369

juegos cooperativos

El plan C de Edufísica

MUESTRA GRATUITA · 3 JUEGOS COMPLETOS



Cristhian Alexander Quintero Mogollón

Tres juegos para conocer el Plan C

Esta muestra reúne tres fichas completas de **369 juegos cooperativos · El plan C de Edufísica**. Puede leer sus reglas, preparar los materiales y consultar los diagramas antes de decidir si el libro se ajusta a su trabajo.

Contenido de la muestra

001 El espejo que aprende de ambos
Página 6 de esta muestra

003 Tres descansos para una pelota
Página 14 de esta muestra

071 El dibujo que se construye conversando
Página 22 de esta muestra

Las fichas conservan sus números de identificación originales. La paginación y los marcadores corresponden a este PDF. Se incluyen también las orientaciones generales de uso y participación.

Lea cada ficha completa. Ajuste la preparación al grupo y al espacio; las edades y los tiempos son orientativos. Los ejemplos y diagramas acompañan las reglas, no las sustituyen.

La edición completa contiene 369 juegos. Esta muestra no incluye el resto del repertorio ni el banco de audio de la ficha 255.

369 juegos cooperativos

El plan C de Edufísica

Cristhian Alexander Quintero Mogollón

Un repertorio para preparar experiencias de cooperación con metas compartidas, decisiones relacionadas y oportunidades de revisión. Cada ficha presenta el juego completo, sus materiales, el acompañamiento docente, los roles, las variantes y sus diagramas.

La meta se comparte: no hay un grupo adversario al que vencer ni eliminación de participantes. La interdependencia se construye mediante decisiones y aportes relacionados, no sólo por reunir personas en un mismo espacio. Las variantes amplían una misma propuesta y no se cuentan como juegos nuevos. Los números identifican las fichas y permiten encontrarlas en los índices; no indican una secuencia obligatoria ni un nivel de dificultad.

Cómo utilizar este libro

Comience por la meta en común. Identifique qué tienen que conseguir las personas juntas y qué decisiones requieren escuchar, coordinarse o revisar una contribución. Resolver el reto no demuestra por sí solo que haya existido cooperación.

Lea la ficha completa antes de preparar el encuentro. Consulte edad orientativa, materiales, desarrollo, pausa y reparación, logro colectivo, ejemplo, acompañamiento docente y lectura del diagrama. Una lámina o un ejemplo no sustituyen esas reglas.

Seleccione una propuesta por su propósito, por las condiciones del grupo y por el espacio disponible. El índice numérico conserva el orden del repertorio; el índice por familias permite entrar desde coordinación, objetos, construcción, expresión, comunicación, ritmo o lógica. Una familia principal no impide que el juego conecte con otras.

Prepare materiales y apoyos antes del comienzo. Acuerde cómo pedir una pausa, cómo rechazar una intervención y cómo retomar una decisión. Los roles deben facilitar la participación y no fijar a una persona en una función por su habilidad, identidad o velocidad.

Durante la actividad, observe las decisiones y las relaciones entre aportes. Intervenga cuando una regla impida participar, aparezca un riesgo o una persona quede fuera de la construcción compartida. El cambio debe mantener visible la meta y explicarse a quienes participan.

Cierre con una conversación breve sobre lo que cambió gracias a otra persona, los desacuerdos que pudieron reparar y los apoyos que conviene conservar. El resultado del reto y la experiencia del grupo se revisan por separado.

Preparación y participación

Ajuste la propuesta a las condiciones reales del grupo y del lugar. Las edades son orientaciones pedagógicas, no garantías de adecuación. El tamaño del grupo, la comunicación, la familiaridad con los materiales y las necesidades de apoyo pueden modificar la preparación.

No fuerce contacto físico, exposición pública, velocidad, desplazamientos ni una forma única de comunicar una idea. Permita señalar, describir, dictar, registrar con ayuda o cambiar de función cuando la ficha lo admita sin deshacer su problema central.

Mantenga despejadas las zonas de trabajo y circulación. Revise los materiales antes de usarlos y suspenda la actividad si las condiciones no permiten desarrollarla con cuidado. Las indicaciones específicas de cada ficha prevalecen sobre estas orientaciones generales.

Las referencias resueltas sirven para preparar, contrastar o conversar. Cuando la propuesta separa una apertura sin resolver y una referencia docente, conserve esa separación: mostrar la respuesta al inicio puede eliminar la decisión que daba sentido al juego.

Las adaptaciones y variantes deben conservar una meta compartida y una posibilidad real de influir en ella. No convierta la participación de una persona en una tarea decorativa ni use su contribución como prueba de una capacidad general.

