cartulina, pizarra y finalmente a un gran muro, como si se tratara de un graffiti.

Objetivos: Expresión de ideas y emociones a través de la palabra escrita y el cuerpo.

Materiales: Ninguno.

Variantes: En la última instancia, al simular el graffiti en el gran muro, las personas se agrupan y construyen una frase colectiva, combinando palabras o fragmentos de las frases individuales. La escritura final representa una voz común del grupo.

20. Palabras raras

Consigna: Se colocan en una caja o bolsa palabras “inventadas” (por ejemplo “cronopios” de Julio Cortazar, o cualquier palabra que va apareciendo en los grupos o al tratar de decir otra, por un furcio, se la dice mal (por ejemplo: higienidad, alusionar, grimado, etc.). En el grupo se va tomando, por turnos, una palabra y se tiene que inventar un significado.

Materiales: Caja o bolsa, palabras escritas en tarjetas.

Variantes: Crear un relato con esas palabras de forma colectiva.



Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella

Emojis callejeros (Figura 12)

Consigna breve: Buscar formas u objetos urbanos que parezcan rostros o expresiones y fotografiarlos; luego intervenirlos digital o manualmente para crear “emojis callejeros”.

Objetivos: Agudizar la percepción visual, reconocer el potencial expresivo de los objetos cotidianos. Desarrollar humor gráfico y juego visual con el entorno.

Materiales: Celular o cámara. Marcadores, lápices o edición digital básica.

Variantes: Hacer una serie temáticamente: solo caras alegres, enojadas, dormidas, graciosas, etc. Armar una exposición colectiva de “emojis del barrio”.

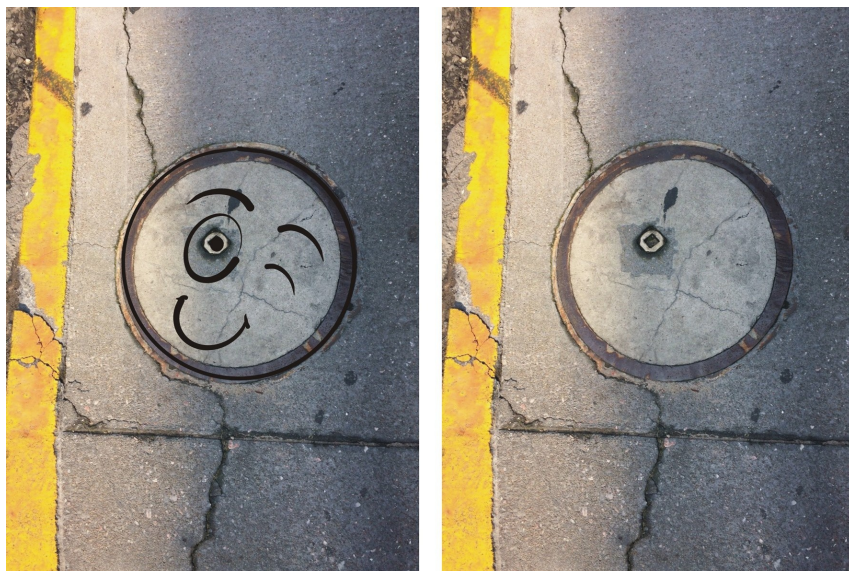


Figura 12: “Emojis callejeros” en dispositivo “ApexAndo”. (Fotografías de la UAT-CVC)

Fototransformación: yo pero distinto (Figura 13 – Figura 14 – Figura 15)

Consigna: Se parte de una fotografía personal del propio rostro. Se propone intervenirla pintando con crayolas (pueden utilizarse otras técnicas: pintura, collage, tizas, etc.), con el objetivo de transformarla, reinterpretarla y explorar nuevas formas de autorrepresentación. Al finalizar las producciones, se entreverarán todas las fototransformaciones y cada persona tomará una al azar. A partir de la imagen que le haya tocado, se presentará ante el grupo imaginando y construyendo una breve presentación desde esa creación, como si fuera ese personaje. Luego continuará la persona que realizó la fototransformación original, quien podrá compartir el sentido de su transformación, comentar el proceso creativo y ampliar aquello que desee

expresar sobre su obra. A continuación, esta misma persona con la producción tomada al azar, repetirá la dinámica. Se continuará de este modo hasta que todas las personas se hayan presentado.

Objetivos: Reflexionar sobre la identidad y la autoimagen. Experimentar con técnicas expresivas y mixtas. Romper con estereotipos visuales.

Materiales: Fotografía impresa. Crayolas. Tintas al agua.

Variantes: Hacer varias versiones distintas de la misma foto (cubista, surreal, humorística, etc.). Combinar con escritura: “qué dice esta versión de mí”. Trabajar retratos cruzados (intervenir la foto de otra persona con consentimiento).





Figura 13 – Figura 14 – Figura 15: “Fototransformación” en “Actividades lúdico-expresivas con adolescencias en verano”. (Fotografía de la UAT-CVC)

Capturar letras en la ciudad – frottage (Figura 16 – Figura 17)

Consigna breve: Recorrer la ciudad buscando letras en relieve y capturarlas mediante *frottage* (frotar crayolas o lápices sobre papel apoyado en la superficie). Puede plantearse formar algunas palabras acordadas previamente o nuevas con diferentes tipografías.

Objetivos: Descubrir la tipografía en el territorio como lenguaje visual. Trabajar textura, forma y registro gráfico con una técnica simple.

Materiales: Hojas de papel. Crayolas, lápices blandos o carbonilla.

Variantes: Reunir varias letras para formar palabras o frases colectivas ya determinadas o a crear. Combinar frottage con pintura, collage o poesía.

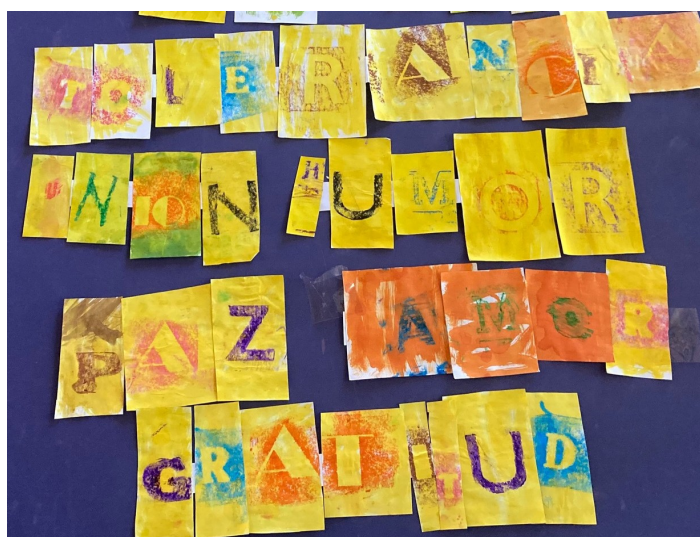
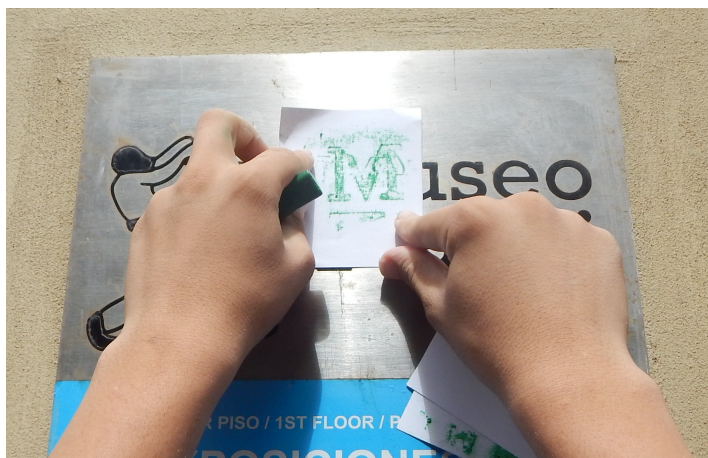


Figura 16 – Figura 17: “Capturar letras en la ciudad” en dispositivo “ApexAndo”. (Fotografías de la UAT-CVC)

Falsos vitrauxs (Figura 18 – Figura 19 – Figura 20 – Figura 21)

Consigna: Realizar un falso vitraux utilizando trocitos de papel de cometa sobre una base de acetato, plástico o nylon. Puede proponerse que cada persona, o en grupos, diseñe una composición libre y la construya pegando pequeños trozos de papel sobre una capa de cola extendida en el acetato o soporte utilizado. Una vez seco el trabajo, se desprenderá cuidadosamente la capa formada para colocarla sobre una ventana o superficie transparente, observando el efecto de los colores con la luz.

