

Baül per aprendre jugant



Recopilació de **metodologies lúdiques**
i **Educació per al Desenvolupament i**
la Ciutadania Global



InteRed

www.intered.org

educacion@intered.org

Autoria proposta didàctica, recull i adaptació: Julia Castillo Condori

Amb la participació de: Silvia Ferrandis Tébar i Guillermo Aguado

Traducció castellà-valencià: Ramón Leyda Menéndez

Il·lustració: Rodrigo Ortega Miguel

Maquetació: www.moebiuscreativa.es

ISBN: 978-84-937893-7-4

Este documento se enmarca en la campaña:



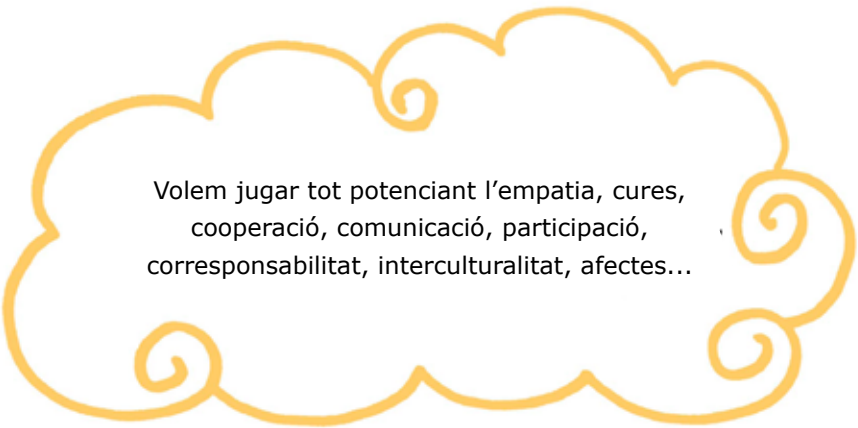
Con la financiación de:



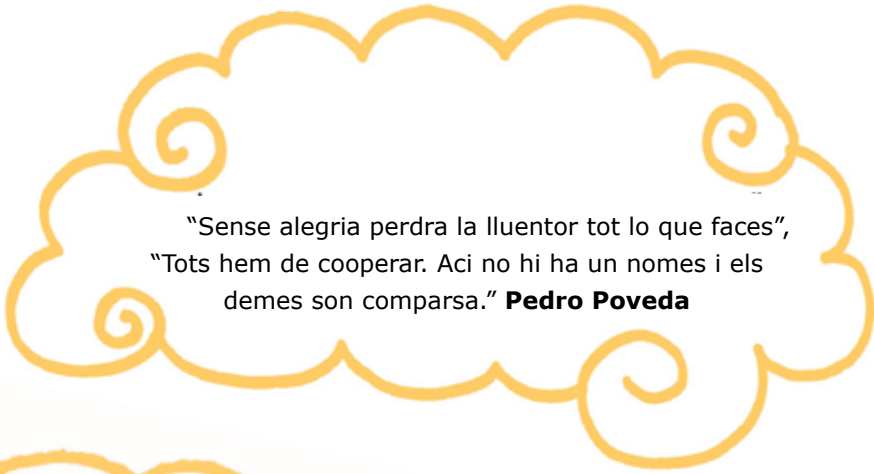
BAÜL PER APRENDRE JUGANT

CONTINGUTS

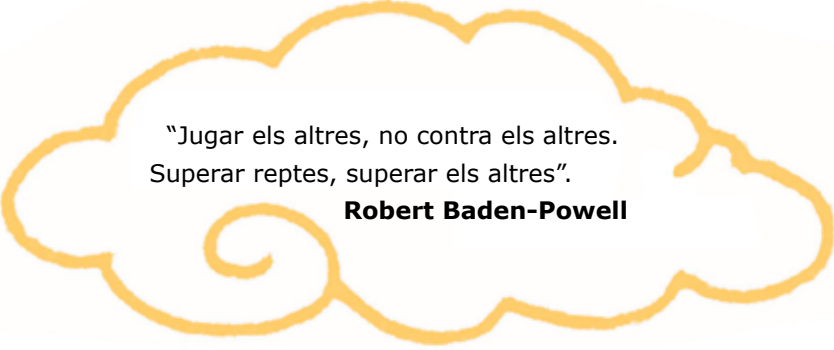
1.PRESENTACIÓ	5
2.INTRODUCCIÓ. LA METODOLOGIA PER A UNA CIUTADANIA GLOBAL	7
3.EL JOC COM A RECURS EDUCATIU	11
4.JOCS DE CURES	14
✓ Introducció	15
✓ Infantil	17
✓ Primària	23
✓ Secundària, Batxillerat i persones adultes	27
5.JOCS DEL MÓN PER A LA INTERCULTURALITAT	35
✓ Introducció	36
✓ Infantil	38
✓ Primària	42
✓ Secundària, Batxillerat i persones adultes	47
6.JOCS MEDIOAMBIENTALS	51
✓ Introducció	52
✓ Infantil	53
✓ Primària	57
✓ Secundària, Batxillerat i persones adultes	61
7.JOCS COOPERATIUS	67
✓ Introducció	68
✓ Infantil	70
✓ Primària	75
✓ Secundària, Batxillerat i persones adultes	79
8.BIBLIOGRAFIA	83



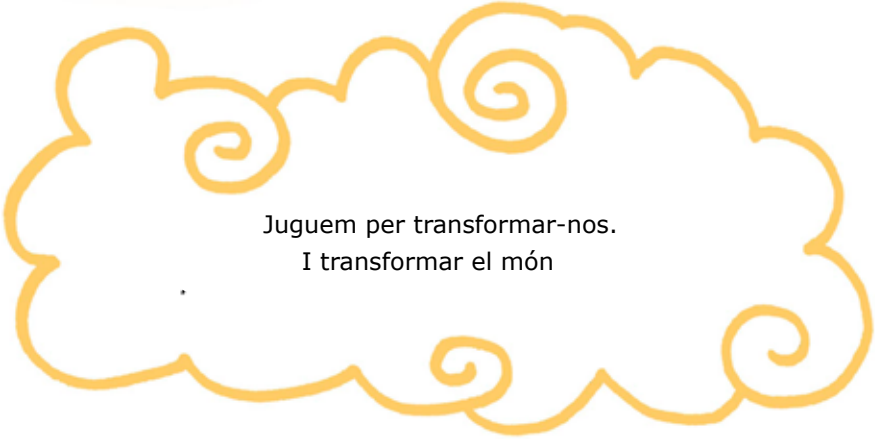
Volem jugar tot potenciant l'empatia, cures,
cooperació, comunicació, participació,
corresponsabilitat, interculturalitat, afectes...



"Sense alegria perdria la lluentor tot lo que faces",
"Tots hem de cooperar. Aci no hi ha un només i els
demés són comparsa." **Pedro Poveda**



"Jugar els altres, no contra els altres.
Superar reptes, superar els altres".
Robert Baden-Powell



Juguem per transformar-nos.
I transformar el món

PRESENTACIÓ

Com a “calaix de sastre”, tal com en “el baül per a un món millor, este “baül per aprendre jugant” recull algunes de les metodologies lúdiques que han estat emprades amb èxit en diverses experiències educatives amb les quals col·labora InteRed. En el seu gruix, són jocs, dinàmiques i activitats que, en algunes de les seues vessants, s’han aplicat en centres educatius, pels docents o al seu costat, en el desenvolupament de la programació curricular amb l’enfocament de l’Educació per al Desenvolupament. Unes altres experiències han tingut lloc en contextos d’educació no formals talment implicats en processos de transformació social: col·lectius de barri, associacions infantils, moviments scout, esplais i d’altres formes d’educació de lleure.

Per descomptat, volem agrair, especialment a totes les persones que individualment i col·lectiva participen de l’autoria de les activitats i dels recursos. El recull d’activitats que s’hi inclou, s’ha realitzat només amb una finalitat educativa, no comercial. Alguns recursos pertanyen a terceres persones o entitats, per tant si alguna no desitja que les seues activitats formen part d’este recull preguem que ens ho faça saber a les direccions de contacte d’InteRed, per tal d’esborrar les seues referències dels suports digitals.

Per part nostra, es permet copiar lliurement, distribuir i comunicar públicament esta obra sempre que se’n reconeguen les autories i no es faça servir per a objectius comercials.

Concretament, en el context dels centres educatius que acompanyem, este baül “per aprendre jugant” vol donar resposta a una demanda docent, que després d’avançar en els aspectes teoripedagògics dels nous paradigmes de l’Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global, demanen propostes lúdiques que s’hi apliquen i activitats concretes que s’incloguen en les seues programacions.

En este sentit, no volem substituir amb este material els dispositius complexos que es conformen pels equips educatius, que són els que, al capdavant, generen els canvis profunds en les persones i en la societat. Més aïna, es tractaria d’ingredients amb els quals els grups d’educació formal i no formal poden cuinar els seus plats educatius. Hem inclòs activitats per a tots els nivells educatius, d’infantil a edat adulta, susceptibles, quasi tots, de ser adaptats a les diverses edats i col·lectius.

Este llibre ha tingut la voluntat de recollir una gran bateria de jocs per fer més agradable i significativa la tasca educativa. Per això s’han classificat els jocs en quatre blocs: **jocs de cures, jocs de món, jocs mediambientals i jocs cooperatius**. Els jocs estan explicats exhaustivament. I s’ha volgut classificar tan bé com ha sigut possible, ja que un joc pot ser de diversos tipus alhora, segons l’objectiu que busquem.

Tots els jocs poden atendre l’enfocament de cures. Plantegem un conjunt d’activitats que contribuïxen a la cura personal, social i mediambiental, alhora amb la cura de la realitat propera, i global, a partir d’una mirada “glocal” de la realitat. De manera que la bateria de jocs tindran com a objectiu desenvolupament de competències per a la vida en totes les seues dimensions: personal, social comunitària, cultural, recreativa...

Per a afavorir la distribució i accés als centres educatius, hem fet una edició digital. Actualment està disponible en <http://redciudadaniaglobal.org/materiales>. En aquesta mateixa pàgina trobareu una recopilació de recursos i propostes d’Educació per al Desenvolupament i La Ciutadania Global (EpDCG)

Desitgem que este material siga útil i que contribuïska a construir una societat més justa i un món millor, a partir de la transformació personal i grupal que afavorisca el joc, com si fóra una

ferramenta privilegiada per a l'aprenentatge, des de l'experiència vivencial de la persona.

Per a qualsevol dubte o consulta que hi tingues estem a la teua disposició. I sabem que tu també coneixes molts recursos interessants que poden ser útils en uns altres processos educatius. Així que totes les idees que pugues aportar seran benvingudes.

No dubtes a compartir-les en la nostra xarxa:

Transforma

<http://ciudadaniaglobal.org>



INTRODUCCIÓ.METODOLOGIA PER A UNA CIUTADANIA GLOBAL

Qui som i què fem

InteRed és una ONG de Desenvolupament promoguda per la Institució Teresiana, que aposta per una educació transformadora, que genere la participació activa i compromesa de totes les persones a favor de la justícia, la igualtat de gènere i la sostenibilitat social i ambiental. Treballa amb persones i organitzacions de diversos països i cultures, especialment amb aquells que tenen els seus drets més vulnerats.

Per això, es proposa treballar amb allò que es coneix com a Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global (EpDCG) amb els diversos col·lectius de la Comunitat Educativa: docents, alumnat, famílies, personal d'administració i servicis (PAS) i d'altres col·laboradors/es institucionals i així puga esdevenir en un enfocament global que impregne la cultura, les polítiques i les pràctiques dels centres educatius.

Així doncs, este recull vol contribuir a eixe procés i aportar una reflexió sobre les metodologies que afavorisquen la implementació dels processos d'EpDCG i una bateria de propostes en el marc de l'aprenentatge lúdic que es puga aplicar, tant als centres educatius a l'hora de programar la concreció curricular, com en uns altres projectes d'educació no formal, que també estan compromesos amb la construcció d'un món millor.

Una nova metodologia per a un nou paradigma

Des de fa uns quants anys, les ONGs dedicades a l'Educació per al Desenvolupament en general, i InteRed en particular, volem contribuir a l'enfortiment de les capacitats de les comunitats educatives per a la promoció d'una ciutadania global, crítica, responsable i compromesa amb el Desenvolupament Humà Sostenible i els Drets Humans.

L'Educació per al Desenvolupament ha evolucionat per mitjà d'una col·laboració cada vegada superior entre persones i entitats educatives i socials, fins confirmar allò que en l'actualitat es coneix com a Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global (EpDCG).

Lluny resten aquelles propostes de sensibilització que, tot i que en el millor dels casos, denunciaven el sistema injust que incrementa la riquesa d'uns països enfront de l'empobriment dels altres, alhora de la veritat, es limitaven a l'assistència bilateral. A hores d'ara, es promou una educació integral de la persona, que desenvolupa alhora la seua dimensió individual i social, és a dir que s'empenyora en la recerca d'una vida feliç per a la persona i, alhora, contribuïx a l'enfortiment d'una manera de vida social, justa, participativa i democràtica.

La fita és, tant al Nord com al Sud, formar persones ciutadanes que lluiten pels seus Drets Humans, tant els drets civils i polítics com els econòmics, socials i culturals. Fins i tot acabats de reconèixer, com ara els drets dels pobles o del medi ambient. Que els defensen per a totes les persones i els col·lectius i, alhora, hi reconeguen la diferència i lluiten com un factor d'enriquiment mutu i de progrés. És la formació d'una ciutadania activa que siga capaç de respondre als reptes que planteja la societat de la diversitat, en la qual s'exercix una ciutadania local i també universal.

En este món globalitzat constatem que la crisi de desenvolupament no és un problema dels països considerats "menys desenvolupats", sinó que és global i afecta al conjunt del planeta. A hores d'ara, juntament amb la pobresa en què es veuen sotmeses tres quartes parts de la població, hem d'enfrontar-nos a la crisi de "l'estat del benestar" en el món industrialitzat. Constatem que el sistema fa fallida envers un procés de globalització accelerat, en què es fa palès des de fa temps, no per la

crisi econòmica, sinó per uns altres senyals: la crisi ambiental, la crisi de les cures, la crisi dels drets de caire polítics, socials, de les dones, culturals, econòmics, ambientals...un procés de globalització que ha dotat d'un enorme poder al mercat, com si fóra una fi en ell mateix, li l'ha llevat als estats i, sobretot, a la societat civil, llevant capacitat de participació en la presa de decisions a la major part de la població mundial.

En este marc, en l'Educació es renova urgentment la vocació de contribuir a la transformació de la societat per tal de crear un món millor: més just, més bonic, més sa, més feliç i, al capdavall, més amorós. Tot i que l'aspiració ha estat més o menys present en molts dels moviments de renovació pedagògica, ha restat sovint eclipsada per uns altres interessos com ara la introducció de les TICs i les TACs, els sistemes de control i la "gestió de qualitat", la reducció del personal docent, el multilingüisme...però, per altra banda, també ha crescut en persones crítiques, compromeses socialment amb la transformació dels seus entorns locals i amb un model de desenvolupament que siga veritablement humà i sostenible per a tots i totes. Fruit del treball i de l'experiència d'eixos col·lectius són que propostes que recollim aquí, juntament amb unes altres de collita pròpia.

S'han produït grans avanços en la reflexió teòrica sobre quins són els principals enfocaments que caracteritzen esta Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global. Destaquen l'Enfocament Basat en els Drets Humans, el de Gènere, l'Intercultural, l'Inclusiu, per a la Pau, Ecològic i ambiental, el de l'Educació Popular, l'Emocional i, per descomptat, el de la Ciutadania Universal.

També s'ha prosperat molt en els darrers anys en les dimensions competencials que caldrien per a esta transformació social. A grans trets les podríem emmarcar: com a emocionals i afectives, l'autoconeixement, la competència ètica i l'espiritual; les competències socials: sobretot per tal de prendre decisions, participar i gestionar conflictes; les competències instrumentals: com ara les matacognitives o les comunicatives i dialògiques; i les competències cognitives: com ara la crítica i la creativa.

Un poc menys s'ha avançat a establir metodologies específiques d'esta Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global. Probablement a causa dels mètodes que a dia de hui s'empren a escola, els quals estan força consolidats i resulta complicat introduir-hi canvis. Per una altra banda, no hi ha estratègies úniques i universals, sinó que cada matèria tindrà la seua didàctica, així com també cada escola i cada docent té les seues propostes metodològiques específiques i la seua manera d'aplicar-les. En certa mesura, quasi tots els mètodes són integrables de forma constructiva en processos educatius amb enfocament de Ciutadania Global. Així doncs, trobem propostes amb varietat de perspectives des d'aquelles que mantenen el model constructivista fins aquelles que incorporen metodologies participatives innovadores, més creatives i actives, que promouen el diàleg, el respecte a l'autonomia, la comunicació empàtica, la implicació en projectes col·lectius, etc. Potser l'únic requisit imprescindible serà la coherència entre allò que s'ha après i la manera d'ensenyar-ho.