JUEGO COOPERATIVO

001

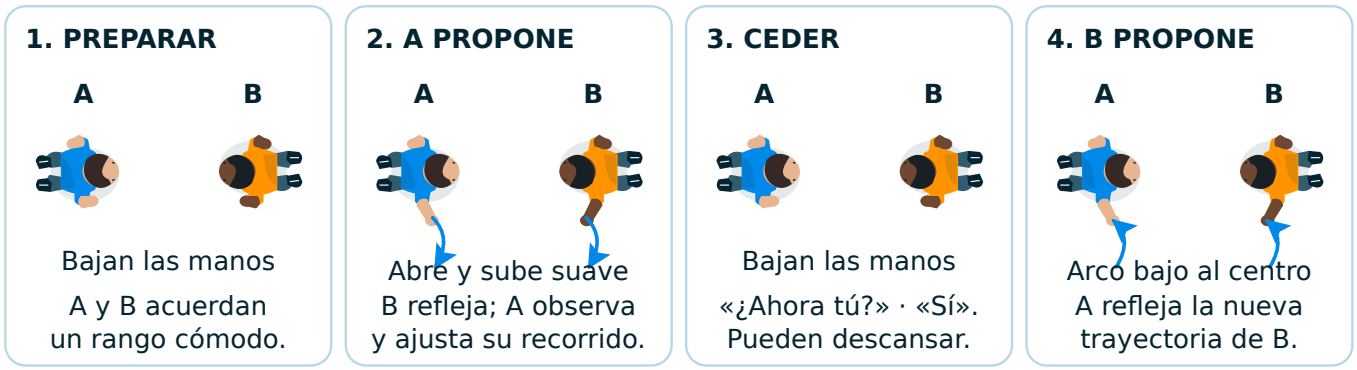
El espejo que aprende de ambos

ORIENTACIÓN	AGRUPACIÓN	TIEMPO ORIENTATIVO
Desde 6 años	En pareja	10–15 minutos

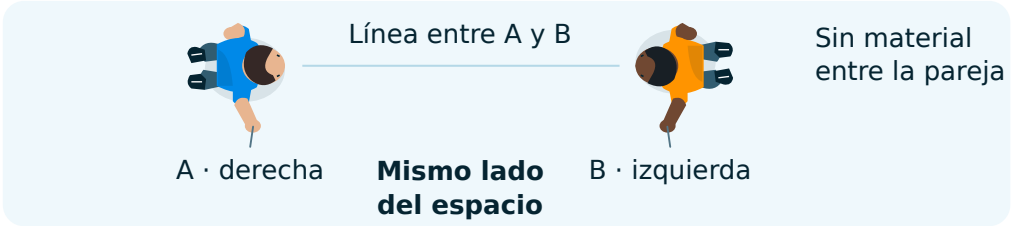
META EN COMÚN

Crear y cerrar una frase de movimiento compartida en la que ambas personas hayan propuesto y recibido una trayectoria reflejada, manteniendo una correspondencia visible y cómoda de lado espacial, altura relativa y sentido. Las dos pueden ajustar o pausar; no basta con observar una frase completa y reproducirla después ni con coincidir en la postura final.

Diagrama del juego



Mismas manos y mismos puestos al cambiar la iniciativa





Docente: observa y ayuda a ajustar

La planta muestra el lado espacial, no la altura. Recorridos cómodos, sin contacto.

Preparar el encuentro

Edad recomendada

Orientativamente desde los 6 años, según la comprensión de la correspondencia y el acceso cómodo, empezando con una sola mano y recorridos cortos. Se juega en pareja; varias parejas pueden participar a la vez si cada una tiene un espacio independiente y no se comparan sus resultados. La propuesta trabaja coordinación visual y movimiento expresivo de baja intensidad, no velocidad, equilibrio sobre un pie ni resistencia.

Una sesión de entre 10 y 15 minutos permite preparar la correspondencia, explorar varias frases y conversar sobre lo observado. Las frases son breves y se ajustan a la comodidad, sin una duración mínima que haya que soportar. A y B se sitúan frente a frente, de pie con apoyos estables o sentados en sillas firmes. Una separación aproximada de 1,5 m puede servir como punto de partida; se modifica para que vean las manos sin forzar cuello o tronco y sus recorridos no lleguen a tocarse.

Cuando los rangos de movimiento difieren, se acuerda una correspondencia relativa: subir hacia la parte alta del rango propio, abrirse hacia el costado o volver hacia el centro. No se exige recorrer los mismos centímetros. Esta adaptación se explica como tal, sin fingir una simetría geométrica de cuerpos idénticos. Si el seguimiento visual no resulta cómodo, se ajustan distancia, contraste o disposición; no se sustituye esa dificultad por la obligación de mirar a los ojos.

Materiales y preparación

No se necesita ningún implemento obligatorio. Se preparan dos lugares propios enfrentados, con el suelo despejado y espacio libre alrededor de los brazos. Pueden utilizarse dos referencias planas para recordar la posición inicial, siempre que no formen relieves con los que tropezar.