Objetivos: Experimentar con una técnica plástica que simula el efecto de los vitrales. Desarrollar la creatividad y la motricidad fina a través del recorte y pegado.

Materiales: Hoja de acetato, plástico o nylon. Cola vinílica blanca. Papel cometa. Tijeras.

Variantes: Hacer la actividad de forma grupal, armando un vitraux grande con varias partes. Utilizar papeles reciclados o revistas para experimentar con diferentes transparencias y texturas. Versión pintado: en esta variante se utilizan acetatos transparentes como soporte y se pinta con marcadores para vidrio o permanentes que permitan ver el color a trasluz. Esto posibilita experimentar con la transparencia, la superposición de capas y la composición mediante dibujos o collages.

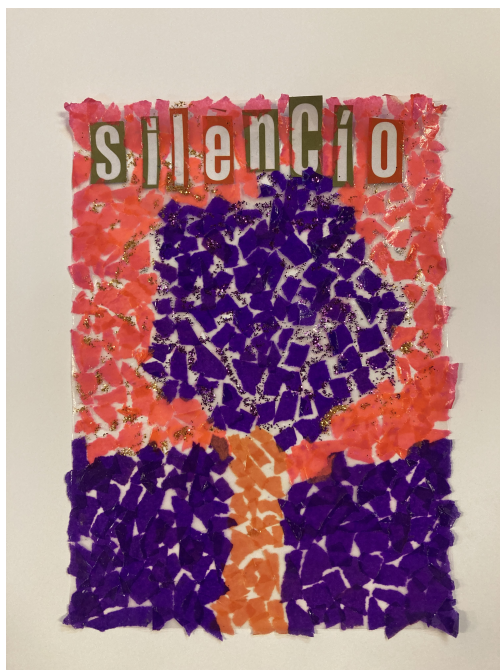
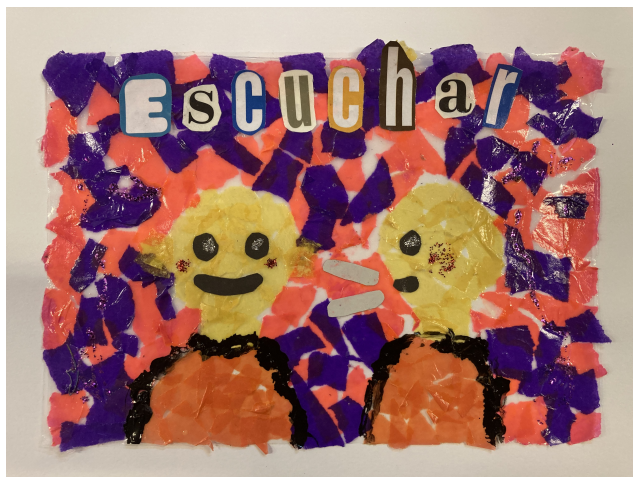


Figura 18 - Figura 19: Falso vitroux (versión papel cometa) en “Actividades lúdico-expresivas en verano con adolescencias” (Fotografías de la UAT-CVC).

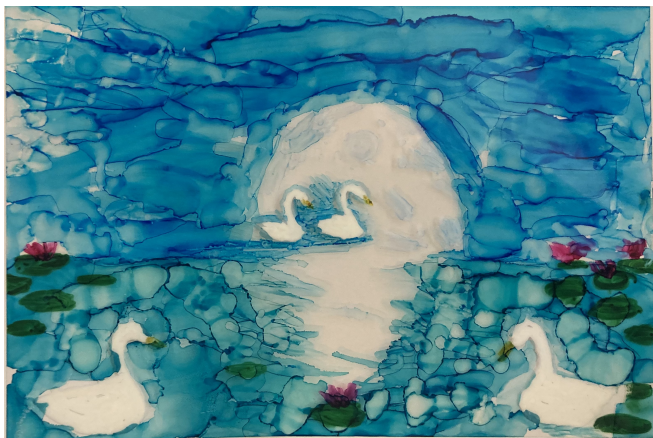


Figura 20 - Figura 21: Falso vitraux (versión pintada) en “Actividades lúdico-expresivas en verano con adolescencias” (Fotografías de la UAT-CVC).

7. Juegos sobre convivencia

*Hacer mundo con ellos y tratar de crear otro tipo de relaciones sobre esas que han sido entorpecidas;
negadas; arruinadas.*

Catalina Cortés Severino – Laura Quitana (2022, p. 137)

Los juegos que se han reunido en esta categoría buscan problematizar las formas de vincularse, revisar los modos de convivencia, reconocer prácticas discriminatorias o subordinadoras, y habitar experiencias de cuidado, solidaridad y encuentro. Desde enfoques críticos, estas propuestas habilitan vivencias, espacios dialógicos y formas de compromiso amoroso. Para Freire (2005): “el amor es un acto de valentía, (...) el acto de amor consiste en comprometerse con su causa. La causa de su liberación. Pero este compromiso, por ser amoroso es dialógico.” (p. 71).

El juego se configura como un espacio donde lo cotidiano puede ser leído, cuestionado y resignificado de forma colectiva. El diálogo en torno al poder, las diferencias, la participación o el conflicto, genera experiencias colectivas que promueven vínculos saludables necesarios para jugar, pensar y sentir de forma alternativa a las opresiones. En clave de derechos, y entendiendo la convivencia como una construcción basada en acuerdos sobre las formas de relación, esta propuesta implica el encuentro desde las diferencias, habilitando que todas las personas puedan participar, expresarse y ser escuchadas, entre otras vivencias y sentires.

Los juegos de convivencia permiten ensayar otras formas de “estar entre diferencias” (Skliar, 2022) a través de la experiencia, habilitando y vivenciando procesos de cooperación, construcción de acuerdos, diálogo, manejo de la frustración, comportamiento asertivo y resolución colectiva de problemas. Estos procesos se sostienen en el hacer lúdico, creativo y compartido; no obstante, también emergen tensiones, disensiones y conflictos que abren nuevas preguntas, habilitan intercambios y posibilitan la problematización desde la experiencia vivida, el cuerpo, el sentir, el pensar y el encuentro.

Como se planteaba antes, las relaciones de poder atraviesan todos los encuentros y desencuentros entre las personas y se expresan en los estereotipos, discursos, prácticas, exclusiones, mandatos sociales, subordinaciones, opresiones, discriminaciones o convivencias. Lejos de ser neutral, armónica, o inocua, la convivencia está cargada de sentidos, normas y disputas. Las desigualdades cotidianas, vinculadas a los cuerpos, edades, clases sociales, territorios, modos de hablar o identidades culturales o de género, también permean los encuentros lúdicos y las convivencias. Cualquier esfuerzo orientado a transformar los desequilibrios de poder en la complejidad del convivir implica, según Denise Najmanovich (2024),

soltar el ansia de control, desarmar las jerarquías, democratizar y desburocratizar las prácticas, aprender a reconocer la paridad en la diversidad, para practicar una escucha arriesgada y dejar de intervenir sobre los demás para gestar inter-versiones en las que todes tengan lugar (p. 15).