Què caracteritza les metodologies per educar en el Desenvolupament i la Ciutadania Global

Tal com hem dit, l'Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global, suposa un enfocament integral de l'individu i del món i, per tant, necessita un aprenentatge holístic que tinga en compte totes les dimensions de la persona, del món i de les seues interconnexions. Per això, proposem¹ un abordatge interdisciplinar que afavorisca la seua integració transversal en el currículum escolar en totes les matèries de les diverses etapes. Cal que les metodologies relacionen allò que és local amb allò que és global; insistisquen en les interconnexions entre passat, present i futur; promoguen la comprensió global, la formació de la persona i el compromís en l'acció participativa; i, al capdavall, preparen per a pensar globalment i actuar localment. Requerix un coneixement intel·lectual, però no hi ha prou per ell mateix, demana una ètica. Per això la metodologia que s'empre ha d'incloure:

- L'aspecte cognitiu o intel·lectual: coneixement, estudi i anàlisi dels fets concrets. Els fets han

d'estar relacionats amb les situacions personals i locals i, alhora, s'han d'emmarcar necessàriament en el seu context global, per tal de garantir una major entesa en les diverses situacions.

- L'aspecte ètic: assoliment d'una actitud de solidaritat ben entesa, amb una atenció constant cap a la justícia i la dignitat humana. La EpDCG és una invitació al canvi de comportaments individuals i col·lectius, que ens advertix, per una banda, que les nostres decisions afecten les nostres vides i també la dels altres i per una altra banda, que els ciutadans i les ciutadanes tenim poder i capacitat per influir en el desenvolupament solidari d'este món i hem de fer-ho servir amb responsabilitat.
- L'aspecte actiu: l'acció deriva del coneixement del món, tot compronent el que hi esdevé, les seues causes i les seues conseqüències i incorporant una actitud solidària que ens espanta a favor del bé comú i de la justícia social. Amb tot això, es duu a terme una acció compromesa, coherent amb l'aspecte ètic i cognitiu.

Si volem especificar encara més, podem posar de relleu aquelles estratègies didàctiques que es basen en la raó dialògica, el respecte a la diferència i el principi de l'alteritat. Aquelles que:

- Mostres els problemes i les seues causes;
- Exposen els interessos, contradiccions i conflictes en els discursos econòmics, socials, científics, polítics, culturals i ètics.
- Busquen el compromís i l'acció per tal d'afavorir el desenvolupament humà sostenible des de la dimensió individual, local i internacional.
- Relacionen allò que és local amb allò que és global i insistixen en les connexions entre passat, present i futur. Preparen per a pensar globalment i actuar localment.
- Promouen la comprensió global, la formació de la persona i el compromís en l'acció participativa.

Si volem atendre a les formes de pensament, convé parar atenció a aquelles que ho fan de forma global tot integrant:

- El pensament causal: que és la capacitat de determinar l'origen o causa d'un problema.
- El pensament alternatiu: que és la capacitat d'imaginar el major nombre de solucions a un problema determinat.
- El pensament conseqüencial: que és la capacitat de vore les conseqüències de les nostres actituds, comportaments i decisions.
- El pensament de perspectiva: que és la capacitat de situar-nos en la pell de l'altre, en el seu món i en la seua forma d'entendre les coses.
- El pensament de mitjans-fins: que és la capacitat de posar-nos objectius i d'organitzar els mitjans que disposem per tal d'aconseguir-los.

Com hem vist, són molts i variats els mètodes que poden conduir a abastar els objectius de Ciutadania Global. Si volem esmentar-ne alguns en els quals resulta efectiva la inclusió de la participació ciutadana com a recurs educatiu, podem esmentar:

- L'aprenentatge per projectes;
- L'anàlisi de casos;
- L'aprenentatge basat en problemes;
- L'aprenentatge servici
- El coneixement de l'entorn proper i dels seus projectes d'intervenció;
- La construcció de "comunitats d'aprenentatge";
- L'aprenentatge cooperatiu i unes altres formes d'aprenentatge entre iguals;

¹La nostra proposta actual educativa s'emmarca en:

-Posicionament institucional d'InteRed sobre Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global.

-Aguado, Guillermo (coord.) "Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global. Guia per a la seua integració en centres educatius". InteRed. 2011

Extraem les següents idees dels documents.

EL JOC COM A RECURS EDUCATIU

El joc és el recurs educatiu elemental en la vida de l'ésser humà. Segons diversos/es autors/es, el joc constituïx un procés intel·lectual superior, fomenta l'educació en valors, el desenvolupament d'habilitats personals i socials, tant en xiquets/es com en persones adultes. També potencia el pensament creatiu, la participació, la reflexió, la coordinació, la memòria, el respecte, el diàleg, la llibertat, la voluntat, la negociació, el consens, etc.

Mitjançant el joc podem canalitzar impulsos i satisfer necessitats, també transformar les persones i la societat. Servix per a la vida, ja que és l'única activitat en què les persones poden reflexionar, inventar o accionar enfront del contacte amb els altres, la realitat externa i el desig de viure, crear, créixer i TRANSFORMAR TRANFORMANT-SE.

El joc suposa una de les activitats més rellevants en el desenvolupament d'una persona, ja que contribuïx al desenvolupament de les següents dimensions:

- **Neurològica:** promou l'estimulació de les fibres nervioses del nostre cervell.
- **Psicomotora:** tant en el terreny físic, com dels nostres sentits, el joc potencia el desenvolupament del control muscular, la força, l'equilibri, la percepció, etc.
- **Intel·lectual i cognitiu:** afavorix tant l'estimulació del pensament com la capacitat de respondre als diversos estímuls i les noves experiències que es generen en les dinàmiques de joc.
- **Social i ètic:** entra en contacte amb els i les iguals, aprén la comunicació interpersonal, normes de comportament amb l'altre/a i l'entorn. Promou valors, actituds que potencien la igualtat de gènere, la interculturalitat, la justícia, els drets humans, la defensa de la dignitat humana, etc.
- **Afectiu-emocional:** per una banda genera plaer, cures, alegria, creativitat, etc...i, per una altra banda, servix per a alliberar, gestionar emocions i descarregar tensions.

BAÜL "PER APRENDRE JUGANT"

Com ja hem dit adés, amb este material volem oferir una gran bateria de jocs, que servisquen de suport de la tasca educativa. Així doncs, estos jocs i dinàmiques estan orientades a enriquir el bagatge de recursos dels i les educandes, pares, mares, facilitadors/es, responsables d'organitzacions juvenils, etc....en la interacció amb els les seues alumnes, fills, filles, jóvens...

Per això, s'han classificat els jocs en quatre blocs: **jocs de cures, jocs del món, jocs mediambientals, i jocs cooperatius**, una classificació flexible i oberta, ja que el joc pot ser-ne de diversos tipus alhora, segons l'objectiu que busquem.

Cada joc té diversos **objectius**, no només els que esmentem. Reconeixem, que mitjançant la realització i modificació de les propostes de jocs, en la pràctica, és possible trobar uns altres objectius adients a l'activitat pedagògica dels i les educandes.

També cal assenyalar que no tots els jocs estan explicats exhaustivament, en alguns casos es dóna la idea perquè posteriorment es puga adaptar la proposta lúdica i es puga desenvolupar en els grups segons les expectatives o necessitats dels facilitadors/es.

Objectius:

L'objectiu general de la proposta és potenciar les cures, la cooperació, la interculturalitat i el respecte pel medi ambient. Els jocs que proposem generen diversió, reflexions, aprenentatges col·lectius i el compromís amb un mateix, amb el grup i amb la societat.

També podem trobar els següents objectius al llarg de la proposta lúdica:

Desenvolupament de valors i actituds cooperatives: coneixement mutu, cura mútua, comunicació, confiança, contacte, estima, cooperació.

Desenvolupament de les habilitats socials: la interacció, la superació de prejudicis, les cures, la regulació de conflictes, la crítica constructiva, la convivència, la presa de decisions...

Desenvolupament personal: autoconeixement, afirmació i autoestima, autocontrol emocional, autocura, reconeixement i expressió d'emocions, d'empatia, desenvolupament del raonament moral, creativitat...

Desenvolupament interpersonal: coneixement d'unes altres persones mitjançant el propi coneixement.

Distensió: alliberament de tensions, expressió d'emocions, socialització dels sentiments en un ambient relaxat, alegre, participatiu i no competitiu.

Integració de grup: cohesió, confiança, sentit de pertinença, reconeixement individual i grupal, valoració del grup i d'allò que és col·lectiu.

Comunicació: expressió oberta, còmoda i eficaç dins i fora del grup.

Solidaritat: ajuda mútua, objectius col·lectius i treball cooperatiu.

Metodologia:

Esta proposta respon al mètode socioafectiu i reflexiu que comporta tres fases:

1a SENTIR mitjançant l'EXPERIMENTCIÓ viscuda d'un joc o d'una dinàmica.

2a REFLEXIONAR al voltant de les vivències experimentades. Després de cada joc dedicarem un temps a reflexionar sobre l'activitat que acabem de realitzar i la seua relació amb la nostra vida real. Podem formular diverses preguntes per a la reflexió. Tot seguit, donem propostes de preguntes obertes que encaminen la reflexió: teniu cap comentari? Què vos sembla? Com vos heu sentit? Després podem preguntar sobre els objectius generals i específics del joc: quins entrebancs hi ha hagut? Què hi hem après? Tindrem en compte en fer les preguntes que pel fet de tractar-se d'un mètode socioafectiu no es tracta d'avaluar els coneixements dels i les participants, sinó que pugen aprendre jugant, que expressen les seues experiències, sentiments alegries, penes, entrebancs.

Podem dedicar part del temps, durant la **REFLEXIÓ** a observar com cal aplicar els valors i els aprenentatges assolits dins l'aula i en la mateixa vida quotidiana.

3a ACTUAR: el procés educatiu continua exitosament quan les persones participants duen a la vida pràctica els seus nous aprenentatges. Quan senten la transformació personal i social.

Tipus de jocs:

Com hem assenyalat existixen molts tipus de jocs. Tot seguit esmentarem tres agrupacions que també trobaran en este baül de jocs.

Jocs de presentació: són adients per tal de desinhibir els i les participants, aprofundir el coneixement d'ells mateixos/es i revisar els coneixements o opinions de base sobre les temàtiques a treballar. També dona peu a reflexions introductòries sobre la matèria.

Jocs de coneixement i de sensibilització: es fan servir per tal de poder exercitar els sentits que ens permeten de relacionar-nos i conèixer molts temes de manera real i profunda. Conduïxen el participant a percebre, sentir, comprendre i identificar-se a partir del seu context. Ens permeten de treballar amb nombrosos estímuls i emocions.

Jocs de sensibilització: faciliten treballar directament amb sistemes socials complexos i simplifiquen la realitat amb la creació de models manipulables i assequibles, en els quals es pose en qüestió el sistema de valor dels i les participants, i servisca com a desenvolupament d'habilitats socials, actituds com ara la resolució de conflictes, la presa de decisions i el compromís per a la transformació personal i social.

CONTINGUT del “baül per aprendre jugant”

Este baül està dividit en quatre blocs:

- ✓ Jocs de cures
- ✓ Jocs del món per a la interculturalitat
- ✓ Jocs mediambientals
- ✓ Jocs cooperatius

Cada bloc compta alhora amb la següent subdivisió:

- ✓ Introducció
- ✓ Infantil
- ✓ Primària
- ✓ Secundària, Batxillerat i persones adultes

Igual que la classificació per objectius, la classificació etària que se suposa que és orientativa i sap que el gruix de les propostes són fàcilment adaptables a unes altres etapes.

Esperem que siga útil en la vostra tasca educativa

I ARA SÍ, JUGUEM....

JOCS DE CURES



INTRODUCCIÓ

Jocs per a promoure les Cures

Els jocs de Cures, naixen en el marc de la campanya "Actua amb cures. Transforma la realitat" que la Fundació InteRed desenvolupa a l'estat emmarcat en les accions d'Educació per al Desenvolupament i la Ciutadania Global. Esta campanya té com a objectius visualitzar i reconèixer:

- En primer lloc, el treball de les cures com a imprescindibles per al sosteniment de la vida i de les societats.
- En segon lloc, que la responsabilitat de les cures, tradicionalment considerades femenines, ha de ser compartida i correspon a tota la societat fer-se'n càrrec: a l'estat, el reconeixement del treball de les cures i en la inclusió dels seus pressupostos; a les empreses, a la valoració de les cures i a les polítiques que les afavorisquen (horaris flexibles, contribució d'escoles infantils, etc.); als homes, en el seu deure de comprometre's a un major repartiment d'estos treballs; a les dones, amb la pedagogia d'un treball igualitari de cures en les seues realitats.

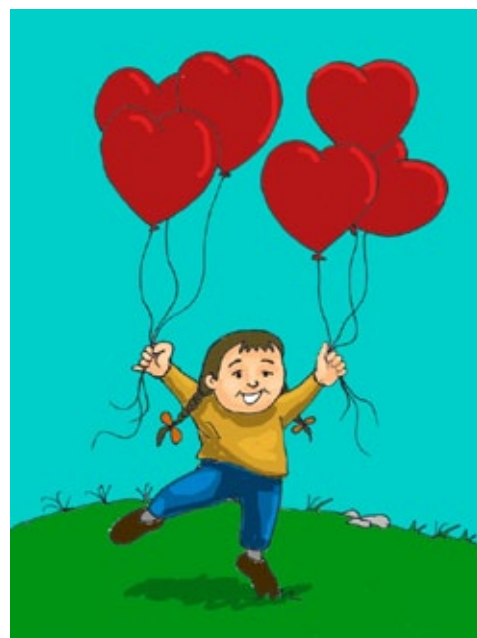
Les desigualtats de gènere es fan paleses des de la infantesa, i també es visualitzen als espais lúdics. L'escola i els professorat han de prendre consciència per tal de fer-hi alguna cosa. Juntament amb la posada en marxa dels jocs de les cures és necessari aprofundir sobre la corresponsabilitat, la coeducació i l'educació emocional com a processos educatius, continus i permanents, que volen potenciar el desenvolupament integral de la persona i potencien la transformació social.

L'escola ha de transmetre un seguit de coneixements, valors i actituds a tots els subjectes que la constitueixen. Fóra important proposar dinàmiques de corresponsabilitat en el joc, potenciar les habilitats necessàries perquè cada individu, independentment del seu sexe, les integre en la seua personalitat, és a dir, pretenem que la persona tinga l'oportunitat de potenciar les cures, els valors, les actituds i els coneixements que fan possible un desenvolupament integral de la seua personalitat, alhora que permetrà, una integració responsable i participativa com a part de la societat que hi viu, sense fer diferències per raó de sexe.

Mitjançant els jocs i les dinàmiques de cures es potencia la corresponsabilitat, la coeducació, les cures, i s'afermen sentiments de seguretat, autoestima, confiança, corresponsabilitat i domini de l'entorn; també consoliden el sentiment de filiació social i n'afavorixen el desenvolupament integral. Amb esta proposta lúdica potenciem activitats de cures, que són transversals a totes les facetes de la vida, mitjançant les quals totes les persones cobrim les nostres necessitats emocionals, afectives i relacionals, etc.

IDEES CLAU A TINDRE EN COMPTE:

- El treball de les cures és imprescindible per al sosteniment de la vida i de les societats.
- La responsabilitat de les cures correspon a totes les persones i la societat.
- La corresponsabilitat i la coeducació són fonamentals per al benestar de totes les persones i la societat en el seu conjunt.
- Les competències socioemocionals són un aspecte bàsic en el desenvolupament humà i de la preparació per a la vida, i per tant, corresponen a la pràctica educativa.
- Les habilitats emocionals ens permetran de tindre



desimboltura amb eficàcia en les diverses etapes i àmbits de la vida, com ara: comprensió i expressió emocional pròpia i dels altres, habilitats socials, empatia, assertivitat, autoestima, autonomia, sororitat.

- Promoure l'autoconeixement, l'autoestima, l'habilitat de relació, etc., són sens dubte ingredients afavoridors d'un estat de benestar i de felicitat que potencia la motivació i l'aprenentatge de l'alumnat.

JOCS DE CURES

Infantil



Foto: Colegio Ntra. Sra. de los Ángeles, Alicante.

Joc 1. Alfons Esponjós

Objectiu:

- Ser capaç de detectar necessitats de rebre i donar suport emocional.
- Autoconeixement emocional.
- Valoració d'un/a mateix/a i de la resta.

Desenvolupament:

Presentem davant la classe Alfons esponjós. Alfons és un ninot de peluix gran, amb uns braços molt llargs, i a qui fa molt de gust abraçar. Alfons ha arribat a classe per quedar-s'hi fins a l'acabament de curs i la seua funció és fer-nos sentir millor. Per això, quan algú de la classe està trist o necessita estima pot demanar una abraçada a algun company/a, a la mestra o bé a Alfons esponjós. Quan algú de la classe detecta que algun/a company/a necessita ànim i estima li duu Alfons esponjós i s'abracen tots tres i se senten millor. Per acabar la presentació d'Alfons fem una ronda per la classe d'una abraçada a Alfons, després comentem què ens ha fet sentir, si ens ha agradat, etc. Finalment triem un lloc de la classe on col·locar Alfons, que hi estiga accessible i que hi siga visible.