Si se elige la modalidad sentada, hacen falta dos sillas estables, adecuadas al grupo y colocadas de modo que no impidan los recorridos acordados. No se utilizan un espejo real, cuerdas entre personas, vendas, objetos que deban sostenerse ni música obligatoria. Las manos deben poder descansar en cualquier momento, sin tener que conservar una pieza o mantener tensa una unión.

Objetivos

Motor. Regular dirección, amplitud y ritmo de un recorrido a partir de una referencia visual que está cambiando; coordinar el movimiento propio con otro sin contacto ni exigencia de simultaneidad exacta.

Cooperativo. Proponer atendiendo a la respuesta de la pareja, expresar una necesidad de ajuste y recibir la iniciativa del otro con el mismo cuidado con que se ofrece la propia.

Cognitivo. Distinguir el mismo lado del espacio de la misma mano anatómica, reconocer cuándo una trayectoria deja de corresponderse y acordar cómo retomarla sin convertir la discrepancia en una competición de precisión.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Inicio

01 Preparar un rango que ambos puedan compartir.

Antes de iniciar la exploración, A y B comprueban el espacio de sus manos por separado, sin acercarlas entre sí. Eligen una altura baja cómoda y un límite superior que no sobrepase los hombros, reduciéndolo cuanto sea necesario. También acuerdan hasta dónde abrirse lateralmente y cómo pedir pausa; basta una palabra o bajar la mano para descansar. No se incluyen movimientos detrás del cuerpo, por encima de las caras o que obliguen a sostener una postura fatigante.

02 Descubrir qué significa reflejar.

En la preparación básica se utiliza la mano derecha de A y la izquierda de B. Como están frente a frente, esas manos quedan del mismo lado espacial de la línea imaginaria que une sus cuerpos. Cuando A lleva su derecha hacia su propio costado derecho, B lleva su izquierda hacia su propio costado izquierdo; las dos se abren hacia el lado correspondiente, aunque los nombres anatómicos sean distintos. Si una sube, la otra sube; si regresa hacia el centro de su cuerpo, la compañera también regresa. La docente lo demuestra despacio y puede señalar el lado del espacio, sin tocar ni colocar físicamente los brazos.

03 Diferenciar la preparación de la frase nueva.

La pareja prueba un desplazamiento lateral y una subida o bajada conocidos para entender la relación. Esa demostración no es todavía la exploración que se propone como logro. Después acuerdan la misión: «Crearemos una frase de movimiento reflejado en la que ambos propongamos y ajustemos nuestros recorridos mientras nos observamos». No se entrega una coreografía para memorizar y repetir por turnos. Si conviene utilizar la otra pareja de manos, se prepara antes la correspondencia entre la izquierda de A y la derecha de B.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Desarrollo

04 Comenzar con una iniciativa reconocible.

A inicia un recorrido corto dentro del rango pactado, por ejemplo una apertura lateral que se enlaza con una subida suave. B lo refleja mientras sucede, mirando la zona de manos y cuerpo que le permita seguirlo cómodamente. No espera a ver toda la secuencia para reproducirla después. La mano que no participa puede descansar; tampoco hay que copiar expresiones faciales, imitar rasgos personales o sostener contacto ocular.

05 Dejar que la respuesta modifique la propuesta.

A no se limita a ejecutar su idea: observa si B puede acompañarla. Si la pareja reduce su recorrido, queda atrás o pide ir más despacio, A ajusta amplitud o ritmo y ambos comprueban si recuperan una relación cómoda. B también decide, porque puede solicitar un arco más pequeño, aclarar un cambio de dirección o detenerse. No se añaden sorpresas para ver quién falla, ni se exige silencio. Cuando el acuerdo inicial funciona, esa regulación preventiva ya tiene valor; no hace falta fabricar una dificultad para demostrar cooperación.

06 Ceder la iniciativa de forma explícita.

En un punto sencillo, A pregunta si pueden cambiar y B confirma. Pueden reducir el movimiento o descansar antes de la cesión; nadie debe mantener la mano elevada mientras conversa. Con una expresión como «ahora propones tú», B comienza una trayectoria propia y A la refleja. Se mantienen las mismas manos correspondientes: cambiar quién propone no obliga a cambiar de mano ni de puesto. La cesión no tiene que resultar invisible, y el nuevo tramo no es una repetición obligatoria del anterior.

07 Reconstruir la relación cuando se pierde.

Cualquiera puede decir «pausa» o bajar su mano. La otra persona detiene la propuesta, sin perseguir el brazo ajeno ni corregirlo con contacto. Acuerdan desde qué posición cómoda reanudar y qué van a simplificar. Lo realizado antes no pierde su valor, pero tampoco se cuenta una espera inmóvil como si hubiera sido seguimiento de una trayectoria. Si necesitan una explicación larga, vuelven a la preparación y retoman cuando ambas quieran.

Cerrar la frase compartida

08

Reconocer una frase compartida.