La conversación y el diálogo constituyen componentes centrales de la convivencia y no pueden ser entendidos exclusivamente como intercambios comunicativos. En su sentido etimológico, conversar remite a vivir con, dar

vueltas con, subrayando su carácter situado y cotidiano, mientras que el diálogo, en su raíz etimológica, supone la apertura a la diferencia y la disposición a dejarse afectar por la palabra que pasa a través, en el entre, habilitando procesos de co-construcción. Desde pedagogías críticas y enfoques relacionales, dialogar implica un modo de estar que habilita el encuentro entre diferencias, la construcción de acuerdos y la problematización de las relaciones de poder que atraviesan la vida cotidiana. En Freire (2005), el diálogo se presenta como un acto amoroso y político, condición necesaria para cualquier proceso de liberación; en Skliar (2022), la conversación se vincula con la posibilidad de habitar lo común sin borrar las singularidades; y en Najmanovich (2024), conversar supone desarmar jerarquías, soltar el control y asumir una escucha arriesgada que permita construir inter-versiones donde todas las voces tengan lugar. En este sentido, dialogar no es buscar consensos ni armonías, sino sostener la incomodidad que emerge cuando se movilizan distintas miradas, experiencias y modos de sentir y pensar.

Desde esta perspectiva, los juegos de convivencia se configuran como espacios privilegiados para la conversación y el diálogo, no solo a través de la palabra, sino también del cuerpo, el hacer compartido, el gesto, el silencio y la experiencia vivida. El juego se constituye en un territorio donde la conversación y el diálogo se vuelven experiencia y se encarnan, permitiendo ensayar modos de estar que desafían las lógicas adultocéntricas, jerárquicas, patriarcales y subordinadoras, y habilitan la construcción colectiva de convivencias más justas, cuidadas y emancipadoras.

1. Situaciones de discriminación (teatro-imagen)

Consigna: El grupo crea imágenes congeladas que representen situaciones de discriminación o cualquier otra situación que preocupe o no es visibilizada por todo el grupo como una situación incómoda o conflictiva; luego se discute y se transforma la imagen hacia una alternativa justa o saludable.

Objetivos: Sensibilización; análisis crítico; empatía.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Representar situaciones vividas por el propio grupo.

2. “Rumores”: el teléfono descompuesto reflexivo

Consigna: Una frase se transmite en cadena; luego se comparan las versiones y se discute cómo circula la información en los grupos.

Objetivos: Comunicación; límites del rumor; ética de la palabra.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Trabajar también con gestos en lugar de palabras.

3. Historias de discriminación – narración y análisis

Consigna: En ronda, quienes quieran comparten experiencias de discriminación, maltrato, adultocentrismo, violencia, etc.; luego se eligen escenas y personas que se propongan para dramatizar y transformar. Podrán integrarse en cualquier momento a la escena las personas que quieran.

Objetivos: Expresar vivencias; elaborar; construir alternativas.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Trabajo con tarjetas de situaciones ficticias si el grupo es sensible.

4. Semáforo de vínculos

Consigna: Se solicita a las personas integrantes del grupo que escriban en tarjetas situaciones o conductas que consideren molestas, incómodas o poco respetuosas, así como aquellas que perciban como respetuosas, sanas o cuidadosas. Las tarjetas se colocan en una caja.

Luego, se presentan carteles de colores: rojo (situaciones vividas negativamente), amarillo (situaciones que generan dudas o ambivalencias) y verde (situaciones cuidadosas o respetuosas).

A medida que se van extrayendo y leyendo las tarjetas, las personas participantes deben ubicarse junto al cartel que represente cómo viven o interpretan esas conductas o frases.

Objetivos: Reflexión sobre límites; consentimiento; vínculos sanos.

Materiales: Carteles de colores.

Variantes: Agregar ejemplos creados por el grupo.

5. La silla vacía

Consigna: Se coloca una silla que representa una voz ausente o silenciada (por ejemplo, la de una persona perteneciente a una minoría o con alguna característica particular). El grupo imagina qué podría aportar esa voz, qué tendría para decir y qué aspectos habitualmente no se le permite expresar. Luego, una persona que desee “ponerse en ese lugar” ocupa la silla y comienza a hablar, presentándose como si fuera esa persona, expresándose

libremente, sin interrupciones ni censura. A partir de esta intervención, se habilita un espacio de intercambio en el que el resto del grupo puede compartir opiniones, reflexiones y resonancias, promoviendo una escucha respetuosa y colectiva.

Objetivos: Inclusión simbólica; empatía; perspectiva colectiva.

Materiales: Silla.

Variantes: Varias sillas: niñeces, adolescencias, barrio, familia.

6. Preguntas para pensar y convivir

Consigna: Cada persona o en pequeños grupos, se crean varias tarjetas con preguntas sobre convivencia, discriminación o participación. Se intercambia entre los pequeños grupos las tarjetas, se elige una y se reflexiona colectivamente. A partir de la conversación, se crea una producción plástica en collage, dibujo, cómic, etc. sobre la temática. Estas producciones se presentarán a todo el grupo, intercambiando opiniones, sentires y sentidos.

Objetivos: Pensamiento crítico; diálogo.

Materiales: Tarjetas con preguntas.

Variantes: Después de la presentación de las producciones, se propone colectivamente o de forma individual una imagen corporal, gesto o palabra que sintetice lo trabajado.

7. Posturas en juego – posiciones ante afirmaciones

Consigna: Cada persona escribe en un papel una frase o afirmación polémica, sobre la cual tenga dudas o que considere capaz de provocar

conversación. Luego, se delimitan en el espacio tres zonas: “de acuerdo”, “en desacuerdo” y “en duda”. Todos los papeles se colocan en una caja y, por turnos, una persona extrae uno y lo lee en voz alta. Cada participante se ubica en el espacio que represente su postura frente a la afirmación leída. Se invita a quienes lo deseen a argumentar su posición; durante el intercambio, las personas pueden cambiar de lugar si modifican su opinión, o permanecer en el mismo espacio si sostienen su postura.

Objetivos: Debate respetuoso; visibilizar diversidad de opiniones.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Luego de leer cada afirmación, las personas se ubican en el espacio según su postura (de acuerdo / en desacuerdo / en duda), pero solo puede argumentar una persona por cada espacio. El resto escucha en silencio. Al finalizar esas intervenciones, se habilita un momento breve para que quienes lo deseen cambien de lugar sin hablar, dejando que el movimiento corporal exprese el impacto de los argumentos escuchados.

8. Banderines de convivencia

Consigna: Cada persona escribe en un banderín una palabra o pauta que considere importante para definir la convivencia del grupo. Luego, todos los banderines se cuelgan juntos en un espacio visible, donde permanecerán a la vista para acompañar y recordar los acuerdos durante todo el proceso.

Objetivos: Construcción colectiva de normas de convivencia.

Materiales: Papeles, hilos, palitos.

Variantes: Banderines de emociones, de deseos, de acuerdos.

9. Historias de cuidado expresadas de diferentes formas

Consigna: En ronda, cada persona narra una situación en la que se sintió cuidada o en la que cuidó a alguien. Luego, en pequeños subgrupos, se decide colectivamente qué situación representar y la modalidad de representación. A modo de orientación, se pueden proponer distintas formas de representación teatral, tales como: imágenes congeladas, escenas con diálogos, uso de lenguajes inventados, representaciones sin palabras, en cámara lenta, cantadas o exclusivamente corporales, entre otras.

Objetivos: Reconocer prácticas de cuidado; reforzar sentido comunitario.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Se entrega a cada grupo una tarjeta que contiene una de las situaciones narradas y otra tarjeta con la forma de representación.

10. Línea del tiempo personal y barrial

Consigna: Se propone a las personas participantes dibujar una línea del tiempo que represente distintos momentos significativos de sus trayectorias. En la línea pueden incluirse hechos, situaciones o experiencias vinculadas al día a día, el barrio o territorio, los vínculos, los grupos de pertenencia, así como dificultades, cambios o aprendizajes importantes. La línea del tiempo puede realizarse de manera individual o en pequeños grupos, utilizando palabras, dibujos, símbolos, colores u otros recursos expresivos. No es necesario respetar una cronología estricta: cada persona o grupo decide qué momentos destacar y cómo representarlos. Una vez finalizada la producción,

se invita a compartir voluntariamente algunos aspectos de la línea del tiempo en ronda o en pequeños intercambios, poniendo el énfasis en lo que cada experiencia significó, en las redes de apoyo presentes y en los aprendizajes contruidos.