Observacions:

L'element mitjancer d'un peluix pot ajudar alguns xiquets/es a mostrar-se afectivament més oberts, a mostrar els seus sentiments i detectar-los en els altres. Recomanem buscar un peluix agradable i que s'ajuste als trets esmentats. La seua presentació es farà en assemblea i es mantindrà el seu ús durant tot el curs.

Materials:

ninot de peluix gran i amb els braços llargs.

Joc 2. Abraçades i besades màgiques.

Objectius:

- Millorar la capacitat d'expressió de sentiments.
- Millorar l'autoestima.
- Augmentar l'atenció cap a l'entorn social proper.

Desenvolupament:

Sensibilització del grup

S'introduïx l'activitat amb preguntes que centren l'interés del xiquet/a feia les manifestacions d'estima:

- Quines persones recordes que t'hagen fet una abraçada? Una besada?
- Què vol dir fer una abraçada o una besada a algú? Qui es besa? Tot seguit, amb una dosi de misteri, proposem un joc en el qual caldrà descobrir un amic o amiga misteriosa que et fa una besada.

El joc misteriós

L'alumnat assegut en terra en un cercle ampli. El mestre/a s'asseu com un participant més. Cal triar un xiquet/a per tal d'ocupar el centre. La selecció ha de ser a l'atzar. Una vegada assegut el xiquet o xiqueta davant les altres persones, explicarem la dinàmica del joc: la persona triada haurà d'endevinar, amb els ulls coberts per un mocador, qui li ha fet una abraçada i una besada. El mestre/a tapa els ulls del xiquet/a que es troba al centre i recorre el cercle mentre senyala una persona. El xiquet/a designat s'aproparà en silenci al centre i li fa una abraçada i una besada i tot seguit, tornarà novament al seu lloc. Assegut diu "he sigut jo, qui sóc?"



L'alumne que és al centre, amb el mocador encara col·locat, mira d'endevinar la procedència del gest d'estima i diu el nom de qui ha cregut escoltar. La resta dels i de les alumnes guiarà la seua recerca amb les paraules "fred, fred, calent, calent". El mestre/a donarà algunes pistes que ajuden a trobar el misteriós amic/a invisible.

Seguim jugant

Una vegada resolt l'enigma, una altre xiquet/a n'ocuparà el centre i repetirem el joc. Podem introduir alguna variant: una carícia, etc.

Reflexió:

Finalment el mestre/a farà un resum de l'activitat i formularà preguntes:

- A què hem jugat? Què havíem d'endevinar?
- Què vos ha agradat més? Ha estat difícil fer l'activitat?

Materials:

Un mocador.

Joc 3. Com ens sentim?

Objectius:

- Nomenar i reconèixer algunes emocions en diversos dibuixos o fotografies.
- Imitar i reproduir diverses emocions a través de l'expressió corporal i facial.
- Autoconeixement personal.
- Valoració adient d'un/a mateix/a.
- Potencia l'empatia.

Desenvolupament:

En primer lloc s'asseuen tot fent un semicercle. El/la mestre/a s'hi col·locarà al davant i mostrarà un sobre de colors cridaners a l'alumnat. Este sobre conté dibuixos i una fotografia de cares que reflectixen diversos estats d'ànim; alegria, tristor, enuig, preocupació, por i sorpresa.

El/la mestre/a els preguntarà; què hi ha en este dibuix? És d'un xiquet/a que se sent content, enfadat...? El/la mestre/a proporcionarà alguns exemples que permeten de conèixer els detalls que revelen cadascuna de les emocions. Descriu l'expressió facial del dibuix o fotografia, reproduïx esta expressió i col·loca nom a l'emoció que experimenta. Aleshores serà quan l'alumnat imite este estat d'ànim i hi pose nom. Una vegada identificades i nomenades les emocions repartirem a cada

xiquet/a una targeta que tindrà una careta amb una de les emocions que hem esmentat adés. Posarem música i l'alumnat ha de circular per la sala lliurement però en silenci absolut i així, buscar per la seua expressió facial, a companys/es que tinguen la mateixa cara que ell o ella. Quan s'hagen agrupat, han de pensar diversos motius per sentir-se així. Podem repetir-ho tantes vegades com trobem adient.

El més important d'este joc és reflexionar sobre el món de les emocions, donar-los-hi nom i saber com gestionar-les. És una forma de cuidar-se a un/a mateix/a pel fet de reconèixer allò que sentim.

Materials:

Imatges o fotografies de persones, sobre sorpresa, caretes amb emocions.

Joc 4. La tortuga Lola

Objectius:

- Ensenyar als xiquets/es passes per tal de poder gestionar les seues emocions, així com calmar-se.
- Aprendre a reconèixer i expressar les seues pròpies emocions.
- Controlar la pròpia conducta a través del moviment corporal.
- Autoconsciència emocional.
- Resolució de conflictes.

Desenvolupament:

En primer lloc explicarem als xiquets/es la història de la tortuga Lola que apareix a l'annex. Es tracta d'una tortuga que de vegades s'enfada. En esta història s'expliquen les passes que segueix la tortuga per tal de pensar en una solució al seu enuig.

Primera etapa: reconèixer les seues emocions.

Segona etapa: Parar i pensar.

Tercera etapa: entrar en la seua closca i prendre tres fondes respiracions per tal de calmar-se.

Quarta etapa: eixir de la seua closca i pensar-hi una solució.

Una vegada llegida la història, tots els alumnes imitaran les passes que segueix la tortuga Lola. Finalment se'ls explicarà que eixes poden ser les passes que han de seguir quan quelcom els siga desagradable.

Observacions:

l'alumnat romandrà assegut en cercle tot fent una assemblea. Esta activitat ha de ser utilitzada al llarg d'un període ampli de temps perquè resulte significativa. Podem afegir-hi activitats que suposen un esforç i recompensa per al grup, com ara un sistema per punts en una tortuga col·lectiva a l'aula.

Conte de "La tortuga Lola"

Lola és una xicoteta tortuga que li agrada jugar amb els seus amics/es a escola del "Llac Mullet". Però, sovint, passen coses que fa que Lola s'enfade molt i faça coses que no estan bé, com ara colpejar, fer puntades o escridassar els seus amics/es. Així que els seus amics/es solen també enfadar-s'hi.

Ja que no els agrada que Lola els escridasse, els colpege o els insulte. L'altre dia, per exemple, l'esquirol Rita, sense voler, va topar contra ella. Lola es va contrariar molt i li va fer una forta puntada.

Lola sap massa que això no està bé perquè fa molt de mal al seu amic i després s'entristix i se sent

sola. Com que li agradaria poder controlar els seus enujos, està esforçant-se a aprendre una nova manera de "Pensar com una tortuga tranquil·la i feliç" tal com li ha ensenyat el vell Elefant Vicent. Vicent li explicà que quan se sentia enfadada o nerviosa havia de mantindre les seues mans i el seu cos enganxats a ella i escridassar per dins...ALTO! Així que quan Lola està malament, s'introdueix en la seua closca i es fa una boleta.

En aconseguir-ho, Lola fa tres fondes respiracions per tal de calmar-se (com estàs...), i així, després pot pensar en una solució per portar-se millor.

Des que Lola va fer cas a l'Elefant Vicent, ella i els seus amics/es són més feliços. I els seus amics/es la feliciten sempre que es manté calmada i busca la millor manera de solucionar el seu problema quan està enfadada o nerviosa.

Joc 5 Sociodrama: La caseta

El joc sociodramàtic o de representació de rols, és la forma de joc més freqüent entre els xiquets/es del segon cicle d'Educació Infantil. Jugar a papàs i mamàs, a les botigues o als i les metgesses, ocorre sovint a les classes d'Educació Infantil. En estos jocs es poden reproduir els comportaments adults i practica els seus coneixements socials a l'escenari de l'aula. Un plantejament coeducatiu suposa una intervenció activa per part del i la docent en l'aprenentatge d'actituds i comportaments socials, morals i afectius.

Objectius:

- Potenciar els racons de joc amb una orientació coeducativa.
- Potenciar la corresponsabilitat.
- Desenvolupar conductes de cura i atenció a unes altres persones al racó de la caseta.
- Afavorir els agrupaments mixtos i defugir que els grups de joc es constituïsquen segons el gènere.
- Proporcionar un espai adient per a la comunicació i la interacció entre iguals.
- Aprendre pautes socials no sexistes.

Desenvolupament:

Primera part:

Convidem als xiquets/es a jugar al racó creat per a "La caseta", amb joguets que reproduïxen els objectes reals de l'interior de les llars: cassolletes, foguer, pica, ninots, etc.

Segona part:

En realitzem una observació al detall.

- Analitzar els comportaments dels xiquets/es en el joc sociodramàtic, i comprovar si les actuacions són diferents entre l'un i l'altre gènere.
- Comprovar si estes diferències comportamentals en el joc s'orienten en la direcció dels estereotips de gènere.
- Si s'amplia el joc, a uns altres espais de relació social (el parc. El restaurant, el taller, el Centre de Salut, etc.) Observar si estes diferències es mantenen o n'apareixen d'altres.
- Analitzar les accions lúdiques més rellevants d'estes diferències sexistes.
- Reflexionar al voltant de les mesures coeducatives en el joc sociodramàtic.

Tercera part. Proposta d'actuació:

Una vegada estudiats els diversos comportaments lúdics podem fer unes propostes de canvi: nous escenaris, inversió de rols...hem de tindre present que el joc és una activitat plaent; i si la nostra intervenció es fa bruscament, amb excessiu dirigisme, el joc perd gràcia i mor. Per tant l'actitud oberta i col·laboradora del i la docent és cabdal perquè els canvis siguin acceptats, ja que no hi ha

res que els i les xiquetes perceben més clarament que la diferència entre una proposta lúdica sincera i la pretensió de l'adult perquè el joc esdevinga un treball.

Suggestiments:

- Organitzar els racons de joc de forma rotativa. Pot ser que si se'ls deixar triar el racó de joc assumisquen més l'estereotip.
- Ampliar els esquemes que els i les xiquetes tenen sobre rols, institucions o situacions socials, per tal d'afavorir l'enriquiment del joc. Açò pot fer-se mitjançant vídeos, visites a establiments o llocs de treball (taller mecànic, zoològic, pescateria...), converses en gran grup o escenificacions sobre el tema a l'aula.
- Romandre atents/es als comportaments diferencials per intervindre en el joc amb actitud oberta i proposar opcions diverses i situacions noves, que duguen als i les xiquetes a ampliar els seus esquemes lúdics en les parcel·les en les quals es mostren més pobres i estereotipats. Per exemple, amb la proposta que en la caseta, el pare banye, canvie bolquers, duga els i les xiquetes a escola, etc.
- Atendre que el llenguatge siga inclusiu i no sexista.

JOCS DE CURES

Primària



Foto: Colegio Armelar, Valencia.

Joc 1. Presentació

Objectius:

- Conèixer el grup.
- Potenciar la confiança.
- Augmentar l'autoestima dels i de les participants.

Desenvolupament:

Demaneu als i les participants que busquen una parella, algú a qui no coneix, coneix molt poc o vol conèixer més. Cada persona seu enfront de la seua parella, els dos es col·loquen en una posició relaxada (sense tindre els braços plegats o arrupir el nas, per exemple).

Demaneu que una persona de cada parella parli durant dos minuts amb la seua parella al voltant de "allò que més m'agrada de mi". Ha de fer servir els dos minuts. L'altra persona no podrà parlar gens i només amb gestos o d'alguna altra manera d'expressió corporal, hi haurà un gran interès per l'altra persona.

Havent transcorregut els dos minuts, s'intercanvien els rols entre els membres de cada parella i reprenem la primera part del joc.

La persona que facilita ha d'assenyalar el moment de començament i d'acabament de cadascuna de les dos fases de l'exercici i posar de relleu que no es tracta d'una conversa, sinó que l'un parla i l'altre escolta, i després els papers es canvien.

Reflexió:

En acabar la dinàmica el facilitador/a fa les següents preguntes:

1. Com vos heu sentit en fer l'exercici? Volem que ens expliquen com es van sentir-hi i que ens diguen allò que conversàreu.
2. Sabem escoltar?
3. Per què algunes persones s'estimen més no parlar d'allò que més els agrada?

Observacions:

Fóra important insistir que durant l'exercici busquem que els participants parlen sobre allò que els agrada d'ells/es mateixos/es (sobre les seues qualitats físiques, espirituals o sobre les seues capacitats), però no sobre allò que els agrada fer.

Joc 2 Escultura de sentiment

Objectius:

- Potenciar l'empatia.
- Autoconsciència emocional.
- Desenvolupament de creativitat.

Desenvolupament:

Escrivim diverses emocions en trossos de paper i els introduïm en un poal. Demaneu que una persona voluntària siga la primera "estàtua". Esta no se'n mourà. Triem una altra persona que faça "d'escultora" entre la resta de l'alumnat. L'escultor/a extraurà una emoció del poal i "escolpirà l'estàtua" perquè exhibisca eixa emoció. Els altres miraran d'endevinar quina emoció mostra l'estàtua. Després l'estàtua esdevindrà l'escultor per tal de continuar el joc.

El més important d'este joc és reflexionar sobre el món de les emocions, donar-los nom, reconèixer-les i saber com gestionar-les. Açò és cabdal per a la cura personal i de les altres persones.

Joc 3 Dramatitzem i reflexionem cuidant a unes altres persones?

Objectius:

- Fomentar l'empatia.
- Potenciar la gestió de les emocions.
- Trencar els estereotips sexistes.
- Potenciar la corresponsabilitat.

Desenvolupament:

Juguem tot actuant i improvisant les següents escenes o d'altres:

1a escena:

Albert diu diverses vegades "canyella" a Candela, i Candela espenta Albert, que cau a terra ferit i trist.

2a escena:

Hi ha un grup jugant al futbol a l'hora de l'esplai, i Paola és l'única xica de l'equip. Passa un grup de xiques i xics i se'n burlen. Paola no suporta els insults dels seus companys/es i se'n va corrents a classe. Ningú la hi acompanya, ni la recolza.

3a escena:

Màrius és un xic tímid, té pocs amics. A classe se'n burlen des que es van assabentar que allò que més li agrada és ajudar sa mare a casa, li agrada cuinar, escurar els plats i cuidar les seues germanes xicotetes.

Reflexió:

Després d'escoltar i de dramatitzar cada escena, preguntem al grup, com es podrien haver comportat els personatges per tal de sentir-se millor? En busquem la reflexió: Què hagueres fet tu?

Tot seguit, convidem que expliquen experiències semblants, que les escenifiquen i que compartisquen tot allò que senten amb els i les participants. Finalment preguntem: què faries tu a classe si passara alguna cosa semblant?

Joc 4 Automassatge i massatge col·lectiu

Objectius:

- Relaxació grupal.
- Confiança.
- Cures.

Desenvolupament:

Mentre cadascú respira fondo, poden fregar-les i aplicar un automassatge a la zona del cap. Després el grup roman plantat i cada persona gira cap al seu de manera que cada personatge roman un/a company/a i davant de l'altre/a. Persona estén els seus braços cap a



del company/a que té davant, i cura però amb intenció comença a fer un massatge per tota la zona dels múscles, amb moviments semblants d'amassar el pa, amb tota la mà, palmell i dits i amb un desplaçament gradual cap als costats, tot emfasitzant la pressió de la punta dels dits en eixa zona de dalt a baix. Finalment, amb les dos mans i des de la columna cap enfora es fa un moviment de sacxada per tal de traure dolors des de l'esquena del company/a cap enfora i acabem amb un massatge mentre sacsem amb les dos mans cap enfora del cercle. Cap participant es regira, així que ara tindrà davant a qui li va fer el massatge adés, estén els seus braços i repetix l'exercici, esta vegada en senyal de retribució i agraïment cap al seu company/a.

Observacions:

fóra important que durant tot el joc es mantinguera la concentració individual en el company/a a qui s'oferix el massatge, es mantinguera, també, una intenció d'oferir-li benestar i es transmetera amb les mans optimisme, tranquil·litat, alegria, esperança, ànim i alleugeriment. Tanquem amb el massatge amb un braç col·lectiu.

Joc 5 Passeig Social

Objectius:

- Potenciar la confiança de grup.
- Generar coneixement de grup.
- Respectar i conèixer la resta de persones.

Desenvolupament:

Primera part: passejar lliurement per l'espai. Quan dues persones es troben poden mirar-se fixament un instant, donar-se la mà, dir-se "hola" o una frase amistosa, parlar d'alguna situació agradable, etc.

Segona part: tot el grup passeja per l'espai, quan el professor/a faça el senyal cada dos persones que estiguen prop s'asseuen juntes i intercanvien parers sobre la corresponsabilitat en les Cures. Què entenen per corresponsabilitat? Que pot fer cadascú per tal de potenciar-la?