Un ejemplo puede empezar con A abriendo y elevando suavemente su derecha, mientras B acompaña con su izquierda. B pide una apertura menor y A la reduce; tras la cesión, B propone volver hacia el centro mediante un arco bajo y A recibe esa nueva dirección. Si no fue necesario corregir, pueden identificar el acuerdo previo que les permitió seguirse. La frase se cierra volviendo de común acuerdo al descanso, no llegando a una postura espectacular.

Logro colectivo

El logro consiste en que ambas personas hayan propuesto y recibido una trayectoria, con correspondencia visible de lado espacial, altura aproximada y sentido dentro del rango acordado. Se observa la relación durante el recorrido, no solo una fotografía final. Un pequeño desfase natural no invalida el trabajo; no hay cronómetro, puntuación de precisión ni exigencia de que los movimientos sean anatómicamente idénticos.

Roles de estudiantes

Quien propone: decide un recorrido y lo mantiene abierto a la respuesta de la otra persona. No recibe permiso para imponer una postura o acelerar: su responsabilidad incluye hacer que la trayectoria siga siendo observable y practicable.

Quien refleja: interpreta el movimiento actual, regula el propio y comunica lo que necesita. No es un papel pasivo ni una prueba de obediencia, porque sus decisiones pueden cambiar la propuesta y preparar una cesión.

Ambas personas: conservan el derecho a descansar, acuerdan la correspondencia accesible y aportan al menos una trayectoria a la frase. Después del cambio, quien había propuesto pasa a recibir. No se añade un tercer estudiante para juzgar errores; si otros observan, pueden describir una decisión de ajuste sin clasificar a la pareja.

Rol docente

Qué observar

La docente comprueba antes que el espacio, la visibilidad y los apoyos permitan realizar la propuesta sin contacto ni posturas forzadas. Observa especialmente la comprensión de las manos opuestas: decir «usa también la derecha» puede producir otra relación espacial y confundir el juego. Si hace falta, vuelve a una demostración lenta y breve, sin convertirla en una secuencia que todos deban aprender de memoria.

Cuándo y cómo intervenir

Su intervención protege la reciprocidad. Puede preguntar a quien propone qué respuesta está viendo y a quien refleja qué ajuste necesita, sin decidir quién «imita mejor». Ante frustración, ayuda a reducir el recorrido o a descansar; una pausa no se negocia como premio y nadie está obligado a seguir para completar la frase. Tampoco se introduce respiración sincronizada, mirada ocular sostenida o un ritmo musical al que deban someterse.

Preguntas para conversar

Para conversar al final sirven preguntas como «¿Qué cambiaste al ver el movimiento de tu pareja?» o «¿Qué te permitió recibir su iniciativa?». Una respuesta preventiva —elegir una amplitud pequeña o anunciar la cesión— es válida aunque no haya habido una discrepancia visible.

Seguridad y accesibilidad

Mantener las zonas propias y los rangos pactados; no tocar ni colocar los brazos de otra persona. Cualquiera puede bajar la mano o pedir pausa sin penalización.

Ante la frustración

Reducir el recorrido, explicar la correspondencia o volver a la preparación; no exigir continuar para demostrar capacidad.

Variantes

01 Dos manos con recorridos diferentes.

Se prepara un rango cómodo para ambas manos, sin cruzarlas ni acercarlas a la otra persona. A puede hacer que su derecha suba un poco mientras su izquierda se abre lateralmente; B refleja esa relación con su izquierda subiendo y su derecha abriéndose hacia el lado correspondiente. No se trata de repetir el mismo gesto dos veces, sino de atender a dos trayectorias distintas que forman una propuesta conjunta. Se empieza despacio, pudiendo presentar primero un recorrido y sumar el otro cuando la pareja esté preparada. Después se cede la iniciativa a B de forma explícita, como en la base. Si seguir las dos manos obliga a forzar la mirada o sostener los brazos con incomodidad, se vuelve a una sola mano; la variante no se ofrece como requisito para jugar bien.

02 Una trayectoria con dos decisiones simultáneas.

Se vuelve a la pareja de manos de la base y se reparten dos componentes: A decide la altura y B decide la apertura lateral respecto del centro de su propio cuerpo. A mantiene su decisión vertical mientras recoge el desplazamiento lateral que ve en B; B conserva esa decisión lateral mientras acompaña la altura propuesta por A. Así, ninguna persona dirige por sí sola el recorrido completo.

Por ejemplo, A comienza una subida pequeña y B la acompaña; cuando ambos están cómodos, B añade una apertura lateral suave que A recoge, de modo que las manos describen trayectorias diagonales correspondientes. Pueden hablar, reducir el movimiento o pausar si pierden la relación; no se exige que dos cambios aparezcan en el mismo instante ni que el cuerpo se divida en controles anatómicos rígidos. Acuerdan también el regreso al descanso, para no imponer una bajada o cierre inesperados. Después de una pausa pueden intercambiar los componentes, confirmando quién decide cada uno antes de reanudar. Esta es una adaptación de regulación compartida, no una prueba de adivinación ni una garantía de coordinación inmediata.