Objetivos: Identidad colectiva; memoria; reflexión.

Materiales: Hojas, marcadores.

Variantes: Línea del tiempo colectiva del grupo.

11. Mapeos

Consigna: Se propone a las personas participantes realizar un mapeo territorial para representar, a partir de dibujos, palabras y símbolos, los espacios significativos de su vida cotidiana. En un plano, hoja grande o papel continuo, cada persona o grupo dibuja un mapa del barrio, del territorio que habita o de los recorridos que se realizan habitualmente. En el mapa se pueden señalar lugares importantes vinculados a la vida diaria (centros educativos o de salud, servicios de la zona, casa, espacios de encuentro, trabajo, juego), a los vínculos y grupos de pertenencia, así como espacios que representen dificultades, conflictos, cuidados o apoyos. No se busca una representación geográfica exacta, sino una cartografía subjetiva y afectiva del territorio. Una vez finalizado el mapeo, se propone un momento de intercambio en el que cada persona o grupo comparte algunos de los lugares elegidos, explicando por qué son significativos y qué emociones, recuerdos o experiencias se asocian a ellos. El mapa puede quedar expuesto como memoria colectiva del proceso.

Objetivos: Reflexión sobre vínculos y territorios.

Materiales: Papel continuo, marcadores, revistas, telas, pinturas.

Variantes: Mapear las emociones, aromas, colores de los recorridos territoriales.

12. Sostenernos colectivamente

Consigna: Se colocan en una caja o bolsa papelitos con nombres de distintas partes del cuerpo. Por turnos, cada persona toma un papelito y, según lo indicado, debe unirse a otra persona sosteniendo los papelitos y el contacto a través de esa parte del cuerpo (por ejemplo: hombro con boca, espalda con nariz, rodilla derecha con oreja izquierda). A medida que avanza el juego, nuevas personas se van sumando, tomando papelitos y uniéndose al grupo, sosteniendo todos los contactos y los papelitos en cada contacto de los cuerpos. El desafío es mantenerse conectadas sin que los papelitos caigan al piso. El juego finaliza cuando alguno de los papelitos se cae o cuando el grupo decide cerrar la experiencia.

Objetivos: Grupalidad, contacto corporal cuidado y respetuoso, convivencia saludable.

Materiales: Papeles con nombre se partes del cuerpo, bolsa o caja.

Variantes: Se forman varios grupos pequeños que juegan en simultáneo. O, con desplazamiento: una vez armado el grupo, se propone moverse lentamente por el espacio sin perder los contactos y sin que caigan los papelitos.

13. Etiquetas en juego

Consigna: Se invita a las personas participantes a colocarse una hoja en la espalda con un rol asignado, vinculado a identidades o colectivos que suelen ser objeto de estereotipos, prejuicios o discriminación. Cada persona recibe un cartel sin leerlo (por ejemplo: “soy una mujer migrante”, “soy de un pueblo originario”, “soy afrodescendiente”, “soy una mujer trans”, “soy un adolescente homosexual”, “vivo con VIH”, “soy una persona con obesidad”, “soy una persona con discapacidad”, “soy una persona mayor”, “vivo en un barrio popular”, “soy una joven de un barrio de clase alta”, entre otros). Luego, las personas circulan por el espacio e interactúan entre sí. Se les propone que se relacionen tomando como referencia los estereotipos, prejuicios o formas de discriminación que socialmente suelen recaer sobre el rol que perciben en la otra persona, sin nombrar explícitamente el cartel.

Al finalizar el recorrido, se realiza un espacio de puesta en común y reflexión colectiva, conversando sobre cómo se sintió cada persona durante la dinámica, qué actitudes aparecieron, qué estereotipos se pusieron en juego y cómo impactan estas miradas en la vida cotidiana.

Objetivos: Sensibilizar, convivencia, heterogeneidad.

Materiales: Papeles con roles, bolsa o caja, palillos.

Variantes: En lugar de carteles con identidades, se colocan en la espalda actitudes sociales (por ejemplo: “evitar”, “sobreproteger”, “no escuchar”, “desconfiar”, “burlarse”, “cuidar”, “ignorar”). Las personas interactúan desde esas actitudes y luego reflexionan sobre cómo se sintieron y qué relaciones producen esas miradas.

14. Carrera de las ventajas – reconocimiento de desigualdades y privilegios

Consigna: Las personas se colocan nuevamente los carteles del juego anterior en el pecho y se ubican todas en una misma línea de salida. A partir de una serie de afirmaciones vinculadas a distintas dimensiones de la vida cotidiana (familia, educación, trabajo, salud, vínculos, identidad, discriminación), cada persona dará un paso adelante cuando considere que, desde el rol social asignado al cartel que tiene, la afirmación se cumple. Se darán pasos hacia adelante y se seguirá avanzando. Las afirmaciones se leen una por una, manteniendo el silencio durante el desarrollo del juego y observando las distancias que se van generando entre quienes participan.

Objetivos: Visibilizar desigualdades sociales y acumulación de ventajas/desventajas; problematizar el acceso diferencial a derechos; promover la empatía y la reflexión crítica sobre privilegios, discriminación y condiciones de vida.

Materiales: Carteles con distintos roles sociales previamente definidos. Lista de afirmaciones que irá leyendo una de las personas que coordina el juego, por ejemplo, podrían ser estas o variantes según el objetivo de la dinámica: Soy una persona. Soy feliz. Mi familia estuvo presente en mi niñez y adolescencia. Considero que tengo pocas diferencias con el resto de las personas de mi clase. El lugar en donde vivo tiene, al menos, los servicios mínimos. No he tenido problemas para hacer amigos en la escuela. No he tenido dificultades para continuar mis estudios. He llegado a puestos laborales de alto nivel. No he tenido ningún trato diferente en la salud. Tengo una alta expectativa de vida. Nunca he tenido problemas por mi apariencia física, color de piel o por mi cabello. Nunca sentí discriminación.

Me siento representado positivamente en los medios televisivos. Mis preferencias y mi comportamiento sexual son socialmente aceptados. Nunca me han tratado con lástima o condescendencia. Me es fácil conseguir trabajo y conservarlo. Cuando voy por la calle no me dicen cosas que no me gustan y no me miran por mi apariencia. Realizar una instancia de intercambio y reflexión final en ronda, recuperando sensaciones, sentires, resonancias, posiciones y lecturas del juego.

Variantes: Adaptar o seleccionar las afirmaciones según la edad, el contexto y la sensibilidad del grupo. Realizar el juego en pequeños grupos para generar mayor cuidado y contención. Incorporar afirmaciones construidas colectivamente por el grupo.

15. Algunas improvisaciones

Consigna: a) Las personas en grupos improvisan una escena a partir de una emoción, un objeto o un lugar planteado por el grupo. En este caso, al utilizar emociones, objetos o lugares se pueden plantear al azar tomándo papelitos de una caja.

b) Cada persona o el subgrupo toma un objeto y lo usa para improvisar una acción o mini-escena.

c) Improvisar una escena o diálogo a partir de frases incompletas que se toman de una caja.

Objetivos: Imaginar y actuar; responder a estímulos; construcción colectiva.

Materiales: Tarjetas o palabras, caja, objetos diferentes.

Variantes: Improvisaciones con restricciones (sin hablar, solo gestos).

16. Sociodrama participativo

Consigna: Se selecciona una situación significativa para el grupo, vinculada a una experiencia o problemática reconocida colectivamente. Se distribuyen roles y se representa la escena de manera espontánea. Luego de la primera dramatización, el grupo puede intervenir proponiendo modificaciones, intercambiando roles o ensayando alternativas posibles. La representación funciona como herramienta de análisis, permitiendo visibilizar relaciones o tensiones. Como cierre, se abre un espacio de diálogo donde se recuperan las resonancias, los conflictos y las posibles acciones de transformación construidas colectivamente.