Tercera part: No sempre hi ha ocasions per expressar els nostres sentiments, pensaments o emocions. Esta oportunitat de conèixer-se, aprendre a portar-se bé, parlar sobre temes importants, trencar estereotips, etc.

Joc 6 Telegrama amb sentiment

Desenvolupament:

les persones es donen la mà i duen a terme algunes inspiracions i espiracions per tal d'aconseguir una determinada relaxació i molta concentració. Tanquen els ulls. Una persona ha d'expressar i transmetre mitjançant les seues mans. Un missatge a una altra persona del grup. El missatge quan arriba al destinatari ha de ser-hi descrit verbalment a partir de les sensacions que ha experimentat en rebre'l. Cada un, en orde invers, pot aportar les seues impressions.

Observacions:

Sovint en la primera ronda no s'aconsegueixen bons resultats, però una vegada s'entén el joc, experimentem una gran sintonia entre l'emissor i el receptor, tot i que és necessari que tots/es els i les participants es mostren sensibles, oberts i comunicatius.

JOCS DE CURES

Secundària, Batxillerat i persones adultes



Foto: III Encuentro de la Red de Centros Transforma. Madrid, octubre 2013.

Joc 1. Ventall d'Estimes

Objectius:

- Afavorir la confiança, la cooperació i la cohesió grupal.
- Fomenten la confiança.

Desenvolupament:

Assegudes en cercle, cada persona escriu el seu nom en la capçalera del full i el passa a la persona que està situada a la seua esquerra. Esta li escriu alguna cosa que li haja agradat de la persona anterior i segueix passant el full cap a l'esquerra. La següent persona també escriu alguna cosa que li agrade de la persona que té col·locat també el seu nom al full i li la passa al següent. Així, fins que, pegant una volta sencera, torne al seu propietari. Per tal de defugir que ningú estiga influït per tot allò que escriuen les persones anteriors es pot doblegar el paper en un ventall i cada persona pot escriure el seu missatge en un dels plecs del ventall.

Reflexió:

què hem sentit quan hem vist que la resta escrivia sobre nosaltres? Com ens hem sentit nosaltres quan escrivíem sobre els altres companys/es? I quan el grup llegia sobre mi? Etc.

Material:

Paper i bolígraf.

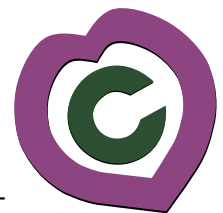
Joc 2. Activitat de relaxació

Objectius:

- Relaxació.
- Presa de consciència corporal.
- Reflexió meditativa.

Desenvolupament:

En primer lloc buscarem la postura adient asseguda a les cadires: recolzar el palmell dels peus a terra amb una distància entre ells semblant a la dels múscles. Esquena erta cap a la rectitud però no rígida. El cul ben arrere en la zona lumbar en contacte amb el repatler. Les mans descansen una en cada cama o al si, sense fer-hi força. Ulls tancats sense fer-hi força. Boca badada, de manera que la llengua descanse en la mandíbula inferior.



La postura és un mitjà però no una fi, pot ser que hi haja alumnes a qui els coste en un principi assolir la postura correcta, a poc a poc els reconduïrem cap a postures més adients.

Tot seguit, comencem una rutina de respiracions llargues i fondes. Inspirem des de l'abdomen i el diafragma, mantenim la respiració per un moment i finalment alenem lentament.

Després proposem una autoobservació breu en el terreny corporal, mental i emocional: com està el meu cos? (silenci) Com està la meua ment? (silenci) Com està el meu cor? (silenci).

Joc 3. Role-playing contra el sexisme I

El role-playing o joc de rols és una dinàmica en la qual simulem una situació que es presenta en la vida real.

Objectius:

- Potenciar l'equitat de gènere.
- Reflexionar sobre la desigualtat de gènere en diferents àmbits

Desenvolupament:

Fem grups de 3 o 4 persones (segons el nombre de personatges) i repartim les targetes de *role-playing per a representar-les. També podem crear les nostres pròpies targetes.

Deixem 15-20 minuts per a preparar la dramatització, depèn dels grups i la dificultat de les targetes. És convenient ajudar al grup a entendre la situació que es va a representar, i no oblidar que, encara que podem donar-li un toc d'humor, les situacions que estem representant simulen injustícies i desigualtats que mereixen certa serietat.

Reflexions:

Una vegada representades totes les situacions, reflexionem sobre les injustícies que han vist. Es pot comentar sobre situacions més properes i semblants a la qual s'ha dramatitzat, sobre el repartiment desigual de les tasques de cura, etc.

Per a finalitzar generem propostes per a potenciar la coresponsabilitat. Podem parlar sobre un compromís més personal i del grup.

Material:

Targetes de role-playing imprimibles. Disponibles a continuació. (Podem utilitzar peces i objectes per a realitzar la representació).



FITXA PER A IMPRIMIR

Role-playing contra el sexisme I

MAL ROTLLO A CASA

Quan el fill i la filla arriben a casa de l'institut noten que l'ambient està tibant. Pel que sembla, al pare li ha molestat que la seua dona haja decidit assistir a un sopar amb les seues amigues sense ell.

PERSONATGES:

MARE: El seu caràcter és tímid, però quan està en confiança és molt divertida. Treballa fora i a casa. No li agrada discutir i amb tal d'evitar conflicte acaba cedint sempre.

PARE: La seua educació va ser la tradicional en la seua època, i creu que aqueixa és la forma adequada de ser i formar a les seues hij@s. És autoritari, gelós i no li agrada que li porten la contrària.

No assumeix la seua responsabilitat de treballar a casa, pensa que és cosa de dones.

FILL: És estudiós i sociable. Té una relació molt bona amb la seua mare, li està ensenyant a usar l'ordinador i ella li ensenya a cuinar.

FILLA (OBSERVADORA): És molt sociable i no per a a casa, encara que ha d'eixir d'amagat perquè no li permeten molt. Quan està a casa, pansa de tot i prefereix estar en la seua cambra. No té el valor per a dir el que pensa.

ÀVIA: És la mare del pare, i adora al seu fill per sobre de totes les coses. Va ser una mare lliurada a la seua família i al seu marit.

Joc 4. Role-playing contra el sexisme II

Objectius:

- Reflexionar sobre la invisibilització de les dones en diferents àmbits.
- Potenciar actituds de compromís a favor de l'equitat de gènere.

Desenvolupament:

Fem grups segons el nombre de personatges i repartim les targetes de role-playing per a representar-les. Deixem 15-20 minuts per a preparar la dramatització.

Posteriorment el grup ho representa i per a finalitzar, debatem sobre la nova dramatització.

Reflexions:

Quines injustícies van percebre?

Què suposa tenir el rol d'observadora?

Es invisibilitza a la dona en diferents camp del saber (ciència, art, etc) Per què? Com creuen que es pot solucionar està situació?

Per a finalitzar generem propostes de compromís i canvi personal i *grupals.

Material:

Targetes de role-playing imprimibles. Disponibles a continuació. (Podem utilitzar peces i objectes per a realitzar la representació).



FITXA PER A IMPRIMIR

Role-playing contra el sexisme II

CLASSE D'HISTÒRIA

Estan en classe d'història, i el professor s'ha saltat un apartat del nou llibre de text en el qual parlen de dones científiques que van aconseguir grans assoliments per a la ciència. Usa l'excusa que la història clàssica és la que explica realment, però una alumna li porta la contrària.

PERSONATGES:

PROFESSOR: És autoritari. Creu que l'educació mixta és un error, però no pot admetre-ho en públic.

ALUMNA: És oberta, molt estudiosa i sempre camina visibilitzant injustícies. Exposa les seues idees, protesta quan alguna cosa no li sembla bé.

ALUMNA 2 (OBSERVADORA): És una xica tímida, observadora, intenta defensar el respecte. Encara que no té el valor suficient per a dir-ho en alt...

ALUMNE 2: És la número u de la classe en totes les assignatures. Sempre cerca l'aprovació de la seua família i del professorat.

ALUMNE 1: És el graciós de la classe, sempre té un acudit preparat per a fer riure als seus companys i companyes. Els temes seriosos li avorreixen.

Joc 5. Compartir qualitats

Objectius:

- Crear un clima positiu de confiança.
- Potenciar la comunicació interpersonal.
- Reforçar el propi coneixement i el coneixement que tenim dels altres.

Desenvolupament:

dividim la classe en grups de sis. Lliurem a cada grup sis hexàgons, tallat en sis parts cada un. Cadascun dels trossos duu en el seu revers el seu nom. Lliurem a cada persona del grup els sis trossos de l'hexàgon que duen el mateix número.

Introduccions per al professor/a:

una persona, qualsevol del grup, s'ofereix per a ser FOCUS, i es col·loca al centre del grup. Cada un de la resta de membres agafa un tros de l'hexàgon i hi escriu: TOTES LES COSES POSITIVES SOBRE EL COMPANY/A FOCUS. Només s'hi poden escriure qualitats reals. Allò que s'hi escriu, que siga veritat. Abans de començar, reflexioneu un moment sobre les qualitats del company/a. Quan hagen acabat, cadascú diu al que ha fet de FOCUS les qualitats que ha escrit, i li lliura el seus tros d'hexàgon. Després s'ofereix un altre voluntari/a i es repeteix l'exercici, fins que hi hagen passat tots els i les participants del grup.

Reflexió:

Dediquem després vora 15 minuts a un diàleg amb la classe al voltant de l'exercici que hem realitzat. Com ha resultat l'exercici? Heu descobert qualitats que no coneixíeu en algun company/a? Vos ha costat molt de trobar coses positives a escriure dels vostre companys/es? Per què?

Observacions:

hem d'excloure totalment els aspectes negatiu. Cal defugir que es repetisquen les qualitats sobre un mateix xic/a. Només cal dir o escriure qualitats reals. Abans d'escriure ha d'haver-hi un temps de reflexió. Cal que l'exercici es faci amb seriositat i concentració.

Material:

sis hexàgons gran. Un per grup, tallats en sis trossos, útil per a escriure-hi.

JOCS DEL MÓN

PER A POTENCIAR LA INTERCULTURALITAT



INTRODUCCIÓ

A dia de hui vivim en un món cada vegada més global en què un gran nombre de persones abandonen, per diverses raons, els seus llocs de procedència, temporalment o definitiva, en uns altres països més o menys allunyats geogràficament del seu. Viure, en un mateix espai físic, poblacions amb cultures diverses rep el nom de Multiculturalitat, i no cal fer grans estudis per comprendre que la nostra societat tendeix a ser cada vegada més multicultural. La Interculturalitat mira de superar la simple coexistència territorial i fa una recerca de diàleg entre persones provinents de diverses tradicions culturals i les possibilitats que s'hi obrin. Per això és cabdal la consciència intercultural que s'assolix mitjançant la presa de consciència dels propis posicionaments, de les actituds i dels valors i dels altres, així com del coneixement i del reconeixement cultural.

El que pretenem a través dels jocs del món, és potenciar la Interculturalitat, afavorir un procés continu d'encontre, de comunicació i d'interacció de persones i grups de diversos orígens. La diversitat no només s'ha d'abraçar quan hi ha persones d'uns altres països, sinó que la mateixa societat és plural i diversa.

Quan parlem d'Interculturalitat, ho hem d'enfocar des del dret, la justícia i la dignitat, per tal d'aconseguir una major cohesió social real i de convivència, i així viure-la com a generadora d'enriquiment en el terreny personal, cultural i social. El model intercultural no només té en compte les diferències entre les persones i els grups, sinó també les convergències que n'hi ha: els valors compartits, les normes de convivència, els interessos comuns, etc.

Per això, a partir de jocs provinents de diversos llocs del món, podem transmetre valors d'interculturalitat, respecte a la diversitat, i no discriminació. Els jocs del món poden ser una eina que permeti construir relacions igualitàries i dialògiques. Conèixer i valorar les "altres" persones, desenvolupar una actitud de reconeixement i de respecte als seus drets és un repte per a tots i totes. Quan parlem de les "altres", ens referim tant a aquelles persones que són prop i amb qui vivim, com a les que són més lluny –persones d'unes altres ciutats i d'uns altres països, amb qui també ens relacionem directament o indirecta.

La Interculturalitat és un procés per a la convivència

L'Educació Intercultural **COM A** procés continu i complex des de la comunicació, l'intercanvi i la interacció en la diversitat.

L'Educació Intercultural **PER A** entendre les relacions en una societat diversa, amb una perspectiva d'universalitat, amb la recerca de la igualtat d'oportunitats i de drets.

L'Educació Intercultural **DES DEL** reconeixement de la dignitat de les persones i dels pobles, i amb la promoció de la tolerància i del respecte.

Objectius dels jocs del món.

- Potenciar la interculturalitat i l'educació en valors.
- Recollir diversos jocs de diverses cultures i pobles que afavorisquen actituds positives.
- Reconèixer i valorar la nostra societat com a plural i diversa.
- Millorar l'autoconcepte personal i cultural dels i de les participants.
- Potenciar la convivència, la comunicació, l'expressió i la cooperació.
- Valorar la riquesa cultural que suposa el coneixement de diverses cultures en la nostra societat.
- Fomentar la reflexió individual i el treball en equip.

Proposta d'activitats per a potenciar la Interculturalitat

- ✓ Afavorir un acostament a les altres cultures i potenciar la investigació de diversos països i cultures.

- ✓ Elaboració d'un mural que es completarà amb els noms i llocs de procedència dels diversos jocs realitzats.
- ✓ Exposició de la història d'alguns països i anàlisi de les reivindicacions de diversos col·lectius en estos països (dones, xiquets/es, refugiats/es, persones emigrants, etc.)
- ✓ Després de jugar, podem reflexionar amb el grup sobre la importància de la diversitat i la interculturalitat.
- ✓ Conèixer l'origen de cada persona del grup. Prèviament recollirem les dades referides al lloc d'origen de la seua família, si van emigrar i on ho feren, les tradicions, les celebracions, etc.

Els jocs del món tenen un enorme potencial com a eina que facilita l'acostament, el coneixement i l'enriquiment entre persones de diferents cultures, pot ser un reflex de la cultura d'origen. Així, per exemple, fins fa ben poc els jocs tradicionals infantils en algunes ètnies de Papua Nova Guinea tenien com a tret específic que no hi havia guanyadors ni perdedors.

Amb esta proposta vos convidem a jugar, per a compartir, per a conèixer i per a cooperar. Recuperar i jugar un seguit de jocs de diversos llocs del món suposa l'accés a unes altres formes, no només de jugar, sinó també de sentir, de pensar i d'actuar.

Juguem per a potenciar la interculturalitat!



JOCS DEL MÓN Infantil



Joc 1. "Ballar amb la granera"

Origen: El Canadà (Amèrica)

Desenvolupament:

Els i les participants romanen drets, formen un rogle i col·loquen les mans als malucs. Quan sone la música es passaran, al ritme de la música, una granera (xicoteta) els uns als altres. Quan s'ature el so, el o la participant que es trobe en possessió de la granera, haurà d'eixir al mig del rogle per tal de ballar amb la granera. El joc continua fins que tots/es o la majoria balle amb la granera al centre.

Variants:

El joc es pot dinamitzar introduint alguna granera més, açò dependrà de l'edat dels xiquets/es.

Joc 2. Els animals

Origen: Amèrica

Desenvolupament:

En este joc poden jugar tots els participants que vullguen. El/la educador/a escollirà un grup d'animals que siguen fàcils d'endevinar pel seu so i pels seus moviments, els atorgarà en secret entre tots/es les jugadores i els assignarà cada animal a una quantitat equivalent de jugadors/es.

Quan siga el senyal, tots/es imitaran el moviment i el so de l'animal que els ha estat assignat. Els i les participants que imiten un mateix animal, s'hauran de buscar i aplegar. Quan es completen els grups amb el seu corresponent animal posarem música per a ballar.



Joc 3. Terra i mar

Origen: Amèrica

Desenvolupament:

En este joc, tots i totes es col·locaran en filera, i paral·lelament a ells/es amb un clarió marcarem una línia al terra. El/la educador/a cridarà "terra" i "mar"... i aleshores els i les participants hauran de saltar d'una vora a l'altra de la línia segons diga el/la educador/a.

Joc 4. Ratolins ballarins

Origen: Paraguai (Amèrica)

Desenvolupament:

Els i les participants es distribuïxen per tot l'espai de joc. Escollim un o una participant que fa el paper de "gat/a". Els altres representen els "ratolins ballarins", els quals hauran de cridar i ballar perquè el-->

gat no els agafe. En cas de no girar-ballar i ser tocats/es pel gat, els ratolins també esdevenen un grat perseguidor. Al remat només restaran uns pocs o un ratolí ballador, i tornem a reiniciar el joc.

Variants:

Per tal de defugir la confusió produïda pels nous "gats perseguidors", podem fer servir petos de colors.



Joc 5. La casa del gegant

Origen: Tanzània (Àfrica)

Desenvolupament:

Tots/es s'agafen amb les mans i fan un rogle al voltant del/la educador/a, qui s'encarrega de dirigir el joc, mentre li canten: "Ves a casa del gegant i digues allò que hi veges". Aleshores el/la educador/a diu el nom d'un objecte o d'un animal, per exemple: "he vist una serp!", i els/les participants, imiten una serp. L'educador/a escollirà una nova persona que el substitueixi. I tornem a reiniciar el joc.