Variantes en acción

V1 · DOS MANOS, CON RECORRIDOS DIFERENTES

SUBIDA · A derecha / B izquierda



Componente de altura · vista lateral

APERTURA · A izquierda / B derecha



Otro lado espacial · vista en planta

Se relacionan durante el movimiento; no son dos turnos separados.

V2 · ALTURA Y APERTURA COMPARTIDAS



A decide altura; B acompaña.
B decide apertura; A acompaña.



Composición orientativa, sin escala

Rango propio acordado: relación visible, no centímetros idénticos.
Mismas manos. Cesión explícita. Pausar antes de cambiar decisiones.

Lectura del diagrama

La lámina distingue las manos anatómicas opuestas que ocupan el mismo lado del espacio y muestra una trayectoria mientras ocurre, no dos poses aisladas presentadas como logro. Las escenas conservan los puestos de A y B al cambiar la iniciativa y señalan una pausa con brazos descansados. En las variantes se diferencia la correspondencia de cada mano y el reparto de altura y apertura, sin flechas hacia la cara, contacto entre participantes o exigencia de copiar las mismas distancias.

Referencia de la propuesta

La familia teatral de espejo en pareja aparece en *Mirrors*, de Drama-Based Pedagogy, University of Texas at Austin. Esta propuesta adapta su principio de alternar y compartir la iniciativa; no incorpora exigencias de silencio, mirada a los ojos o copia exacta, ni atribuye a la fuente una validación de los rangos, las variantes o los resultados de este juego.

JUEGO COOPERATIVO

003

Tres descansos para una pelota

EDAD ORIENTATIVA	AGRUPACIÓN	DURACIÓN ORIENTATIVA
Desde los 7 años	Por parejas	Unos 20 minutos

META EN COMÚN

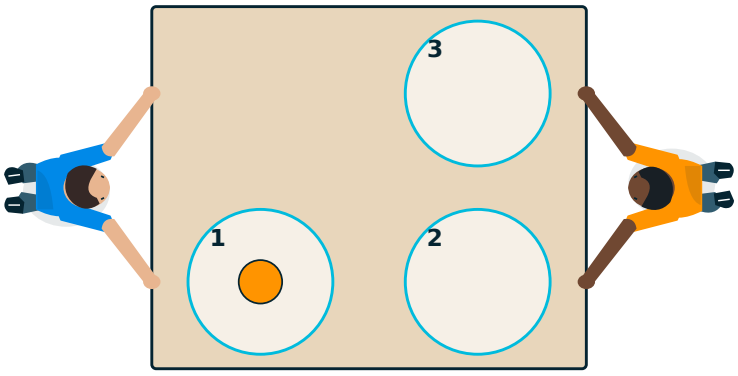
Llevar juntas la pelota por las zonas 1→2→3 y reconocer un reposo cómodo con toda la pelota dentro de cada zona, dejando margen respecto a su límite. La pelota permanece apoyada y se guía mediante el tablero, sin tocarla durante el recorrido. El reposo preparado en la primera zona ya es válido; no hace falta moverla antes para fabricar un logro.

Diagrama del juego

DOS AGARRES POR PERSONA

Vista de planta · tablero orientativo 60 × 50 cm

Origen: esquina inferior izquierda



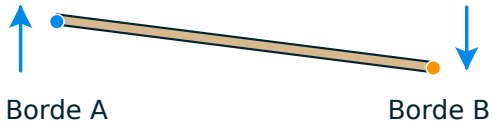
Reposo preparado en 1: ya cuenta.

Orden 1 → 2 → 3 · sin tocar la pelota

Las zonas son marcas planas, no paredes.

DOS PENDIENTES COMPATIBLES

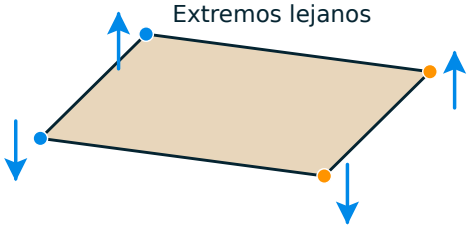
LATERAL · PERFIL



Comparar alturas de ambos bordes.

Dos agarres posteriores fuera de este perfil.

PRÓXIMA / LEJANA



Extremos próximos

Ambos bordes acompañan
la misma pendiente.
Nadie tiene un eje exclusivo; no retorcer.

Docente: preprueba plano, acceso y depósito; mesa próxima debajo

Preparar el encuentro

Edad recomendada

Orientativamente desde los 7 años, por parejas, con unos 20 minutos para preparar los agarres, explorar la rodadura y acordar el recorrido. Conviene poder observar una pelota lenta, regular dos manos sobre un borde y comunicar una pausa. La propuesta admite posiciones sentadas o de pie si la superficie, los apoyos y el acceso visual permiten intervenir cómodamente a ambas personas.