Objetivos: Analizar situaciones cotidianas desde múltiples perspectivas, promoviendo la expresión, la empatía y la problematización colectiva.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Las personas pueden entrar en la escena en el momento que crean que pueden aportar alguna perspectiva.

17. Diálogos numéricos

Consigna: En parejas, se realizan diálogos utilizando únicamente números, sin emplear palabras. A través de la entonación, el ritmo, los gestos y el cuerpo, las personas deben construir una escena comunicativa. Las situaciones a representar pueden ser, por ejemplo: una pareja que se reconcilia luego de una fuerte pelea; una persona que se siente libre tras haber tomado una decisión largamente meditada; o dos personas que se

reencuentran después de mucho tiempo, con distintas emociones posibles en ese encuentro u otras situaciones que el propio grupo proponga.

Objetivos: Expresión, emociones, interacción.

Materiales: Ninguno.

Variantes: En parejas, se asigna a cada persona un rol emocional (por ejemplo: enojo, alivio, miedo, entusiasmo, duda). El diálogo se realiza solo con números, pero cada quien debe sostener su rol a lo largo de la escena, explorando cómo cambia el intercambio según la emoción.

18. Mapa de redes

Consigna: El grupo se dispone en ronda. Se ubica en el centro un cartel con el grupo, territorio o situación a analizar. En el entorno se identifican personas, colectivos, instituciones, espacios comunitarios, etc. Se trazan conexiones según el tipo de vínculo (cooperación, apoyo, tensión, ausencia de relación, etc.), pudiendo utilizar distintos colores o símbolos para diferenciarlos. La visualización de las redes o posibles interacciones permiten reconocer potencialidades de articulación. Como cierre, se reflexiona sobre las fortalezas de la red construida, los vacíos detectados y las oportunidades para fortalecer vínculos o generar nuevas articulaciones.

Objetivos: Identificar y visualizar las relaciones que construyen redes sociales.

Materiales: papel afiche, papelógrafo o cartulina grande, marcadores, tarjetas e imágenes, hilos o lanas, etc.

Variantes: Dividir al grupo y realizar diferentes mapeos temáticos.

19. Aro(s) en fuga

Consigna: Se colocan aros de diferentes colores en el piso de un espacio amplio. Las personas caminan libremente por el espacio sin entrar en los aros. A una señal, por ejemplo, cuando se detiene la música o al sonido de una palma, deben entrar en un aro. A medida que avanza la actividad se van retirando aros, por lo que las personas tendrán que compartirlos y entrar juntas. Se pueden incorporar pequeñas acciones: salir bailando.

Objetivos: Coordinación, agilidad, cooperación.

Materiales: Aros de diferentes colores.

Variantes: A la señal, las personas pueden quedarse quietas con los ojos cerrados y señalar un aro de un color determinado. A una nueva señal deben entrar únicamente en los aros del color indicado.

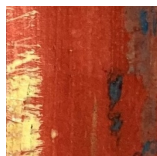
20. Abrazo caracol

Consigna: Las personas se disponen en ronda o en línea, tomadas de la mano. A partir de una persona, el grupo comienza a enrollarse sobre sí mismo, formando un caracol, hasta que todas quedan juntas y compactas, como en un abrazo colectivo.

Objetivos: Contacto, afectividad, cuidado corporal.

Materiales: Ninguno.

Variantes: Se puede proponer el movimiento hacia adentro, enrollándose sobre sí mismo y luego desenrollar como el movimiento hacia afuera.



Experiencias apexianas, juegos que dejaron huella

Búsquedas (varias versiones)

Consigna: Se propone una búsqueda de objetos o lugares siguiendo distintas pistas: textos escritos, mapas, fotografías o códigos. El grupo se organiza en subgrupos y cada uno puede elegir un nombre para su equipo.

A cada subgrupo se le entrega un mapa en el que se indican los lugares que deben recorrer. En cada punto, el equipo deberá encontrar un objeto determinado o tomarse una selfie grupal como evidencia del recorrido.

Otra modalidad posible es entregar pistas en forma de adivinanzas sobre los lugares a encontrar; por ejemplo: “Soy el lugar donde se lleva a nuestras mascotas para que las curen” (respuesta: veterinaria). Una modalidad diferente puede ser, entregar fotografías de detalles de los lugares que deben identificar y encontrar el objeto o en el que tomar una selfie.

Otra versión posible consiste en entregar a cada equipo fotografías de distintos lugares que contienen algún cartel escrito. En la imagen, parte del texto del cartel aparece tachado u oculto, y el desafío para el equipo es completar la información faltante. Esta modalidad permite que las personas reconozcan y se familiaricen con distintos espacios de manera más atenta y detallada.

Una opción adicional es que los equipos vayan encontrando los lugares y regresen a una base de salida, donde recibirán la pista del siguiente punto. En

cada lugar alcanzado, el grupo deberá resolver una consigna sencilla orientada a reforzar el conocimiento mutuo entre sus integrantes.

Objetivos: Cooperación, trabajo en equipo, lectura de entorno, resolución de consignas.

Materiales: Mapas, fotos, pistas, fichas de rompecabezas, etc.

Variantes: En cada lugar se puede encontrar una pieza de un rompecabezas. Al finalizar el recorrido, entre todos los equipos se arma el rompecabezas completo, el cual puede dar lugar a la presentación de una actividad, una temática o habilitar la conversación y el intercambio sobre un tema determinado.

Sombras y Siluetas (versión colectiva) (Figura 22 – Figura 23)

Consigna: Se construye una escena grupal a partir de las sombras proyectadas por los cuerpos en distintas poses. El grupo se ubica de manera que la sombra conjunta se proyecte sobre un papel continuo, y una o más personas dibujan la silueta del conjunto siguiendo el contorno de la sombra. Una vez realizada la silueta, esta puede ser intervenida plásticamente: pintada, completada con collage u otras técnicas expresivas que el grupo decida. Es importante considerar la hora del día y la luz disponible, en primer lugar para evitar la exposición al sol y en segundo lugar que no se proyecten sombras demasiado extendidas o deformadas que no puedan ser contenidas en el papel.

Objetivos: Construcción colectiva; coordinación corporal; pertenencia.

Materiales: Papel grande continuo, marcadores, pinturas, pinceles, revistas, tijeras, goma de pegar.

Variantes: Convertir la silueta colectiva en mural o collage.



Figura 22: “Sombras y Siluetas” (colectivo) en Escuela 371 de La Boyada (Fotografía de la UAT-CVC).



Figura 23: “Sombras y Siluetas” (variante colectivo mural) en Proyecto “Adolescencias Creativas” (Fotografía de la UAT-CVC).

Tintas invisibles (Figura 24)

Consigna: Al finalizar una actividad, se propone un momento de cierre grupal en el que cada persona exprese una palabra que resuene a partir de la experiencia vivida. Entonces, cada participante escribirá su palabra sobre una cartulina previamente pintada con tinta al agua. Utilizando un cotonete mojado en hipoclorito de sodio, se escribirá sobre la superficie, de modo que el líquido decolore la tinta y permita que la palabra aparezca en contraste.

Leer o compartir las palabras al final para generar un momento de intercambio grupal.

Objetivos: Reflexionar sobre la experiencia realizada. Promover un cierre colectivo que recupere sensaciones, ideas o emociones surgidas durante la actividad.

Materiales: Cartulina previamente pintada con tinta al agua. Hipoclorito de sodio colocado en un recipiente pequeño. Cotonetes (hisopos).

Variantes: En lugar de una palabra, se puede escribir una frase breve o un pequeño dibujo. Realizar un mural colectivo, reuniendo todas las cartulinas en un mismo espacio.