Joc 6. Silenci Muk

Origen: El Canadà (Amèrica)

Desenvolupament:

Els i les participants disposats en rogle seuen en terra i l'educador/a tria una persona perquè es col·loque al centre del rogle. Quan la persona estiga dins del rogle assenyala amb el dit qualsevol jugador i ha de dir "Muk", romandre en silenci i amb semblant seriós, mentre la persona que es troba al mig mira de fer expressions i gestos còmics per tal de provocar-hi una bona rialla. Si ho aconsegueix, intercanviem els papers. I el joc continua fins que la majoria haja eixit al centre del rogle.

Observacions:

Joc practicat entre els pobles Inuit (pejorativament anomenats esquimals).

Joc 7. El llobató

Origen: Uruguai (Amèrica)

Desenvolupament:

Els/les participants agafades de les mans fan un rogle; al seu interior, estés a terra, es col·loca un jugador/a que representa "el llop". Els/les jugadores del rogle reciten mentre giren al voltant del llop:

-Ai, que bonic és passar per ací, quan el llop està dormint. En eixe instant, el llop desperta i persegueix les persones del cercle, si agafara alguna persona, esta seria l'encarregada de reiniciar el joc.

Variants:

Els i les jugadores del rogle poden fugir del llop definitivament si aconsegueixen tocar la paret.



JOCS DEL MÓN

Primària



Joc 1. El mocador

Origen: Costa d'Ivori (Àfrica)

Desenvolupament:

Grups de set o huit persones. Cada grup fa un rogle i es col·loca l'un/a darrere de l'altre/a. Un/a jugador/a té un mocador que col·loca als seus muscles. Quan sona la música, i mentre tots es mouen cap avant a poc a poc a ritme de colp de peus i amb els braços alçats, la persona que està darrere agafa el mocador i li'l col·loca damunt dels seus muscles, tot seguit el deixa i continua amb els braços alçats. La persona que està darrere fa la mateixa acció i així successivament fins que la música s'ature. En eixe instant, si un/a jugador/a té un mocador en mans passa a ocupar el centre del rogle, però si la persona ha posat el mocador damunt del seu muscle i no l'està tocant amb les seues mans, aleshores qui ha d'ocupar el centre del rogle és la persona de darrere.



Quan sona la música novament, reiniciem el joc i la persona que es troba al centre del rogle balla lliurement, sempre mirant el mocador, fins que una altra persona passa a ocupar el centre, moment en què el/la participant del centre torna al rogle. en el qual el/la participante del centro vuelve al corro.

Ball i música que acompanyen el joc

El joc i la dansa van íntimament lligats. Podem tocar instruments, o buscar música africana (djembé, claus, panderetes, tabals...). Ballem al ritme de la música imaginant i imitant els balls africans.

Joc 2. L'Embenat

Origen: Colòmbia (Amèrica)

Desenvolupament:

Els i les participants estan plantades i fan un rogle. Al seu interior es col·loca un/a jugador/a amb els ulls embenats i amb un pal en mans. Quan fem un senyal, fem rodar el cercle i establim el següent diàleg:

Participants amb els ulls embenats: camine la roda

Els/les companyes contesten: Caminant va

Participants amb ells ulls embenats: Ature la roda

Els/les companyes contesten: aturada està

En eixe instant, el/la jugador/a amb els ulls embenats assenyala amb un pal que té en mans a un/a participant del rogle. El/la participant assenyalada ha de xiular. Qui encerte el company en qüestió, haurà de bescanviar els papers; per contra, seguirem amb la mateixa dinàmica.

Variants:

Per tal de facilitar el reconeixement de la persona assenyalada podem demanar que pronuncie el nom d'un animal, fruita, etc.

Joc 3. Hong-Lui-Ten

Origen: Xina (Àsia)

Desenvolupament:

Es tracta d'un joc de persecució en què un/a jugador/a agafa i la resta ha de moure's segons les indicacions del/la educador/a. Quan este diga:

"Roig": Els i les participants resten quiets en el lloc on es troben. En este cas, el/la jugador/a que agafa pot fer tres passes per tal de mirar de tocar un/a dels seus companys/es.

Al senyal de "Groc": tots/es es desplacen amb una cama.

Al senyal de "Verd": tots/es corren.

Si mentre dura l'acció el/la que agafa aconseguix tocar un/a company/a, este ha de bescanviar el seu paper amb el jugador/a perseguit/da.

Variants:

Podem fer servir algun distintiu per tal de diferenciar qui es persegueix. El joc resulta més enriquidor si es varien les dimensions de l'espai de joc.

Joc 4. La paella

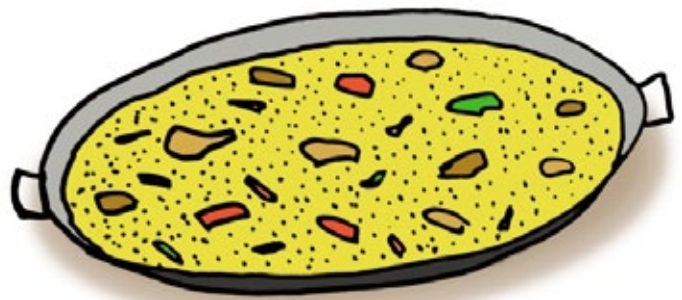
Origen: Espanya (Europa)

Desenvolupament:

Els i les jugadores es col·loquen lliurement a gatzonetes. Cada jugador/a rep el nom d'un determinat ingredient de la paella valenciana

La persona que dirigix el joc els nomena i cada un/a s'ha d'alçar ràpidament i tornar a ajupir-se en nomenar-ne una altre/a.

Si algú s'equivoca passa a dirigir i reiniciem el joc.



Joc 5. Recaptador/a de contribucions (negação de imposto)

Origen: Moçambic (Àfrica)

Desenvolupament:

En un terreny rectangular de 40 per 20 tracem dos cercles, un que cada camp, de 7m de diàmetre. Un dels jugadors, ha estat escollit per fer de "sipaio" (recaptador/a de contribucions), i ha d'agafar la resta de jugadors. El/la "sipaio" se situa en un cercle i la resta, "habitants de la població", en l'altre, amb l'establiment del següent diàleg:

Sipaio: -Amics i amigues, veniu cap aquí!-

Població: -Tenim por!-

Sipaio: -Por, de què?-

Població: -De les contribucions!-

Sipaio: -Podeu vindre sense amoïnar-vos-en!-

Tot seguit, els/les participants ixen del rogle, "el sipaio" els persegueix i mira de tocar-los.

Els/les participants s'aixopluguen tot entrant al cercle on era "el sipaio". Les persones que hagen estat agafades esdevenen "recaptadors/es" i juntament amb "el sipaio" s'instal·len al cercle que-->

ocupaven "els habitants de la població". En les següents partides augmenta el nombre de "recaptadors/es" i minva el de "la població". El joc acaba quan tots i totes han estat agafats/es.

Joc 6. Passant l'adreçador

Origen: El Salvador (Amèrica)

Desenvolupament:

En rogle, agafats/es de les mans. Es col·loquen tres adreçadors de diferent grandària al mig de la cadena formada pels braços dels i de les participants. Es tracta de passar l'adreçador d'un jugador a un altre sense soltar les mans fins aconseguir pegar la volta a tot el cercle.

Variants:

- Es pot arribar a fer servir un major nombre d'adreçadors alhora.
- Una variant pot consistir a introduir-hi un adreçador xicotet per tal d'agafar-ne una altre de més gran.
- Variar la posició inicial, agafar-se les mans per davall de les cames i realitzar la mateixa acció amb els adreçadors.

Joc 7. Tangram

Origen: Xina (Àsia)

Desenvolupament:

Per tal d'elaborar este conegut joc xinès, hem de dibuixar i tallar en un tros de cartró unes línies i seguir l'esquema adjunt.

El joc consistix a formar figures amb totes les peces (anomenades Tangram). No podem excloure'n cap quan formem les figures ni superposar unes peces amb unes altres.

Es pot jugar en grup i realitzar o inventar diverses figures.



JOC DE MÓN

**Secundària, Bachillerato
y personas adultas.**



Joc 1. Arsherez

Origen: El Marroc (Àfrica)

Desenvolupament:

Un/a participant fa el paper de cranc, es col·loca a quatre potes invertida al centre d'un cercle de vora 8 a 10 cm de diàmetre. La resta dels i de les participants, vora 10 a 12, se situen drets al seu interior. El cranc prova de tocar un/a dels/les participants del cercle amb el peu i estos miren d'evitar-ho. Quan ho aconseguix, el/la jugador/a tocada ha d'adoptar la mateixa posició i ajudar el seu company cranc a agafar la resta de participants.

El joc acaba quan tots/es els i les participants estiguen en posició de cranc.

Observacions:

Una variant d'estructura similar trobada en la mateixa zona és l'anomenada Agiye del Marroc, Àfrica.

Joc 2. El Niu (Sasa Kuru)

Origen: Burkina Faso (Àfrica)

Desenvolupament:

En grups de tres jugadors/es se situen d'esquena i tot entrellaçant els braços, dobleguen una de les seues cames cap arrere i i la recolzen en la dels altres jugadors/es tot fent "un niu". Una vegada aconseguida esta posició, el trio mira de desplaçar-se fins a una línia situada a uns quants metres.

Variants:

Els desplaçaments es poden realitzar girant sobre el mateix eix sense perdre l'equilibri.

Observacions:

Existix un joc similar anomenat The Takli a l'Índia (Àsia): sovint els i les jugadores segueixen un ritme amb les mans mentre giren amb l'altre peu i hi ha un acompanyament de cants per tal de sincronitzar els moviments.



Joc 3. Seïva

Origen: Senegal (Àfrica)

Desenvolupament:

El joc es desenvolupa en grups de sis jugadors/es. Un/a participant fa el paper de camell i es col·loca a quatre potes, com si fóra un gat. Un altre/a, el guia, és l'encarregat de protegir-lo i ha de mantindre en tot moment una mà al cap o als muscles del camell.

El joc comença quan el guia crida: seïva! La resta de jugadors/es també criden: "seïva!" I miren de tocar el camell. Només reba el camell el primer toc, este ha de dir: "bénèy!"; en el segon: "Mia-

rey!" i en el tercer "imbole!". A partir d'este moment, els i les assaltants perseguixen el guia, qui ha d'intentar arribar fins a l'estable per tal de salvar-se'n.

Qui és tocat per la mà lliure o el peu del guia defensor passa a exercir el paper de camell i ha de ser també protegit pel guia.

Joc 4. La gran serp

Origen: Ghana (Àfrica)

Desenvolupament:

Este joc necessita un espai gran per a poder jugar-s'hi, ja que cal córrer molt.

Un/a participant fa de "serp" i ha de mirar d'agafar els altres, quan els aconsegueix agafar, han d'agafar les mans amb "La serp" i provar d'agafar més gent, però sense deixar d'agafar-se amb les mans, l'última persona agafada passa al final de la cua, només el cap i la cua són les úniques que poden agafar a aquelles persones que no hagen sigut agafades prèviament.

Si es trenca el cos de la serp (que el formen tots/es i units/es per les mans) la serp ha de començar novament, el joc acaba quan tot el grup forma part de "La gran serp".

Joc 5. Cua de drac (Dragon's tail)

Origen: Índia

Desenvolupament:

Es forma un grup de 8 a 12 jugadors/es disposades en filera. La primera persona de la filera representa el cap d'un drac i la darrera la seua cua. El grup camina lentament, i els i les participants agafen del muscle a la persona de davant, però amb un senyal determinat, el cap s'ha d'agafar a la cua. La resta, sense soltar, han de mirar de protegir la cua.

Si els i les components del drac se solten, el/la jugador/a que fa de cap passa a ocupar la cua, mentre que el/la segon/a de la filera passa a exercir de cap de drac. I així successivament.

Variants:

Es pot limitar l'espai pel quan camina el drac a un quadrat de 6-8 m de costat.

Este joc és molt popular en molts racons del planeta. Una altra modalitat que necessita major grau de cooperació és la següent:

Les persones de la filera s'agafen amb una mà del muscle dret del/a company/a de davant i amb la mà esquerra li agafen el seu peu esquerre. El joc consisteix que el cap de la filera ha d'agafar-ne la cua. Per tal d'aconseguir-ho, les persones de la filera es desplacen amb una cama a un mateix ritme. Cal coordinació de totes les persones perquè l'èxit estiga garantit. Si la filera es desfà o es perd l'equilibri, s'ha d'intentar el procés novament.



Observacions

Un joc semblant, però en este cas amb una estructura competitiva, és el que anomenem "snake tag" (Ghana. Àfrica). Es formen equips de quatre a sis persones i cada un fa una filera mentre s'agafen dels muscles. L'última persona duu un mocador al maluc introduït en la part->

del darrere dels pantalons. La primera persona de la filera ha d'arrancar els mocadors dels altres equips i evitar alhora que n'agafen el seu.

Joc 6. "Transportar l'àguila"

Origen: El Canadà (Amèrica)

Desenvolupament:

En grup de quatre jugadors/es, un/a participant es llança a terra, cap per avall amb els braços fent una creu i les cames juntes, mentre un/a o dos companys/es l'agafa pels turmells i una/es altres dos/dues ho fan pels canells. En esta posició el/la participant és alçat mig metre del terra i se li convida a explorar l'espai mentre pega voltes lentament, mira d'anar alerta i que l'experiència acabe en un bon aterratge. Després de cada "passeig especial" es bescanvien els papers.

Observacions:

Joc practicat entre els pobles Inuit (pejorativament se'ls diu esquimals). Bon vol!..vos desitgen els pobles Inuit que el practiquen.

Joc 7. La Pallana

Origen: Xile (Amèrica)

Desenvolupament:

Els i les participants, entre dos i sis jugadors/es asseguts/es a terra, disposen de cinc pedretes de la grandària aproximada d'un confeti. Per torns, cada persona llança les pedretes a terra. Per tal de plegar-les d'una en una, n'enlairen una primerament, que precisament és la que anomenem "Pallano" i en eixe moment cal mirar d'agafar-ne la segona i així fins provar d'agafar-ne totes.

Variants:

Una altra acció consistix a enlairar les cinc pedretes i mirar de guardar-ne la major quantitat possible en la part superior de la mà i, tot seguit, tornar a enlairar-les per tal de rebre-les novament. Després n'enlaira una i diposita la resta a terra; en pren una altra, ja en són dues, les enlaira, en pren la tercera i després les altres pedres. Si una de les accions no s'executa correctament, corre el torn al següent participant.

Observacions:

Este és un dels jocs més universals que es coneixen. N'existixen referències des del segle III AC, s'ha estés per tots els continents i gosa d'una gran varietat de noms i accions a realitzar, com ara de Gundasi (Indonèsia, Àsia).

JOCS MEDIAMBIENTALS



INTRODUCCIÓ

L'ambient és el sistema global constituït per elements naturals i artificials de naturalesa física, química, biològica i sociocultural; i les seues interrelacions, en permanent modificació per l'acció humana o natural, que regix o condiciona l'existència o desenvolupament de la vida. Està constituït per elements naturals com ara els animals, les plantes, l'aigua, i d'artificials com ara les cases, les autopistes, els ponts, etc.

Les coses en l'ambient no estan "junttes" sinó que estan relacionades, és a dir, que hi establixen relacions. L'ambient està en constant modificació, positiva o negativa, per l'acció de les persones o de forma natural. O siga que els canvis poden ser fets pels humans o per la natura mateix.

En síntesi, l'ambient és tot allò que ens envolta, que forma part del nostre entorn.

Els jocs mediambientals

L'educació ambiental és un procés que consistix a apropar les persones a una comprensió global del medi ambient, per tal de desenvolupar actituds i aptituds que els permeten d'adoptar una posició crítica i participativa pel que fa a la cura del nostre medi. Mitjançant els jocs mediambientals, les i els participants poden participar en un procés de canvi personal i col·lectiu per tal de construir un món més sostenible.

El joc és un factor important per al desenvolupament personal i social. Existix una forta connexió entre el joc i la comprensió i la percepció que s'adopta del món. Amb els jocs mediambientals, es recrea, es transforma la realitat, es valora el medi on habita, es genera propostes per a la seua cura i preservació.



En els jocs mediambientals es donen un munt d'activitats: unes verbals (confecció de cançons, endevinalles), d'altres manuals (dibuixar, agafar objectes), d'altres corporals (córrer, saltar), o poden ser dramàtiques i socials (representar un personatge). Cadascuna d'elles té la seua importància educativa, i el gruix dels jocs combinen diverses opcions que, alhora, s'associen a conductes i habilitats a desenvolupar mitjançant el mateix joc.