La adaptación puede cambiar escala del tablero, tamaño de la pelota o referencias visuales, siempre comprobando de nuevo el conjunto. Lo que se conserva es la regulación compartida de un plano y de una pelota que rueda sobre él. Una persona no se limita a sujetar mientras la otra decide todos los movimientos.

Materiales y preparación

Un tablero rígido muy ligero, de superficie continua y bordes suaves; una pelota blanda que ruede con una respuesta lenta y regulable; tres zonas amplias marcadas sobre la superficie y una mesa despejada próxima debajo, donde se pueda depositar todo en cualquier pausa. No hacen falta obstáculos, agujeros ni laberintos para esta versión.

Como ejemplo geométrico, puede prepararse una superficie de 60×50 cm con tres círculos de 20 cm de diámetro, centrados en (15,12), (45,12) y (45,38) cm, tomando una esquina como origen. Los centros forman un recorrido con cambio de dirección. Los círculos quedan separados y dentro de la superficie; una pelota de unos 6 cm de diámetro deja margen para reconocer que está completamente dentro. Son referencias para preparar un ejemplar, no medidas que garanticen comodidad o funcionamiento.

A se sitúa junto al borde izquierdo y B junto al derecho. Cada persona utiliza dos puntos de agarre separados en su borde, uno próximo y otro lejano. Esa separación permite regular tanto la altura media del lado como la relación entre sus extremos. El tablero permanece rígido: las manos negocian una misma orientación y ceden para acompañarla, en vez de intentar retorcerlo.

Antes de jugar, el docente comprueba el recorrido completo y los reposos con las personas y materiales reales. La pelota debe poder avanzar y perder movimiento con inclinaciones suaves, sin saltos ni esfuerzos para levantar la superficie. Un reborde protector, si existe, no puede funcionar como la diana que detiene automáticamente la pelota. Las zonas se mantienen alejadas de él.

Descripción del juego

Objetivos

Motor: Coordinar dos agarres por persona para orientar suavemente un plano en dos direcciones y regular el avance y frenado de una pelota apoyada.

Cooperativo: Negociar cambios compatibles de los dos bordes, anticipar sus efectos y compartir la decisión de continuar, corregir o depositar el tablero.

Cognitivo: Relacionar dirección y persistencia del movimiento con la inclinación observada, distinguiendo atravesar una zona de conseguir un reposo dentro de ella.

Inicio

Preparar el plano y reconocer las dos direcciones

Con el tablero depositado, se coloca la pelota dentro de la zona 1. A y B comprueban agarres, postura, visibilidad y señal de pausa. Acuerdan que las zonas se recorrerán en orden y que una llegada se reconocerá cuando la pelota quede quieta durante una breve observación compartida, completamente dentro y con margen visible.

Levantan sólo lo necesario para regular el plano cómodamente. Antes del intento pueden explorar cómo cambia su orientación: elevar un borde respecto al otro produce una pendiente lateral; modificar de forma compatible la altura de los extremos próximos y lejanos en ambos bordes permite una pendiente hacia delante o hacia atrás. No se trata de asignar un eje exclusivo a cada persona. Ambas necesitan ajustar sus manos para que el tablero conserve una sola superficie plana.

Si aparece resistencia entre agarres, se deposita y se revisa la posición. El juego no consiste en vencer la fuerza de la compañera.

Descripción del juego

Desarrollo

Dar una dirección y preparar la parada

A y B eligen una inclinación suave hacia la zona 2. Observan dónde rueda realmente la pelota y conversan sobre el cambio que necesitan. Una puede notar que se acerca demasiado al borde próximo; la otra puede proponer reducir esa componente sin perder de vista el destino lateral.

Antes de que la pelota atraviese la zona, ajustan la pendiente para que disminuya su avance. Horizontalizar el tablero no significa que la pelota se detenga inmediatamente: puede conservar movimiento. Según la respuesta real, puede servir reducir la inclinación con anticipación o presentar brevemente una pendiente suave contraria al avance. La pareja explora esa regulación sin sacudir ni buscar una frenada brusca.

Cuando toda la pelota queda dentro de la zona 2, observan si está realmente en reposo. Pasar rápidamente sobre la marca no completa esa llegada. Si sigue rodando, continúan ajustando mientras haya espacio y comodidad; el límite dibujado es una referencia para interpretar, no una pared que la retenga.

Después de reconocer el reposo, preparan el viaje a la zona 3. El cambio de dirección vuelve importante la relación entre las manos próximas y lejanas de ambos bordes. A y B pueden mantener una conversación breve: qué componente quieren cambiar, cuál desean conservar y cómo lo comprobarán en el movimiento siguiente.