Figura 24: “Tintas invisibles” en Proyecto Semillero “Danza y salud en los Ciclos de Vida”
(Fotografía de la UAT-CVC).

Jugar, participar y cuidar como gesto del encuentro: de los entornos protectores al cuidado emancipador.

*(...) cuidar es entrar en diálogo con la otra persona para entender qué necesita
y armar un plan posible entre las dos partes
y por eso el cuidado es una práctica participativa.*

Paula Shabel (2024, p. 21)

En este último capítulo no se busca un punto final ni una síntesis conclusiva, tampoco un cierre, sino inaugurar un gesto de hospitalidad que invita a entrar en escena, de un modo cuidadoso, lúdico y creativo, junto a otras personas, para jugar, conversar, discutir, recrear, sentir, pensar y transformar lo que aquí se ha compartido y abrir otros caminos pedagógicos, comunitarios y políticos.

El juego, la expresión, el cuidado y la participación han recorrido estas páginas como vivencias dinámicas, cambiantes y desobedientes, orientadas al encuentro, la formación profesional y la construcción de espacios colectivos alternativos y emancipadores; nunca como técnicas o recursos productivistas, utilitarios o funcionales.

El cuidado, como gesto ético, pedagógico y político, aparece a lo largo del texto como la trama que sostuvo, a veces de modo explícito y otras de forma sutil, silenciosa y amorosa. Hablar de cuidado en el marco del juego, la expresión y la participación quizás suponga reordenar la mirada y

preguntarse por los modos en que se habilitan y se habitan los tiempos, los espacios, las palabras y los vínculos en el encuentro. En este horizonte, este libro es atravesado por un desplazamiento conceptual y político: pasar de pensar los llamados entornos protectores como espacios centrados principalmente en la prevención del riesgo o en la tutela adulta, hacia la construcción colectiva de prácticas de cuidado emancipador que reconozcan y valoren a las niñeces y juventudes como sujetas de sentires, pensares, vivires y toma de decisiones. Esto no implica desestimar o desatender la protección y prevención de riesgos sino ampliarla y transformarla: cuidar ya no sólo como vigilar o anticipar peligros, sino como habilitar y habitar participación, escucha, creación y protagonismo en los vínculos colectivos, dialógicos, afectuosos y hospitalarios. En este sentido, el cuidado emancipador propone un movimiento que va de la protección entendida como resguardo hacia el cuidado entendido como relación que acompaña procesos críticos de autonomía, encuentro y transformación.

La palabra cuidar viene de *cogitāre*, que significaba “poner en movimiento, agitar las cosas”, “pensar con”, “reflexionar”, “considerar con atención”. En su evolución se acerca a otros sentidos como “preocupación” o “atención”. Pero en este texto, en clave comunitaria o emancipadora, se hará énfasis metafóricamente en la raíz que vincula la palabra con “movimiento” o “pensar con”. Porque pensar tiene los efectos de “agitar las cosas”. Pensar y cuidar, entonces, no aparecen como ejercicios distantes, sino como fuerzas que mueven, inquietan y transforman, aun cuando se hagan invisibles en sus formas. Arendt señala: “Los vientos en sí mismos no se ven, aunque manifiestos están para nosotros los efectos que producen y los sentimos cuando nos llegan” (Arendt, 1978, p. 174).

En esta propuesta el juego aparece como una vivencia que busca agrietar lógicas productivistas o funcionales. No se juega para otra cosa. En esta propuesta, se juega para habitar el tiempo con otras personas, para el encuentro en las diferencias. En palabras de Brailovsky: “El juego es central. No es sólo entretenimiento: es una manera de habitar el tiempo, de relacionarse con otros, de ejercitar la libertad dentro de reglas. Es donde se ensaya la vida en común” (En Alliaume Molino, 2025).

Desde esta concepción del juego y del cuidado como experiencias que conmueven y ponen en movimiento los vínculos, parece necesario detener la mirada en las condiciones éticas y políticas que los hacen posibles o que los limitan o entorpecen. Pensar el cuidado en clave emancipadora implica entonces interrogar las relaciones de poder que atraviesan los encuentros lúdicos, los modos en que se distribuyen la palabra y se establece, o no, el diálogo, así como el tiempo y la decisión, y las tensiones que emergen cuando la protección se confunde con control, tutela u opresión. Desde esta propuesta, el juego además de ser una vivencia colectiva, también es un campo de disputa, donde se entrecruzan el adultocentrismo, el protagonismo y la posibilidad de construir cuidados que no ordenen, no moralicen, ni disciplinen o controlen, sino que acompañen procesos de autonomía, creación, participación, ciudadanía y emancipación.

Pensar el cuidado en clave emancipatoria exige reconocer su carácter dinámico y situado, en tensión permanente con los procesos históricos y las formas de vida que lo producen. En este sentido, “el cuidado como gestión de la ayuda-poder tiene como núcleo central la dinamicidad tanto de los procesos históricos como de la naturaleza” (Pires, 2005, p. 731, traducción

propia). Esta idea coloca al cuidado como una práctica relacional atravesada por disputas de sentido, saber y poder.

Desde esta perspectiva, el juego puede ser comprendido como una práctica de cuidado emancipador en la medida en que construye experiencias donde conocer, confrontar y crear autonomía de forma situada, corporal y relacional, enfatizando en el encuentro desde las diferencias. El juego entendido como práctica no utilitaria, o funcional, para desestabilizar jerarquías y habilitar formas de protagonismo que fortalezcan la autonomía colectiva, y fortalecer lógicas de cuidado que no tutelan, sino que emancipan. En este marco, “Pires describe la posibilidad emancipadora intrínseca del cuidado. En su propuesta de un triedro emancipatorio del cuidar, conocer para cuidar mejor, cuidar para confrontar y cuidar para emancipar, queda clara la articulación entre conocimiento, poder y autonomía” (Waldow, 2014, p. 237). En palabras de María de los Ángeles “Chiqui” González (2023): “cuidar-emancipando y emancipar-cuidando” (p. 147).

Desde una perspectiva crítica del cuidado, el adultocentrismo puede comprenderse como una forma específica de ejercicio del poder que, con la excusa de la protección, niega o invalida la participación y protagonismo de las niñeces y juventudes, reproduciendo relaciones de dependencia, opresión y subordinación. En este sentido, el cuidado no es una práctica neutral e inocua, ya que “no solo significa la realización de tareas en la vida cotidiana sino el desarrollo de un vínculo y la gestión de las emociones en los distintos ámbitos donde se realice” (Batthyány, 2009, p. 290). Cuando el vínculo se construye desde una lógica en el que las personas adultas son quienes deciden unilateralmente, el cuidado y el espacio lúdico pueden devenir dispositivos de control.

En estos casos, el juego corre el riesgo de reforzar o legitimar miradas adultocéntricas que reducen a las niñeces y juventudes a objetos de intervención y no a sujetas de experiencia y ciudadanía. Así, prácticas que se presentan como cuidadoras pueden reproducir formas sutiles de disciplinamiento, obturando los espacios emancipadores tanto del cuidado y la enseñanza, como del juego.

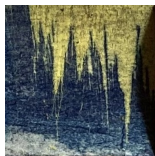
Brailovsky plantea una ruptura con la idea de que cuidar, jugar y enseñar como actividades separadas, por el contrario enfatiza en el entrelazamiento: “(...) cuidar, jugar y enseñar no son actividades separadas, sino gestos simultáneos de presencia y de sentido” (En Alliaume Molfino, 2025).

Los abordajes lúdico-expresivos participativos desde el cuidado emancipador exigen coherencia en sus prácticas con el desplazamiento del adultocentrismo, y habilitar el protagonismo de las niñeces y juventudes como condiciones éticas y políticas. Desde las perspectivas feministas del cuidado, este desplazamiento se sostiene en la idea que el cuidado es un derecho y no una obligación impuesta y perpetuada en relaciones de poder asimétricas. En este marco, “la idea de los cuidados como derecho ligado a la ciudadanía social significa que, independientemente de contar con una familia que cuide o de tener dinero para pagar los servicios, las personas como ciudadanos/as tienen derecho a recibir cuidados de calidad” (Batthyány, 2020, p. 23), lo que incluye el derecho a ser escuchadas, a participar, y a protagonizar en las decisiones que les afectan.