Mitjançant els jocs mediambientals es promou:

- ✓ Comprendre i establir relacions entre fets i fenòmens de l'entorn natural i social, tot contribuint activament a la defensa, conservació i millora del medi ambient.
- ✓ Actuar amb autonomia en les activitats habituals i en les relacions de grup, tot desenvolupant les possibilitats de prendre iniciatives i d'establir-hi relacions afectives.
- ✓ Comunicar-se mitjançant els mitjans d'expressió verbal i corporal.
- ✓ Identificar i plantejar propostes i interrogants a problemes, a partir de l'experiència diària.

JOCS MEDIAMBIENTALS

Infantil



Joc 1. Caminem per les sendes

Objectius:

- Promoure la Cura Mediambiental.
- Potenciar l'observació, respecte i valoració dels entorns.

Desenvolupament:

Comentem a l'alumnat:

"Hui imaginarem que anem per un tossal i hi fem un recorregut. Quan eixim de passeig, hem d'anar per les sendes i no eixir-nos-en, per tal d'evitar xafar les plantes i alguns xicotets animals que poden trobar-s'hi. Podem observar tot allò que trobem pel camí i gaudir el paisatge i l'aire pur. Anem tots/es pel camí mentre escoltem música i els sons d'alguns animals".

En un espai ampli, el/la professor/a amb l'ajuda de l'alumnat, col·loca cordes pel terra com si foren sendes.

Podem posar diversos ritmes de música i l'alumnat camina per les sendes tot seguint el ritme i amb cura de no eixir del camí i de no xafar les cordes.

Variacions:

També podem repetir els recorreguts i imitar la forma de desplaçament de diversos animals (pardals, conill, serp, etc.).

Materials:

Cordes, música relaxada i sons d'animals.

Joc 2. Viatge pel cordell dels sentits

Objectius:

- Promou el desenvolupament dels nostres sentits envers la natura.
- Potenciar la cura mediambiental.

Desenvolupament:

Fem servir una corda relativament llarga en què s'han col·locat diversos elements (que servisquen per il·lustrar els diversos sentits), i serà una guia per a "una exploració dels sentits" que realitzaran les i els participants amb els ulls embenats. Disposarem de manera que siga fàcil de seguir. Els nus de la corda indicaran el lloc per ordre, assaborir o tocar. Hem d'engrescar els i les participants a explorar en silenci.

Podem afegir-hi més experiències que despertin sensacions interessants.

Materials:

Cordes, música relaxant, fulles, pedra, romer, ploma, cotó, fulla de llorer, branca de camamill·la, bossa de farigola, safanòria, lletuga, etc.

Joc 3. La mosca i els camaleons

Objectius:

- Apropar-se al concepte "de canvi".
- Entendre que les coses que veiem al nostre entorn canvien a diferents ritmes.

Desenvolupament:

Col·loquem els i les participants (els camaleons) en un cercle molt gran, i amb una persona al centre (que faci de mosca). La consigna dels que formen el cercle consisteix a apropar-se a la persona que es troba al centre (mosca) sense que se n'adone, amb moviments quasi imperceptibles, de manera que la persona del centre no senti les petjades ni en distingisca els moviments. La mosca ha d'anar alerta, mirant, escoltant i pot pegar mitja volta a la seua posició, sense canviar de lloc. Els camaleons han d'obeir l'orde de "ite vi!" i retrocedir a la seua posició inicial. En arribar un camaleó molt prop de la mosca pot llançar-s'hi ràpidament i dir-li "itocada!" i així farà el paper de mosca i jugarà de nou.

Finalment tots comentem l'experiència i il·lustrarem el concepte de canvi, perquè tot i que no ens n'adonem, les coses sempre canvien al nostre voltant.

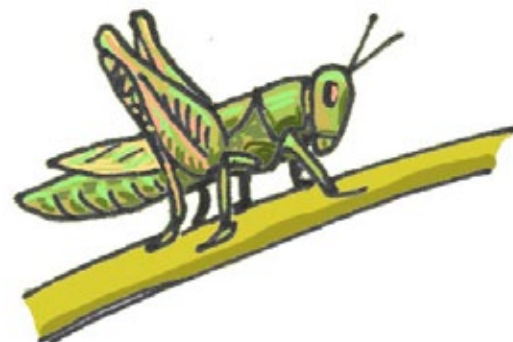
Joc 4. Els sons de la natura

Objectius:

- Sentir i valorar la importància de la natura.
- Desenvolupar els sentits, especialment de l'oïda.

Desenvolupament:

Esta activitat es realitzarà al camp, al jardí o en un entorn natural. El grup forma un cercle assegut en terra i estimula a escoltar els sons de l'ambient amb els ulls oberts. Després es comentaran els sons i se'n diran els identificats.



Novament tornem a escoltar els sons de l'ambient natural però amb els ulls tancats (o embenats els ulls). Moltes vegades es pot comprovar que amb els ulls tancats es poden identificar més sons, i és esta la base de l'activitat. A causa de tindre bloquejat un sentit tan important com la vista, podem aguditzar-ne la resta.

Variacions:

També ens podem transportar al camp amb l'ajut de la música i dels sons mediambientals.

Materials:

Sons d'ambient natural i benes per als ulls.

Joc 5. Salvem els boscos!

Objectius:

- Valoració de l'entorn natural.
- Potenciar la cura i el respecte.
- Potenciar la defensa del medi ambient.

Desenvolupament:

Assegut l'alumnat en un rogle, el/la professora els explica un conte que es desenvolupa en un bosc o els mostra una làmina en què es veja un bosc amb moltes plantes i tot seguit comenta:

Conte

"Salvem els boscos"

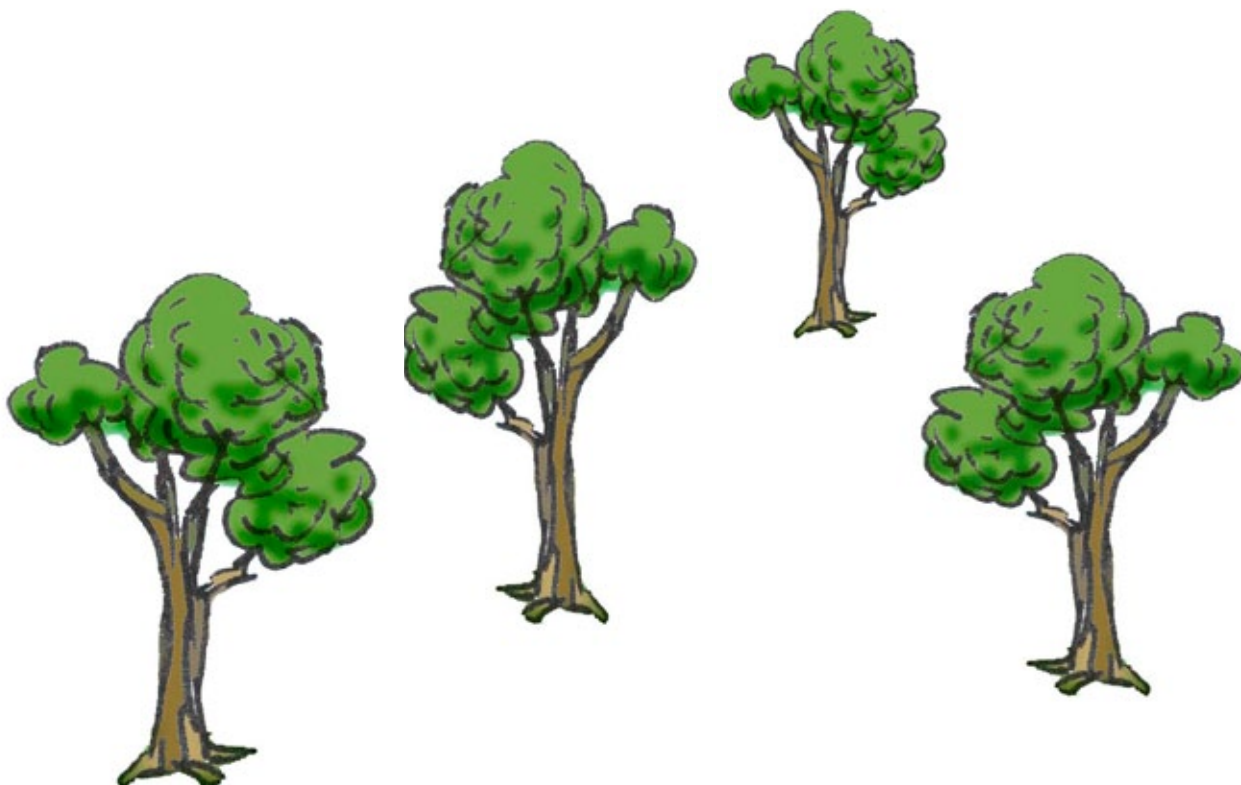
Als boscos viuen arbres i als arbres viuen insectes, pardals, serps, ratolins, esquirols, l'arbre és sa casa. A més, dels arbres podem extraure productes que són necessaris per a les persones; podem obtenir fusta per fer cases, mobles, llapis, paper, i també podem obtenir resina per fer coles, etc. Però no podem tallar i tallar arbre a la babalà, no podem tallar arbres i cremar-los i embrutar l'entorn, això no pot ocórrer! A més els arbres són "mags", convertixen l'aire brut en aire net, i si es destrueixen els boscos, també desapareixeran les cases dels animals i els animals que hi viuen.

Després d'escoltar el conte juguem a dramatitzar-lo, podem fer servir la imaginació, o emprar disfresses o maquillatge per tal de representar la natura i els animals.

Finalment, fem una bateria de preguntes per tal de reflexionar i potenciar actituds de cura mediambiental.

Materials:

El conte, i si cal, disfresses o maquillatge.



JOCS MEDIAMBIENTALS

Primària



Joc 1. Jugant amb els sons

Objectius:

- Sentir i valorar la importància de la natura.
- Desenvolupar els sentits.

Desenvolupament:

Amb l'alumnat visitem el camp, jardí, un entorn natural.

1a part: el grup forma un cercle assegut en terra, i és estimulat a escoltar els sons del medi ambient amb els ulls oberts. Tot seguit comentarem els sons i en direm els identificats.

2a part: novament, tornem a escoltar l'ambient, però esta vegada amb els ulls tancats. Molt sovint es pot comprovar que amb els ulls tancats podem identificar més sons, i esta és la base de l'activitat. Tenint bloquejat un sentit tan important com la vista, podem aguditzar-ne la resta.

Joc 2. Ecosistema

Objectiu:

- Comprendre què és un ecosistema.
- Valorar la importància que tenen la relació dels diversos elements naturals en l'ecosistema.

Desenvolupament:

Formem un cercle, i cada un dels i de les integrants del grup tria un element natural (aigua, arbre, animals, aire, etc.). Després, cada un dels i de les integrants diu en veu alta l'element que ha escollit, perquè els altres coneguen de quins elements està format el nostre ecosistema. Amb una maideixa connectarem i relacionarem cadascun dels elements. Per exemple, si algú escull l'aigua, i una altra persona escull un peix, els dos s'unixen amb la llana, després la persona del peix es pot unir amb un ós (perquè els óssos mengen peixos) i així successivament fins que tot l'alumnat de la classe estiga connectat.



Explicació del joc:

Una vegada tots i totes estiguen connectats/es, mamprendrem a explicar que allò que s'ha format és un ecosistema, en què cadascun dels elements en forma una part important. Quan un o una dels integrants amolle la llana, podrem vore que no només la seua part es va afliixar, sinó que la de les altres dues persones que hi estan connectades es véu afectada. Amb açò es demostra que canviant només un dels elements d'un ecosistema, podem alterar l'equilibri de tot.

Variants de joc:

Una pràctica entretinguda és fer parlar a cada un dels integrants com si fóra l'element que ha triat, ja que fa que tots prenguen consciència de la importància d'eixe element vist des d'un altre punt de vista. També podem treballar amb ecosistemes específics per tal de vore l'impacte que s'hi produiria.

Joc 3. L'Haiku

Objectiu:

- Potenciar la creativitat.
- Promoure la valoració de la natura.
- Potenciar l'escriptura literària.

Desenvolupament:

Es tracta de construir un poema simple de cinc versos. Este Haiku és una variació de model original japonès. Demanem als i les participants en l'activitat que s'asseguen en rogle o enfront d'algun element natural d'interés (una riera, un arbre, una planta, un jardí, etc.) després se'ls lliura a cadascú un paper i un llapis.

Construirem un poema de cinc versos tot seguint les següents instruccions:

Primer vers: un mot que es relacione amb la Natura.

Segon vers: dos mots que en descriuen el primer.

Tercer vers: tres mots que diguen què fa el primer.

Quart vers: quatre mots que diguen què sents pel primer.

Cinqué vers: un mot que signifiqui el primer que el primer.

Finalment, cadascú llig el que ha escrit a partir del seu mot inicial amb l'aparició de sorprenents poetes al grup. Es pot concloure que l'entorn natural té, i ha tingut sempre, un important valor com a font d'inspiració.

Joc 4. Pèrdua del Sòl

Objectiu:

- Comprendre l'efecte de l'erosió.
- Potenciar la consciència ecològica.

Desenvolupament:

Organitzem els i les participants en un grup gran A, i dos, de més xicotets B i C.

Grup A: arbres. Es distribuïxen per l'espai a una distància de vora dos metres. Es col·loquen fulls de paper de periòdic, que representa el sòl, sota els peus dels arbres i tot farcint els buits entre els arbres.

Grup B: aigua torrencial. El grup s'ha de moure amb rapidesa i travessar l'espai del bosc, sempre en la mateixa direcció (no podran tornar arrere) i arrancaran al seu pas el paper del terra. Una vegada el grup ha travessat l'espai del bosc, s'hi deté.

Grup C: grup d'excursionistes. Travessen a ritme de marxa l'espai i segueixen una mateixa senda que marca el primer de la fila i tots ells recullen al seu pas el paper del terra.

Iniciem una narració d'una història d'un bosc on s'hi apropa una gran tempesta. En acabar, donem la consigna al grup B perquè travesse el bosc, quan acaba observem les conseqüències del pas de l'aigua torrencial. Després actua el grup C i també se'n preveu el seu resultat.

Finalment, tot el grup comenta i reflexiona l'experiència.

Variants:

Podem variar els agents erosius: sobreexplotació ramadera, incendis, etc.

Joc 5. Invente una planta**Objectiu:**

- Comprendre el concepte d'adaptació.
- Fomentar creativitat.
- Potenciar la comunicació interpersonal.

Desenvolupament:

Dividirem els i les participants en 10 grups de poques persones. Se'ls demanarà que a cada grup que invente una planta que pugui sobreviure a determinades condicions. Cada grup rebrà una targeta amb les condicions que haurà de suportar cada planta.

Per exemple:

- 1-Inventa una planta que pugui sobreviure en la superfície d'un estanc.
- 2-Inventa una planta que pugui suportar forts vents.
- 3-Inventa una planta resistent al foc.
- 4-Inventa una planta que pugui emmagatzemar aigua.
- 5-Inventa una planta que no la mengen les ovelles ni les vaques.
- 6-Inventa una planta que pugui sobreviure en un riu de forta corrent.

Cal aclarir que la planta no ha d'existir, sinó que ha de ser una planta inventada per ells. Se'ls donarà temps a pensar i discutir i després se'ls lliurarà el material necessari per tal de construir-la. A més d'inventar-la, hauran de posar-hi un nom científic, descobrir el seu lloc de procedència, el seu creixement i la seua reproducció (sexual i/o asexual) i explicar com sobreviu a les condicions donades.

Després cada grup exposarà la seua planta i el seu treball.

Variant:

Plantejar-hi el mateix però amb animals.

Reflexió:

Cal explicar que en inventar una planta per tal de suportar determinades condicions han buscat adaptacions de la planta a l'ambient. Discutir-hi amb el grup. Podem donar exemples d'adaptació reals de plantes. I també d'animals. Com, a través del temps, la natura selecciona aquells trets avantatjosos dels organismes a un determinat ambient (adaptació), i com modela l'evolució d'eixos organismes.

Materials:

Paper i mitjans gràfics per a les targetes. Per a la planta es pot fer mitjançant un dibuix o construcció amb diversos materials.



JOCS MEDIAMBIENTALS

**Secundària, batxillerat
i persones adultes**



Joc 1. Platja en venda

Desenvolupament:

A Rebella de mar, un poble de la costa de 15.000 habitants, l'Ajuntament projecta la construcció de 20.000 places hostaleres. La televisió d'eixa Comunitat Autònoma planteja este debat per tal de conèixer el que pensa cada un dels grups implicats.

Persones convidades: 4 Habitants, 2 Empresaris i comerciants del sector turístic, 2 Ecologistes, 2 Periodistes i 1 Moderador. Abans d'intervindre en el programa de televisió dividim la classe en 4 grups i en preparem les intervencions. Durant el programa podem lliurar notes escrites a les persones que representen el grup per tal d'afegir més idees al debat.

En acabar el debat, la classe realitza un compromís a favor del medi ambient.

DADES IMPORTANTS A TINDRE EN COMPTE

Dades prèvies que han de conèixer:

Esta urbanització afavoriria la construcció de múltiples camps de golf. Si no es fera el transvasament d'aigua d'un gran riu, a vora 4000 quilòmetres de distància, s'hi instal·larien potents des-salinitzadores. Fins ara, la gent viu del turisme a xicoteta escala, de l'agricultura i de la xicoteta indústria.