Al llegar y reconocer el tercer reposo, depositan el tablero entre ambas. La finalización es deliberada, no una celebración con la pelota todavía rodando sobre una superficie levantada.

Pausa y reparación

Revisar con la pelota y el grupo cuidados

Si la pelota sale de una zona pero permanece sobre la superficie con margen suficiente, se puede corregir. Si se aproxima a una caída o alguno de los agarres deja de ser cómodo, se deposita el tablero. Una pelota que cae se recupera con el conjunto detenido; no se intenta atraparla persiguiéndola con el tablero.

Descripción del juego

Después de una interrupción que exige recolocar la pelota con la mano, se prepara un nuevo intento desde la zona 1. La reposición es una ayuda para volver a explorar, no un movimiento válido del recorrido. Se puede descansar o terminar la actividad sin completar las tres zonas. Nadie debe prolongar el esfuerzo por conservar un intento.

Logro colectivo

La pareja reconoce el recorrido cuando la pelota ha reposado dentro de las tres zonas, en orden, guiada mediante la superficie. El reposo inicial colocado ya forma parte de ese recorrido. No se exige una cantidad de aciertos consecutivos, un tiempo mínimo de inmovilidad o un trayecto más rápido que el de otra pareja.

Por ejemplo, la pelota llega a la zona 2 y la atraviesa antes de que ambas terminen de horizontalizar. En la pausa, A explica que empezó a cambiar la inclinación cuando la pelota ya estaba en el centro; B había pensado esperar a ese mismo momento. Acuerdan observar la aproximación y comenzar antes una reducción suave. No se promete que ese ajuste funcione con cualquier material: vuelven a probar y comentan lo que realmente ocurre. Si su primera propuesta ya había permitido detenerla, ese éxito también cuenta sin necesidad de inventar un error.

Roles de estudiantes

A, borde izquierdo: Regula sus dos agarres, propone cambios y observa tanto la pelota como la respuesta del otro borde. Puede pedir depósito o replantear un movimiento.

B, borde derecho: Dispone de la misma capacidad de ajuste y propuesta. Acompaña la orientación común sin quedar como apoyo fijo ni tratar de corregir mediante fuerza opuesta.

La pareja: Acuerda el orden de zonas, reconoce cada reposo y decide cuándo continuar. Las responsabilidades se reparten por agarres declarados, no porque el juego sea físicamente imposible para una sola persona fuera de esas reglas.

Rol docente

Qué observar

Atender a cómo las dos personas modifican y acompañan la orientación, no sólo a la posición final de la pelota. Comprobar que ambas disponen de dos agarres útiles y que la rigidez del tablero no genera una lucha entre manos.

Cuándo y cómo intervenir

Ayudar a depositar y revisar el montaje cuando una inclinación exija fuerza, un agarre sea incómodo o la pelota tenga una respuesta difícil de regular. Para aclarar un eje se puede explorar sin pelota y después volver a preparar el recorrido, distinguiendo ensayo y logro.

Preguntas para conversar

«¿Qué pendiente está guiando ahora la pelota?», «¿Qué necesitamos cambiar antes de que salga de la zona?», «¿La superficie está quieta pero la pelota sigue avanzando?» y «¿Qué ajuste de tu borde necesita que la otra persona acompañe?». Las respuestas sirven para observar, no para imponer un cálculo de velocidades.

Seguridad y accesibilidad

Tablero muy ligero, bordes suaves, apoyos cómodos y mesa próxima despejada. Mantener agarres accesibles, inclinaciones suaves y posibilidad de depósito inmediato. Evitar sacudidas, torsión, pinzamientos y persecución de caídas. La preprueba debe incluir frenado y depósito, no sólo una rodadura inicial.

Ante la frustración

Recuperar un desplazamiento corto entre dos zonas, ampliar referencias si hace falta o revisar la pelota. Esas exploraciones ayudan a conocer la respuesta; no se anuncian como recorrido completo si falta una llegada. Valorar la conversación y el ajuste sin convertir una desviación en culpa individual.

Referencia de la propuesta

Make a marble maze, de Scouts documenta la familia de guía compartida de una bola mediante una base móvil. Esta adaptación utiliza zonas de reposo sin laberinto y pelota blanda; no incorpora canicas pequeñas, cronómetros ni restricciones de conversación. La fuente no certifica este tablero ni sus condiciones materiales.

Variantes

01 Regresar desde el otro extremo

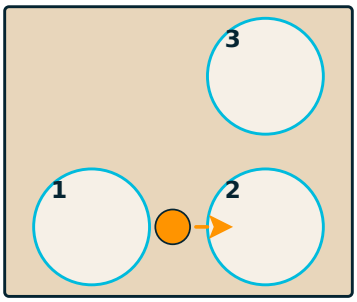
En un nuevo intento se coloca la pelota en la zona 3 y se recorre 3→2→1, manteniendo tablero y referencias en la misma orientación respecto a las personas. Se preprueban las dos llegadas y sus reposos. Cambian los sentidos de pendiente y de preparación del frenado; no se gira todo el montaje para repetir el mismo gesto con otro nombre. El regreso mantiene amplitud y esfuerzo cómodos y no se presenta como necesariamente más difícil.