El cuidado emancipador habilita procesos de autonomía en los que “el cuidado no nace en determinados grupos de edades, sino que tiene que ser una postura de vida” (Conde, 2010, p. 75). En este sentido, las prácticas

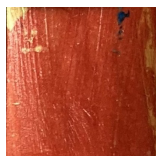
lúdico-expresivas participativas se configuran como un espacio privilegiado de cuidado emancipatorio cuando habilitan ejercicio de derechos, juego, expresión, creación y encuentro.

Entonces, este texto no se cierra: vuelve a abrirse como gesto de hospitalidad, convocando nuevamente a jugar, cuidar y participar en el encuentro con otras personas, desde las diferencias, a partir de prácticas de cuidado que no ordenen, sino que acompañen procesos colectivos de juego, afecto, creación, ciudadanía y emancipación.



Marcas propias y colectivas

Estas páginas en blanco quedan abiertas como invitación lúdica a crear, escribir y construir huellas propias y compartidas de experiencias que cuidan y transforman. Que puedan emerger nuevas preguntas, sentires, dibujos, relatos o dinámicas que amplíen la experiencia del encuentro y la construcción de espacios donde el cuidado se practica, se reinventa, se habita y se vuelve gesto colectivo. Cada marca que se inscriba en estas páginas podrá modificar y atravesar las formas de habitar, hospedar y coexistir en los encuentros.



Marcas propias y colectivas

Estas páginas en blanco quedan abiertas como invitación lúdica a crear, escribir y construir huellas propias y compartidas de experiencias que cuidan y transforman. Que puedan emerger nuevas preguntas, sentires, dibujos, relatos o dinámicas que amplíen la experiencia del encuentro y la construcción de espacios donde el cuidado se practica, se reinventa, se habita y se vuelve gesto colectivo. Cada marca que se inscriba en estas páginas podrá modificar y atravesar las formas de habitar, hospedar y coexistir en los encuentros.



Marcas propias y colectivas

Estas páginas en blanco quedan abiertas como invitación lúdica a crear, escribir y construir huellas propias y compartidas de experiencias que cuidan y transforman. Que puedan emerger nuevas preguntas, sentires, dibujos, relatos o dinámicas que amplíen la experiencia del encuentro y la construcción de espacios donde el cuidado se practica, se reinventa, se habita y se vuelve gesto colectivo. Cada marca que se inscriba en estas páginas podrá modificar y atravesar las formas de habitar, hospedar y coexistir en los encuentros.



Marcas propias y colectivas

Estas páginas en blanco quedan abiertas como invitación lúdica a crear, escribir y construir huellas propias y compartidas de experiencias que cuidan y transforman. Que puedan emerger nuevas preguntas, sentires, dibujos, relatos o dinámicas que amplíen la experiencia del encuentro y la construcción de espacios donde el cuidado se practica, se reinventa, se habita y se vuelve gesto colectivo. Cada marca que se inscriba en estas páginas podrá modificar y atravesar las formas de habitar, hospedar y coexistir en los encuentros.

Bibliografía

- Abad Molina, J., & Ruiz de Velasco Gálvez, Ángeles. (2025). Instalaciones de Juego y arte comunitario: una experiencia de mediación artística e intercultural con familias de la comunidad china de Madrid. Pulso. Revista *De educación*, (48), pp. 63–86. <https://doi.org/10.58265/pulso.7518>.
- Acosta, M. C. (2021). *El cuidado de enfermería como potenciador de procesos emancipatorios. La experiencia en la Federación Uruguaya de Cooperativas de Vivienda por Ayuda Mutua (FUCVAM)*. Universidad de la República, Facultad de Enfermería, Maestría en Salud Comunitaria.
- Alliaume Molfino, J. (12 de agosto de 2025). Daniel Brailovsky: “El juego, el cuidado y la generosidad son innegociables en la educación”. La Diaria. <https://ladiaria.com.uy/educacion/articulo/2025/8/daniel-brailovsky-el-juego-el-cuidado-y-la-generosidad-son-innegociables-en-la-educacion/>
- Arendt, H. (1978). *The life of the mind*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Bang, C.; Stolkner, A.; Corin, M. (2016). Cuando la alegría entra al centro de salud: una experiencia de promoción de salud en Buenos Aires, Argentina. En *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, vol. 20, núm. 57, abril-junio, 2016, pp. 463-473 Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho Botucatu, Brasil.
- Barbosa, A. M (2022). *Arte/Educación. Textos seleccionados / Ana Mae Barbosa*; coordinación general de Gabriela Augustowsky ; Sidiney Peterson F. de Lima; Damián Del Valle. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. CLACSO; Universidad Nacional de las Artes, 2022.
- Batthyány, K. (Coord.). (2020). *Miradas latinoamericanas a los cuidados*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO); Siglo XXI Editores.
- Batthyány, K. (2009). Estrategias y discursos de cuidado infantil en Uruguay. En K. Batthyány (Coord.), *Miradas latinoamericanas a los cuidados* (pp. 289–311). CLACSO; Siglo XXI Editores.
- Bellessi, D. (2009). *Día de perdón*. Diana Bellessi. <https://dianabellessi.com.ar/detalles?i=52>
- Block de Behar, L. (2016). Apuntes para una dramaturgia del espectador. En Carlos Torrado Lois (Comp.) *Arte, educación & comunidad* (pp. 9-26). Montevideo. Programa APEX, Universidad de la República.
- Boal, A. (1979). *Teatro del oprimido y otras poéticas políticas*. Buenos Aires. Ediciones de la Flor.
- Boal, A. (2002). *Teatro del oprimido. Juego para actores y no actores*. Barcelona. Alba Editorial.
- Borrero, J. (2012). Muchacha no vayas al bosque: orientaciones para una literatura en el campo expandido. En Revista *La Palabra*, pp. 49-68.
- Calmés, D. (2018). *El juego corporal*. Buenos Aires. Paidós.

- Carlevaro, P. (2008). Universidad y sociedad: proyección y vínculos. En *Reencuentro*, núm. 52, agosto, 2008, pp. 19-37, Uni versidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. México.
- Conde, G. D. (2010). El cuidado humano en riesgo de extinción: Reflexiones en torno a la psicología y el cuidado humano. En *El cuidado humano: Reflexiones (inter)disciplinarias* (pp. 75–92). Universidad de la República.
- Cordero Arce, M. (2015). *Hacia un discurso emancipador de los Derechos de las niñas y los niños*. Lima. IFEJANT – Instituto de Formación para educadores de Jóvenes, Adolescentes y Niños Trabajadores de América latina y el Caribe.
- Cortés Severino, C. & Quitana, I. (2022). *Esos afectos voraces*. Bogotá. Editorial Planeta Colombiana.
- Craigdallie Allende, J. (2019). Juguetes, género y violencia doméstica. En C. Torrado Lois (Comp.) *Ludicidad & Creatividad* (pp. 73–82). Montevideo. Programa APEX, Universidad de la República.
- Cussiánovich, A. (2010). Protagonismo, participación y ciudadanía como componente de la educación y ejercicio de los derechos de la infancia. En *Historia del pensamiento social sobre la infancia*. Lima. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Fondo editorial de la Facultad de Ciencias Sociales.
- Fals Borda, O. (2015). *Una sociología sentipensante para América Latina* / Orlando Fals Borda; antología y presentación, Víctor Manuel Moncayo. — México, D. F. : Siglo XXI Editores; Buenos Aires. CLACSO.
- Freire P. (2004). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. México. Siglo Veintiuno Editores.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (30.ª ed.). Argentina. Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1970).
- Freire, P. (2007). *Pedagogía de la esperanza. Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. Argentina. Siglo XXI Editores.
- Garzón, G. (2022). *Pasaporte a la lúdica*. Buenos Aires. Espiritu Guerrero Editor.
- González, M. de los Ángeles “Chiqui”. (s/f). Dispositivos lúdicos. [Manuscrito inédito].
- González, M de los Ángeles “Chiqui”. (2015, 2 de septiembre). “EDUCACIÓN ARTÍSTICA: Modelo para Armar” [Conferencia]. II Seminario Internacional «Las Artes a la Canasta Familiar». Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá, el Instituto Distrital de las Artes, la Orquesta Filarmónica de Bogotá, y los Danzantes Industria Creativa y Cultural. Bogotá, Colombia.
- González, M. de los Ángeles “Chiqui”. (2023). Con los chicos para todos. Políticas “desde”, no “para”, las infancias. En Magistris & Morales (compiladores), *Reinventar el mundo con las niñeces, del adultocentrismo a las perspectivas niñas*. Buenos Aires. Ternura revelde / Chirimbote.
- Grosso, T. (2020). Un cuerpo. En B. Alí & R. Molinelli (Comp.), *Otros colores para nosotras, poesía contemporánea de mujeres argentinas*. Buenos Aires. Ediciones Continente.
- Huizinga, J. (2021). *Homo ludens*. Espiritu Guerrero.