Per tal de preparar este joc de rol, hem de tindre en compte el nivell de coneixement sobre el tema que té la classe. Podem fer una primera pluja d'idees per tal de presentar algunes coses concretes: qui sap el preu d'un litre d'aigua? L'aigua dessalada és més cara o més barata? Quina quantitat d'aigua necessita un camp de golf? Què passa amb els espais naturals en estes zones? Què passa amb la vida quotidiana de les persones que hi viuen permanentment? Llistat de persones que algun moment podrien obtindre'n algun benefici personal?

Dades per contextualitzar la realitat local:

Sovint tot comença amb la requalificació del sòl. Primer s'assolixen terrenys sota la requalificació de "no urbanitzable", qualificació que sempre depén del consistori local on s'ubiquen els terrenys. Hi ha excepcions com ara la població alacantina de Cox, en què la Generalitat ha retirat i assumit totes les competències urbanístiques o Marbella en què totes les competències consistorials són administrades per una junta nomenada per la Diputació de Màlaga. Després, entra en joc el joc polític pel qual ha assolit els terrenys, que aconsegueix que es requalifique i esdevinga "urbanitzable". És hora de vendre per més de 10 vegades més del seu valor pel qual es va assolir. Els beneficis són milionaris. Els risc mínim. Tot legal, sempre que no hi haja suborns. En uns altres casos hi ha una perfecta simbiosi entre una, o diverses administracions i empresaris.

Dada complementària sobre normativa:

Llei de Costes (Llei 22/1988, del 28 de juliol, de Costes): l'actuació administrativa sobre el domini públic marítimoterrestre perseguirà els següents objectius: determinar el domini públic marítimoterrestre i assegurar-ne la seua integritat i conservació adient i adoptar, si fóra el cas, les mesures de protecció i de restauració necessàries. Cal garantir l'ús públic de la mar, de les seues ribes i de la resta del domini públic marítimoterrestre, sense més excepcions que les derivades de raons d'interés públic justificades. Cal regular l'ús racional d'estos béns segons la natura, els seus objectius i amb respecte envers el paisatge, al mediambient i al patrimoni històric. Cal aconseguir i mantindre un nivell de qualitat de les aigües i de les ribes de la mar adients. Activitats autoritzades en els terrenys compresos en esta zona es podrà fer sense cap

necessitat d'autorització conreus i plantacions. En els primers 20 metres d'esta zona es podran dipositar temporalment objectes o materials llançats a la mar, i realitzar operacions de salvament marítim; però no es podran dur a terme tancaments.

Prohibicions

En la zona de servitud de protecció estaran prohibides: les edificacions adreçades a residència o habitació. La construcció o modificació de vies de transport interurbanes i les d'intensitat de trànsit superior a què es determine reglamentàriament, així com les seues àrees de servei. Les activitats que comporten destrucció de jaciments d'àrids. L'espai aeri de línies elèctriques d'alta tensió. El vessament de residus sòlids, escombraries i aigües residuals sense depuració. La publicitat mitjançant cartells o tanques o per mitjans acústics o audiovisuals.

Joc 2. L'altra cara de fem

Objectiu:

- Conèixer en la pràctica la realitat dels nostres hàbits pel que fa a l'ús de contenidors i d'eliminació de residus.
- Sensibilitzar sobre la importància de les 3R: Reduir, Reutilitzar, Reciclar i d'altres Rs clau com Recuperar, Reeducar i Regalar, etc.

Desenvolupament:

Dividim en 4 grups i fan una investigació sobre els residus que es generen en una zona i acaben dipositats a terra. Expliquem les activitats que faran els grups. Després s'aplegaran per tal de reflexionar com a activistes ambientalistes.

De bestreta es prepara una activitat prèvia per grups:

- Realització d'un plànol on apareix la zona a estudiar, que comprén el col·legi i el barri.
- Observació de la situació i tipologia dels contenidors de la zona.
- Observació de punts negres de fem o residus.
- Omplim el plànol amb la informació observada.
- Analitzem i fem una síntesi de la zona estudiada.

PLENARI AMB TOTS ELS GRUPS:

Comenta cada grup la situació de la zona estudiada.

Conclusions:

- Reflexiones les pròpies pràctiques.
- Consensem compromisos de classe.

Amb este joc pretenem fomentar l'anàlisi crítica i propositiva sobre la temàtica.

Joc 3. L'autopista

Objectiu:

- En este joc s'emula la reacció del públic envers la proposta de construir una nova autopista de peatge, prop d'un poble fictici anomenat Villa.

Desenvolupament:

La situació de partida és la descrita en l'article de portada de la revista "Zeta". En què hi apareixen diverses opinions sobre el problema, es preveu la realització d'una assemblea pública per tal de discutir sobre les actituds i els problemes que provoca el projecte de l'autopista.

Materials:

Mapes de la zona (Villa). Article de periòdic en el qual es planteja la situació de partida. Cartes de personatges, que donen informació a cada un dels implicats. Cartes de recomanació, que servixen per a plantejar noves polèmiques i punts de vista que engresquen al debat.

Dinàmiques del joc:

- Expliquem al grup, sobre un mapa fictici, el projecte tècnic d'autopista, el seu traçat, llocs per on passarà, quantificació de les obres, etc.
- Després lliurarem l'article del periòdic.
- Repartim les cartes de "personatges" i les de "recomanació", donem un temps per a situar-se en el paper que li ha pertocat a cadascú.
- Donem la possibilitat que els i les partidàries del projecte i els i les detractores puguin reunir-se per separat.
- Celebrem un debat conjunt sota la presidència del regidor/a "X", (que puga ser qui dinamitza el joc). Intervindran els personatges i les cartes de recomanació revifaran nous debats.

Joc 4. Tala d'arbres**Objectiu:**

- Prendre consciència de la importància que tenen les diverses poblacions d'arbres en la Natura.
- Consciència sobre l'impacte que produïx la tala indiscriminada d'estos arbres sobre l'ambient.
- Potenciar el compromís mediambiental.

Desenvolupament:

Delimitarem un camp que serà un bosc. Un o una participant serà un o una guardabosc i tres més seran els o les llenyataires. La resta de participants seran arbres.

Els i les llenyataires tindran 30 segons per a tocar ("talar") els arbres. Si els toquen, els arbres romandran escampats per terra. Alhora el o la guardabosc salvarà els arbres caiguts ("sembrarà nous arbres en lloc dels talats"). Els arbres no es podran alçar en un sol moviment, sinó que primer seuran, després s'agenollaran i finalment drets per tal de seguir jugant. Mentre s'alcen els nous arbres ("creixen"), els i les llenyataires podran tornar-los a talar.

En acabar els primers 30 segons de joc (primer període), contarem els arbres talats i s'anotaran en un gràfic amb dues coordenades: quantitat de guardabosc vs arbres caiguts als 30 segons. En el segon període de 30 segons de joc, afegirem un altre/a guardabosc que acomplirà la mateixa funció que l'anterior.

En acabar el segon període es tornarà a col·locar en el gràfic la quantitat d'arbres caiguts als 30 segons. I així successivament, tot afegint un/a guardabosc en cada nou període de joc.

Reflexió grupal:

Què ocorre amb una població d'arbres quan patix la tala indiscriminada? Definir població. Abastaran alguns guardabosc a defensar els arbres de la tala? Comentar el treball que fa un/a guardabosc. Què va passar quan, en el quart període, eren més persones sembrant arbres que talant-los? Parlar

sobre les conseqüències de la desforestació en l'ambient. Què li passa al sòl (desertificació). Com es veuen afectats els altres organismes que viuen al bosc.

Joc 5. Problemàtiques ambientals

Objectiu:

- Estimular la capacitat creadora, per a la solució de problemàtiques ambientals.
- Enfocar la solució de manera interdisciplinària i integral, per tal d'arribar-hi amb la consideració dels diversos aspectes del problema.
- Prendre consciència dels impactes ambientals, locals i globals.

Desenvolupament:

Escriure en una cartolina el títol d'una problemàtica ambiental, i després tallar-les per parts, com si fóra un trencaclosques. Cal dividir el grup per equips, tants com títols proposats.

Escamparem les parts per terra i els equips miraran de compondre el títol. Cada capítol de la problemàtica presentada es realitzarà en un color de cartolina.

Quan cada grup aconsegueix el títol, se'ls lliura informes, bibliografia, fotografies, etc..amb la descripció de la problemàtica ambiental que li ha tocat.

Es proposa un temps perquè cada grup pugui elaborar una solució. Però la consigna és que cada integrant de cada equip adopte un rol: metge/essa, obrer/a, docent, enginyer/a, biòleg/a, sociòleg/a, i així fins que es pugui fer un equip interdisciplinari.

Hauran d'exposar solucions concretes des de cada rol, en forma general o ambdues. Cada grup exposa la seua solució en el terreny local i/o global.

Reflexió:

El grup discutirà les diverses solucions, sempre amb la voluntat de millorar les propostes del títol presentat. També podem buscar una conclusió final de tot allò que hi haja esdevingut amb estos impactes o problemàtiques ambientals en el terreny global.

Materials:

cartolines de colors amb els títols respectius, informes, llibres.

De caràcter: passiu/actiu

Conceptes ecològics a treballar:

Impactes ambientals, estratègies, metodologies, presa de consciència.

JOCS COOPERATIUS



INTRODUCCIÓ

Analitzem els nostres jocs, competitius o cooperatius?

Abans de començar a viure el seguit de jocs que els proposarem, parlarem amb l'alumnat al voltant del valor dels Jocs Cooperatius contraposats als jocs habituals, sovint competitius.

Per això podem analitzar els jocs que més els agraden o que més juguen a l'hora del pati, vore si són competitius i analitzar quines actituds hi ha darrere d'eixe tipus de jocs. Com se senten?, Hi participen per igual?, Qui guanya, qui perd?, Qui es queda fora? Després, podem explicar-los que hi ha unes altres formes de jugar plegats, compartint, ajudant i passant-ho d'allò més bé, sense haver de competir, igual que ho fan a classe amb els seus companys/es. Com seria un joc cooperatiu?, En què es diferencia amb la resta de jocs?, Que hi aprenem? Després de recollir-ne els seus coneixements, abans de jugar, hem de tindre en compte els objectius de cada activitat per tal de vore si s'aconsegueixen. Cada joc que proposem s'ha d'adequar a l'edat dels xiquets/es de la classe.

Una alternativa...

Els jocs de col·laboració, no competitius; estan orientats a la relació i desenvolupen entre els i les participants un sentiment d'unió i de pertinença al grup. Són una alternativa que pot ajudar a solucionar problemes, conflictes; i permeten la transformació personal i social.

Si el joc té present els valors de solidaritat i de cooperació, podem experimentar el poder que tenim cadascú, i cada persona pot proposar solucions creatives als problemes que ens presenta la realitat que vivim. Aleshores, parlar de cooperació en els jocs, vol dir també ser protagonistes en els processos de canvi.

El joc reproduïx les formes d'actuar, de pensar i de sentir...

En un món competitiu, les relacions entre les persones són desiguals, és el resultat dels valors que socialment rebem des de l'inici de la vida, dels models que observem i dels reforços o estímuls que rebem per fer, o no, determinades coses. Som producte d'un procés de socialització, en el qual se'ns ensenya a valorar comportaments constructius o destructius, ací rau la importància de l'educació i una alternativa de jocs que genere nous models d'actuació.

Per què o per a què tanta competitivitat?

Preguntar-se sobre la competitivitat suposa posar en qüestió un factor molt important de la nostra societat. La competitivitat potencia l'individualisme que manté este sistema injust. Descobrir noves formes de relació i d'acció que trenquen esta barrera, pot ser també un instrument de canvi personal en l'educació i en la societat.

Solidaritat vs Competitivitat...

Els jocs cooperatius poden esdevenir un bon recurs didàctic per tal de generar en les persones actituds solidàries, per tal de fomentar les relacions interpersonals al si d'un grup, per tal de promoure situacions en les quals es regulen els conflictes col·lectivament. Les situacions que es viuen durant el joc poden ser traslladades a uns altres moments de la vida diària.

Característiques generals dels jocs cooperatius

A través d'estos jocs es desenvolupen actituds que doten de recursos al grup per tal de treballar

amb eficiència la vivència, l'anàlisi i la posada en pràctica de solucions, que desenvolupen coherentment, en les coses més properes, les actituds i els valors que volem desenvolupar en estructures més àmplies.

- ✓ Els i les participants guanyen junts/es o bé perden tots/es contra un element exterior. Es percep el joc com una conjunt, no individualitzat.
- ✓ Es fomenta l'aprenentatge de la percepció del bé comú. El bé comú apareix més valuós i més estable que el bé individual.
- ✓ Afavorixen el sentiment de protagonisme col·lectiu i de la participació de tots i totes.
- ✓ Permeten d'establir relacions d'igualtat amb els altres participants.
- ✓ Busquen la superació personal-col·lectiva, i no superar l'altre/a.
- ✓ Permeten d'explorar i de facilitar la recerca de solucions creatives en un entorn lliure de pressions.
- ✓ Propicien les relacions d'empatia, de cordialitat i de construcció entre els i les participants.
- ✓ Destaquen el procés sobre el producte.
- ✓ Integren l'errada com a part del procés d'aprenentatge.
- ✓ Possibiliten l'aprenentatge de valors i d'habilitats per a la convivència social.
- ✓ Permeten de valorar positivament les altres persones.
- ✓ Fomenten les conductes d'ajuda i un alt grau de comunicació entre els i les participants.
- ✓ Etc.

JUGUEM I APRENEM!!



JOCS COOPERATIUS

Infantil



Foto: Colegio José Arnauda, Alcoi.

Joc 1. Els esquirols

Objectiu:

Potencia la cooperació i l'empatia.

Desenvolupament:

Expliquem la història i tot seguit convidem a dramatitzar-la amb l'alumnat. Disposarem de cadires en eixes espai i l'alumnat s'hi asseurà.

Història dramatitzada

Diumenge passat vaig ser al Parc de les Delícies. Hi havia grans arbres i també esquirols. Els esquirols són xicotets i lleugers. Puguen i baixen dels arbres amb suavitat. Mai els uns espanten els altres. Sempre s'ajuden a pujar als arbres. Busquen menjar, fruits secs per terra, pinyons, nous, avellanes, cacaos, pipes, castanyes, ametles,...

Imaginem que som esquirols i pugem a un arbre (cada xiquet/a es planta amb cura sobre la seua cadira).

Ara baixem al terra i hi busquem menjar caminant a quatre potes. Ja hem trobat menjar? Pujarem als arbres amb cura. Ara que som dalt, podem menjar els fruits.

Es fa l'hora d'esmorzar i novament anem al terra a buscar fruits secs. Però hi hagué una tempesta i van caure alguns arbres (llevem algunes cadires i els ensenym a pujar-hi amb l'ajuda de tots/es sense que ningú romanga baix). Mengem els nostres fruits i els compartim amb la companya de l'arbre.

Novament baixem al terra per tal de buscar el berenar i el busquem caminant a quatre potes. Ja hem trobat el berenar? Pugem als arbres amb cura. Hem de pujar-hi juntes amb ajuda de la resta perquè la tempesta s'ha endut diversos arbres més (cadires) i hem de pujar de dos en dos a cada cadira. Fem com si menjàrem fruits quan érem dalt.

És l'hora de sopar. Baixem a buscar per terra caminant a quatre potes. Pugem als arbres amb cura. Encara hi ha menys arbres i pugem amb els nostres amics/es a un altre arbre. Ens agrada compartir allò que tenim.

Reflexió:

En acabar el joc i les dinàmiques, recordem tot allò que hem fet. Podem fer algunes preguntes: Què vos ha semblat? Què heu fet? Heu tingut por? Vos agrada compartir coses amb els amics/es? Vos heu ajudat? Algú s'ha fet mal? Algú s'ha abraçat? I vos agraden les abraçades?

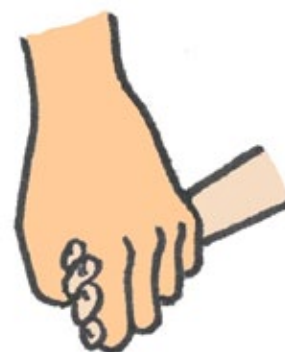
Joc 2. Qui falta?

Objectiu:

- Conèixer-se i cooperar.

Desenvolupament:

Ens posem en rogle tots i totes en cadires individuals. Els diem que farem màgia. Els demanem que tanquen els ulls i ho facen amb les mans. Podem fins i tot dir unes paraules màgiques. Mentrestant tapem algú de la classe amb un llençol i l'ocultem darrere d'un moble. Només òbriguem els ulls, han d'endevinar qui falta.



Els costa tancar els ulls voluntàriament però paga la pena intentar-ho. Els demanem que els tanquen i que ho facen amb les mans.

Reflexió:

Vos heu fixat bé quan falta algú de classe? Penseu en els xiquets/es que falten? Vos hi preocupeu?

Joc 3. Construccions en grup

Objectiu:

- Potenciar la Cooperació i el treball en grup.

Desenvolupament:

Triem tres xiquets/es i els col·loquem davant d'una caixa de blocs de construcció. Els demanem que entre els tres facen una construcció. Els demanem que col·loquen peça a peça a tongades, fins complir-ne tres torns. Ho repetim amb quatre o cinc grups més.



Reflexió:

Parlem amb tot l'alumnat sobre el resultat i sobre el procés. Com feu vosaltres quan jugueu al trencaclosques? Què passa quan feu un trencaclosques amb unes altres persones? Coopereu o competeu?

Joc 4. "Pota, Pota, Pota, Pota, Oca!"

Objectiu:

- Potenciar la Cooperació i el contacte.

Desenvolupament:

S'asseu tot el grup en un rogle fet amb cadires. Excepte el professor/a. Este/a camina per fora del cercle i toca a cada una de les persones del rogle, mentre diu: "Pota, Pota, Pota, Pota,"...quan diga "OCA". La persona que és tocada corre per fora del cercle en direcció contrària al professor/a.

Així completen la circumferència i quan es troben a mitjan camí s'abracen i diuen fort: T'estime, oca! I continuen corrent cadascú en la seua direcció, fins que el professor/a arriba on era asseguda la persona que li tocà ser Oca i seu al seu lloc. La que feia d'OCA repetix novament l'activitat.

Ho fem moltes vegades però si no hi ha temps perquè tots/es facen d'OCA, se'ls demana a totes que córriguin per fora de les cadires fins arribar a la seua cadira inicial perquè completen una volta sencera al cercle, i al remat s'abracen a la persona que tenen al costat.

El joc no consisteix a competir i arribar primer a la cadira, consisteix a gaudir del joc i de les abraçades dels i de les participants.

Reflexió:

Ens agraden les abraçades? Què fem si algú ens vol abraçar? Què vol dir una abraçada? Què estem dient quan abracem? Competim o gaudim del joc i de les abraçades?

Joc 5. Els rogle de l'estima

Objectiu:

- Potenciar l'autoestima, la cooperació i la distensió.

Desenvolupament:

Jugarem amb una cançó d'amistat, amb la música de EL PATI DE MA CASA. Ens plantem en rogle, agafades de les mans després de distribuir-nos per parelles. Assagem la nostra habilitat d'abraçar. Obrim ben bé els braços, ens hi apropem i els tanquem.

Cantem i ens movem:

Al rogle dels amics jugarem
 Al rogle de les amigues jugarem
 Amb gestos d'estima cantarem.
 Abraça'm! (S'abracen per parelles)
 I torna'm a abraçar. (Abracen la persona de l'altre costat)
 Peguem una volta (Peguen una volta sencera)
 I tornem a començar.
 Abraça'm (S'abracen per parelles)
 I torna'm a abraçar (Abracen la persona de l'altre costat)
 Si juguem tots junts
 El grup gaudirà.

Reflexió:

Teniu cap comentari? Què vos sembla? Com vos heu sentit amb este joc?



JOCS COOPERATIUS

Primària



Foto: CEIP Santa Bàrbara, Benifaió, València

Joc 1. L'arc de Sant Martí

Objectius:

- Cooperar per tal de resoldre un problema.
- Aprendre a comunicar-nos mitjançant les formes no verbals.
- Formar subgrups de manera divertida.

Desenvolupament:

- Les persones participants es col·loquen en cercle, tanquen els ulls i l'educand col·loca una adhesiu en cada front. Els colors han d'estar ben barrejats per tal que el o la participant no estiga amb els del seu mateix color. Provem que el nombre d'adhesius de cada color siga aproximadament el mateix.
- Obrin els ulls i sense parlar proven de juntar-se amb els del seu mateix color: el joc conclou quan s'han format tants grups com colors i tot el món està situat en el seu grup.
- Després es dona la consigna a cada grup per tal de fer d'estàtues corporals, amb l'ajuda de tot el grup. Se'ls pot demanar estàtues, que representen l'amistat, la solidaritat, la companyonia, la comunicació, etc. Cada grup pensa com ho farà i després cada grup mostra a la classe cada estàtua.



Materials:

Adhesius de colors, tants colors com grups vulguem fer. El nombre total d'adhesius ha de ser igual al de participants. Els adhesius s'enganxaran al front, així que han de tindre una grandària reduïda. Si no disposem d'adhesius, podrem fer servir pintures de maquillatge.

Reflexió:

En acabar el joc podem fer les següents reflexions:

1. Ha sigut fàcil començar a cooperar?
2. Quina desimboltura tenim sense fer servir el llenguatge oral?
3. Com ens sentim quan trobem el nostre grup?
4. Ens ha costat treballar en equip? Quins són els beneficis?
5. Què facilita la cooperació? Què l'entrebanca?

Joc 2. Piu-piu

Objectius:

- Afavorir la distensió i els sentiments de confiança i d'unió al grup.
- Afavorir la desinhibició.

Desenvolupament:

Cal unir tot el grup i buscar mama i papa gallina. Tots/es amb els ulls tancats diuen "piu-piu" excepte la mama o papa gallina. L'educand comenta a una persona: tu eres papa o papa gallina. I tot el grup es mescla amb els ulls tancats. Cada persona busca les mans d'algú del grup, les estreny i pregunta; piu-piu? Si l'altra persona també pregunta piu-piu? Se solten la mà i continuen buscant i preguntant, llevat de mama i papa gallina que mantenen silenci. Sempre...

que algú trobe el silenci com a resposta, entra a formar part del grup silencios, així fins que tot el grup estiga en silenci.



Materials:

Mocadors.

Reflexió:

Teniu algun comentari? Què vos sembla? Com vos heu sentit?

Joc 3. Abraçades cooperatives

Objectius:

- Expressió corporal i afectiva.
- Emissió d'emocions positives.

Desenvolupament:

- Tot l'alumnat es repartix per l'espai i es mou a ritme de la música. Quan s'atura la música, cada participant ha d'abraçar un altre/a participant.
- La pròxima vegada les abraçades són de tres persones.
- La següent vegada les abraçades han de ser-ne de quatre i així fins el final en què s'abraça tot el grup.
- Augmenta la dificultat amb la introducció de noves instruccions, quan s'ature la música, per exemple, s'abracen aquells que tinguen els pantalons del mateix color, els cabells igual, els que duguen ulleres i els que no, els que facen la mateixa alçada, etc.

**Materials:**

CD de música i equip de música.

Joc 4. Els cuquets

Objectius:

- Expressió corporal i afectiva.
- Emissió d'emocions positives.

Desenvolupament:

Les persones participants, en parelles, es giten cap per avall, l'una davant de l'altra: la persona de darrere agafa dels turmells la persona que es troba al davant i s'ha de desplaçar per la superfície, avançar, girar i passar per uns llocs determinats.

S'unixen dos parelles i han de fer el mateix. Després s'unixen dos grups i realitzen les activitats proposades i després uns altres dos grups, fins formar un cuc amb tota la classe.

Materials:

CD de música i equip de música.

Joc 5. El llac encantat

Objectius:

- Cooperar per a resoldre el problema.
- Aprendre a comunicar-nos.

Desenvolupament:

Este joc es pot realitzar en interior o exterior. Amb clarió es delimita un espai en el terra. Les seues dimensions dependran del nombre de participants.

Es col·loquen tots els adreçadors en un espai delimitat. És un llac encantat que ningú pot xafar, ja que si algú hi cau se li glaça el cor. Només es pot xafar l'interior dels adreçadors, que són pedres que sobreixen en la superfície del llac.

Si algú cau al llac queda glaçat en el mateix lloc on va caure i no pot moure's fins que un altre/a participant el rescate. Per això, el/la participant ha de desglaçar el cor del company/a encantat/da i li ha de pegar una besada o una abraçada forta. L'objectiu del grup és mirar que no hi hagen participants encantats/des.

Variants siamesos:

Les persones que hi participen fan parelles unides per les seues mans. Ara, a més a més, no només no podran el llac sinó que tampoc podran separar-se les seues mans.

Materials:

Adreçadors i clarions.

Reflexió:

Qui vol comentar alguna cosa? Què vos ha paregut este joc? Quines sensacions heu tingut? Heu tingut algun entrebanc? Qui s'ha sentit bé amb el joc? Quines coses vos han agradat més?

JOCS COOPERATIUS

Secundària, Batxillerat i Persones adultes



Foto: Comité d'InteRed València

Joc 1. Cadires musicals

Objectius:

- Cooperar.
- Potenciar la comunicació i el treball en equip.

Desenvolupament:

Disposem de cadires i es fa un cercle, amb el respatler cap al centre. Totes les persones es planten per fora del cercle. Mentre sona la música, es mouen al seu ritme i peguen voltes al cercle de cadires, sempre en el mateix sentit. Quan la música deixa de sonar, els i les participants busquen una cadira on seure. L'objectiu del grup és que ningú toque el terra. Si s'aconsegueix, llevem una cadira i reiniciem el joc. Lògicament, diverses persones poden compartir una cadira. Amb quantes cadires és capaç de ficar-se el grup?

Variants:

Llevem totes les cadires que resten buides. Si totes estigueren ocupades per algú, el grup decidix quina cadira llevem.

Materials:

Cadires, tantes com participants excepte una i música. (Es pot fer sense ella).



Reflexió:

Podem realitzar algunes de les preguntes que considere adients: qui s'ha sentit bé amb el joc? Quines coses vos han agradat més? Alguna persona s'ha sentit incòmoda? Què li ha fet sentir així? Algú s'ha fet mal? Què podem fer per a jugar bé a este joc? A qui li agrada ser el primer a seure? Què passa quan no tens cadira? I quan tens lloc i veus que algú no en té? Com vos heu organitzat per tal d'estar tot el grup assegut? Vos agrada compartir coses? Quines coses compartiu alguna vegada? Amb qui compartiu coses freqüentment? Quan necessiteu alguna cosa què feu o dieu? Quan veieu algú que necessita alguna cosa, què feu?

Joc 2. La catifa

Objectius:

- Afavorir la confiança en el grup.
- Sentir la responsabilitat que tenim sobre el company/a.

Desenvolupament:

Les persones participants n'alcen una altra que es troba en posició horitzontal i la tornen a posar en terra suaument. Una persona es gita cap per amunt, al terra, erta i amb els braços enganxats al cos. Els altres se situen als costats i una al cap. S'agenollen i situen les seues dos mans (junttes i entrellaçades, excepte el dit índex que està estirat) davall del cos de la "catifa". Molt suaument, (amb cura a l'hora de sostindre el cap) alcen la "catifa" tant com pugen i la mantenen alçada uns segons amb o sense moviment i la tornen a estirar en terra a poc a poc. Després la persona que fa de "catifa" canvia fins que ho facen tots els que vulguen.

Reflexió:

Fóra important deixar expressar com s'han sentit en el joc, les pors, la responsabilitat de cada persona i la confiança que pot sorgir en el grup, etc.

Joc 3. El laberint humà

Objectiu:

- Facilitar la confiança en el grup.
- Potenciar la col·laboració.

Desenvolupament:

Dividirem la classe en equips (de 4 a 5 persones), de les quals tots/es aniran amb els ulls embenats i recolzats en el muscle de la persona que tinguen al davant. . Per cada equip hi haurà un guia que es col·locarà fora del circuit a realitzar. El/la guia dirigirà el seu equip amb la veu o amb signes acordats, per exemple, quan fa una palmellada l'equip ha de girar cap a la dreta, dos palmellades a l'esquerra, tres, al davant, i en xiular, l'equip s'atura. La resta de participants formen un laberint humà amb els camins que cal seguir. Podem també fer servir obstacles si el nombre de participants no és prou. El laberint serà més llarg si es donen la mà.

Reflexió:

- Com s'han sentit?
- A qui no li ha agradat l'activitat? Per què?
- Quina conclusió han tret de l'activitat?

Joc 4. El quadrat

Objectius:

- Explorar l'activitat de comunicació de grup tenint com a obstacle que no s'hi poden vore.
- Conèixer la seua capacitat de tolerància contra la frustració.
- Posar a prova les seues habilitats per tal de resoldre un problema en grup.

Desenvolupament:

Els i les participants amb els ulls embenats miraran de formar un quadre perfecte amb una corda. El i l'educadora pot donar les següents instruccions per tal de realitzar el joc: "ara que tots i totes teniu els ulls embenats i que teniu a la vostra mà la mateixa corda, haureu de formar-hi un quadrat perfecte. Haureu de fer servir tota la corda. L'únic que no podeu fer sense cap motiu durant l'activitat és llevar-vos les benes. L'activitat acabarà quan cregueu haver format el quadrat amb la corda i la col·loqueu sobre la superfície (terra o jardí) sobre la qual estem drets. Només quan entre totes i tots col·loqueu la corda en la superfície i ja ningú hi estiga en contacte, podreu llevar-vos les benes i verificar si realment vau aconseguir formar-hi un quadrat o no. Teniu deu minuts per tal de dur a terme esta tasca (si ens sembla que hi ha moltes persones per a poca corda, es poden fer dos grups, i fer servir una corda diferent per a cada grup).

Pot ser interessant que un xicotet grup siga observador. Este, juntament amb el professor/a, observará el funcionament del grup, per tal de retrobar el seu objectiu.

Atenent a:

- Com comencen a comunicar sense vore's.
- Com es posen d'acord.
- Qui pren la paraula.
- Com és la participació de cada persona
- Com s'organitzen per a formar el quadrat
- Quantes persones resten en silenci.

- Com enfronten el fet de no poder vore-hi.
- Grau de tolerància entre els membres del grup (quan uns/es troben el seu lloc).
- Hi ha hagut algú que no ha pogut aguantar...per què ha sigut?

Reflexió:

Al final de la tasca, podem comentar els aspectes que han observat les persones que no estaven amb els ulls embenats i comparar-ho amb allò que han viscut les participants. Les idees que hi sorgisquen es poden relacionar amb la idea de convivència, atès que conviure comporta acceptar la resta amb les seues diferències, amb la qual cosa, l'exercici podria estar representat pel respecte a les persones que tarden, que tenen por a entropessar, que se senten incòmodes quan no s'hi veuen.

Joc 5. De roca en roca

Objectius:

- Reconèixer les diverses formes d'interacció i de comunicar.
- Reflexionar sobre les formes de solucionar problemes i d'organitzar-se conjuntament.

Desenvolupament:

En grup de 10-12 persones, cada persona es col·loca dreta sobre un objecte diferent (prou gran com perquè càpia una persona plantada). Provaran d'arribar totes les persones a la roca central (objecte o línia marcada en el terra d'un metre quadrat d'àrea).

L'educand pot donar les següents instruccions per tal de començar el joc: "imagineu que sou en un riu cabdalós. Cada un de vosaltres es troba dret en una xicoteta roca (un periòdic obert, un full, un tros de fusta...) Al centre de les roques xicotetes es troba una roca una mica més gran on heu d'arribar. Però hi ha dos problemes: primer, no podeu tocar l'aigua amb cap part del cos; segon, si voleu desplaçar les roques sobre les quals vos trobeu drets per tal d'apropar-vos-hi o als vostres companys/es, primerament heu d'eixir-ne per tal de moure-les, sempre sense tocar l'aigua. Aleshores, heu d'idear la forma que tots/es pugueu arribar a la roca central només en 10 minuts. Si durant l'activitat algú tocara l'aigua amb alguna part del cos, hauríeu d'engegar novament l'activitat però alhora, continuarà amb el seu desenvolupament.

Reflexió:

Al final de l'activitat podem comentar les següents idees:

- Quines actituds s'han vist?
- S'hi ha adoptat actituds de cooperació o han mirat d'arribar a la roca central individualment?
- S'hi ha escoltat?
- Han matingut la calma i la bona esma?
- Com s'han sentit durant el joc? I al final?
- Quines actituds hem de canviar cada un de nosaltres?

BIBLIOGRAFÍA

DÍAZ DURILLO, M y OST GOEMAERE, N (2013). Jugar y Actuar, nuestras armas para la paz. Madrid, Fundación InteRed.

BERERNABEU, NATALIA (2009): Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Eds. Narcea, Madrid.

LÓPEZ MATAALLANA, M. y VILLEGAS, J. (1995 / 5ª ed aumentada 2004) Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.

BANTULÁ JANOT, J. y, MORA VERDENY, J. Mª (2002) Juegos multiculturales. Barcelona: Ed. Paidotribo.

VELÁZQUEZ, C. (1999). Juegos de otros pueblos, países y culturas.

EQUIPO MAÍZ (1994). Vamos a jugar. Juegos y dinámicas para la educación. nº 1. El Salvador.

PIAGET, JEAN (1991): La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. FCE, México, D. F.

ORLICK, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona, Paidotribo.

HUIZINGA, JOHAN (1990): Homo ludens. Alianza Ed., Madrid. Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.

ORLICK, TERRY. (1988) "El juego cooperativo." En Cuadernos de Pedagogía, nº163.