- Jara Holliday, O. (2018). *La Educación Popular Latinoamericana: Historias y claves éticas, políticas y pedagógicas*. Costa Rica: Ceaal, Alboan, Intered, Alforja.
- Korin, M. (2022). *A veces el cambio*. Buenos Aires. Metrópolis Libros.
- Lansdown, G. (1995). Children's right to participation: a critique. En Cloke, C. y Davies, M. (eds). *Participation and Empowerment in Child Protection*. Chichester. Jhon Wiley & Sons.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2007). *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- López Fernández Cao, M. & Martínez Díez, N. (2006). *Arteterapia, conocimiento interior a través de la expresión artística*. Madrid. Ediciones Tutor.
- Loyola, C. (2021). En Dirección Provincial de Educación Inicial. (2021, 03 de mayo). C. Loyola y V. Kauffman - *Arte en la Educación Inicial: abrigo simbólico para las infancias* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=idmorKkrLhg&t=6s>
- Machado, L. & Lema, R. (2024). *Pedagogía de la lúdica*. Buenos Aires. Espíritu Guerrero Editor.
- Maia, C. (1987). Casi presente. En *Destrucciones* (pp. 18–19). Montevideo. Ediciones de la Banda Oriental.
- Martins Marques, A. (2015). *O livro das semelhanças*. São Paulo. Companhia das Letras.
- Masi, A. (2025). *Pensar el Sur desde el Diálogo de vivires*. Montevideo. Programa APEX, Universidad de la República.
- Mega, M. (2022). The word before you and I. En M. Graviotto (Comp.), *Pedir un deseo, prederle fuego. Poesía contemporánea de mujeres latinoamericanas*. Buenos Aires. Ediciones Continente.
- Morales, S.; Martínez, M. (2025). *Adultocentrismo. ¿Qué piensan chicas y chicos?*. Buenos Aires. Chirimbote.
- Najmanovich, D. (2024). *Complejidades del convivir. Conversar, desear, pensar*. Buenos Aires. Noveduc.
- Negrón, M. (2023). *El corazón del daño*. Buenos Aires. Random House.
- Nogueira, R. (2025). *ABC do amor: o que a poesia e a filosofia têm a dizer sobre os afetos*. Rio de Janeiro. Oficina Raquel.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires. Noveduc.
- Pavía, V. (2011). [Editorial]. *Acción Motriz*, (7).
- Pennac, D. (2019). *Como una novela*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Pires, M. R. G. M. (2005). Politicidad del cuidado como referencia emancipatoria para la enfermería: conocer para cuidar mejor, cuidar para confrontar, cuidar para emancipar. En *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 13(5), 729–736.
- Reyes, Y. (2021). *Jugar a hacer de cuenta. Apuntes desde el taller de escritura*. Bogotá. La Diligencia Libros.
- Saforcada, E. (2012). Salud comunitaria, gestión de salud positiva y determinantes sociales de la salud y la enfermedad. En *Aletheia*, 37, pp. 7–22.

- Saforcada, E. (2015). *Salud Comunitaria desde la perspectiva de sus protagonistas: la comunidad*. Buenos Aires. Ediciones Nuevos Tiempos.
- Saforcada, E., & Morales Calatayud, F. (2022). La formación integral de profesionales para trabajar en salud comunitaria. En C. Isla & L. Muñoz Rodríguez (Eds.), *Intervención en salud comunitaria: Relatoría de experiencias*. Buenos Aires. Ediciones Nuevos Tiempos.
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Rosario. Homo Sapiens Ediciones.
- Shabel, P., Montenegro, H., Parodi, C., Morales, S., & Szulc, A. (2023). Participación e infancias: formas de hacer y disputar poder en contextos adultocéntricos. En A. Szulc et al. (Comps.), *Niñez plural: Desafíos para repensar las infancias contemporáneas* (pp. 71–81). Buenos Aires. Editorial El Colectivo.
- Shabel, P. (2024). *Hacer rancho: desobediencias afectivas contra el adulto-centrismo*. Buenos Aires. Editorial Chirimbote.
- Shock, S. (2022). *Crianzas, historias para crecer en toda la diversidad*. Buenos Aires. Editorial Muchas nueces.
- Skliar, C. (2022). *De haberlo escrito antes: fragmentos dispersos, reunidos*. Buenos Aires. Noveduc.
- Tommasino, H.; Cano, A.; Castro, D.; Santos, C.; Stevenazzi, F. (2010): “De la extensión a las prácticas integrales”. En H. Tommasino (coord.), *Hacia la Reforma Universitaria. La extensión en la transformación de la enseñanza: los espacios de formación integral*, Montevideo. Udelar.
- Torrado, C.; Di Landro, G. (2014). Jugar, lo que se entrevé, lo que se vislumbra. En: *It, salud comunitaria y sociedad*. (Revista Académica) Volumen 3 nro. 3, setiembre 2014. pp. 127-140.
- Torrado Lois, C. (2016). “To play” la relación con “el otro”: Teatro CON y EN la comunidad. En C. Torrado Lois (Comp.), *Arte, educación & comunidad* (pp. 93–112). Programa APEX-Cerro, Universidad de la República.
- Torrado, C. (2024). Aportes y desafíos de la lúdica y la expresión en los contextos escolares vulnerables. En *Recus*, 9(2), pp. 163-177. <https://doi.org/10.33936/recus.v9i2.6628>
- Torres Carrillo, A. (2016). *Edicación Popular y Movimientos Sociales en América Latina*. Buenos Aires. Editorial Biblos.
- Velázquez Callado, C. (2006). El juego cooperativo en la escuela. En V. Pavía (Coord.) *Jugar de un modo lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador*. pp. 83-90. Buenos Aires. Noveduc.
- Waldow, V. R. (2014). Cuidado humano: La vulnerabilidad del ser enfermo y su dimensión de trascendencia. *Index de Enfermería*, 23(4), 234–238.

A partir de la reflexión entre “saber juegos” y “saber del juego”, se tensionan las formas tradicionales de abordar lo grupal, apostando por una ludicidad que desarme lógicas adultocéntricas, tecnicistas y reproductoras de desigualdad. Cada propuesta lúdico-expresiva participativa se presenta como punto de partida: abierta, flexible, disponible para ser reinventada en diálogo con los territorios, los cuerpos y las historias que la atraviesan.

Dirigido a quienes habitan espacios educativos, comunitarios, culturales o de salud, este libro es también una invitación a incomodarse, a preguntar(se), a ensayar otras formas de estar con otras personas. De encontrarnos.

Porque jugar distinto no es solo cambiar el juego, sino transformar los vínculos, los sentidos y los mundos que construimos en común.



**Pensar el juego
para jugar distinto.**