02 Una rodadura diferente

Se utiliza otra pelota blanda compatible con las mismas zonas y tablero. La preprueba debe mostrar una diferencia cómoda y observable en la regulación de rodadura o frenado; el color, el tamaño o el nombre comercial no garantizan ese cambio. La pareja renegocia cuándo y cuánto variar la pendiente. Si la respuesta es prácticamente igual, no se ofrece como reto añadido; si exige otra superficie, zonas distintas o una inclinación fuerte, esta comparación no está disponible tal como se plantea. Sólo hay una pelota activa cada vez.

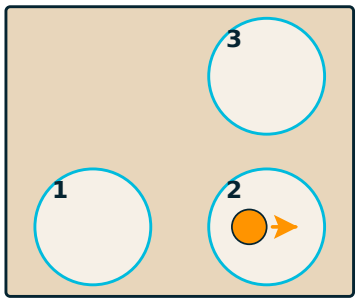
Diagrama complementario

1 · APROXIMACIÓN



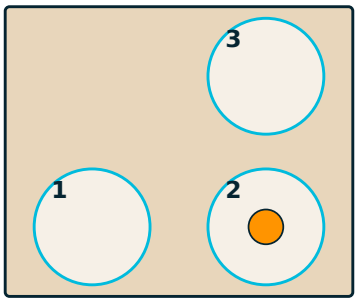
Preparar la reducción de avance.

2 · TODAVÍA RUEDA



Estar dentro no basta
si la pelota sigue moviéndose.

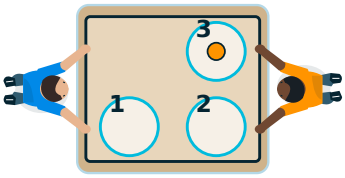
3 · REPOSO EN ZONA 2



Contorno entero dentro,
con margen visible.

Horizontalizar no produce una parada instantánea.

4 · DESPUÉS DEL REPOSO EN 3: DEPOSITAR ENTRE AMBAS



Vista superior:
mesa bajo el tablero

La secuencia intermedia 2 → 3 se realiza antes de este cierre.

Pelota quieta; tablero apoyado en la mesa próxima.

Flecha naranja: rodadura · sin flecha: reposo reconocido

Lectura del diagrama

Una lámina presenta a la pareja con dos agarres por borde y las tres zonas separadas dentro de la superficie. Dos detalles distinguen pendiente lateral y próxima/lejana compatible sin retorcer el tablero. Otra lámina separa aproximación, regulación del frenado, reposo completo y depósito; las flechas de la pelota y de las manos tienen funciones diferentes. Las zonas son marcas planas, no hoyos o paredes que detienen automáticamente la pelota.

JUEGO COOPERATIVO

071

El dibujo que se construye conversando

AGRUPACIÓN

En pareja

DURACIÓN ORIENTATIVA

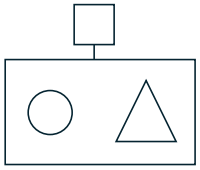
10–15 minutos

META EN COMÚN

Construir, mediante diálogo, un dibujo que conserve los elementos y las relaciones del modelo incluidos en la clave preparada antes. Durante la construcción, quien dibuja no ve el modelo y quien lo describe no ve el dibujo. Al cierre, ambas personas comparan y reconocen las relaciones representadas. No se exige parecido artístico, escala exacta ni coincidencia milimétrica.

Diagrama del juego





Modelo de preparación:
visible sólo para A
durante el intento.

Detalle para quien lee.

Separador opaco entre los trabajos.
Orientación de página acordada.
El diálogo no revela las hojas.

Criterios públicos: tipos de relación, no los valores secretos del modelo.

Preparar el encuentro

Edad recomendada

Para una pareja que pueda reconocer figuras sencillas, comunicar relaciones espaciales y pedir aclaraciones mediante un canal accesible. La preparación depende de esas posibilidades, no de una edad rígida ni de saber dibujar bien. Una persona observa un modelo y la otra construye una representación a partir del diálogo; ambas conservan decisiones propias.

Se puede dedicar una sesión de 10 a 15 minutos a un intento y a la comparación posterior, sin convertir ese tiempo en una cuenta regresiva. Las dos personas se sientan cómodamente, con sus hojas apoyadas. No necesitan estar espalda contra espalda ni adoptar una postura fija: basta una disposición que permita comunicarse sin ver los trabajos ajenos mientras construyen.

Materiales y preparación

Un modelo propio de figuras simples, una hoja para dibujar, lápiz o rotulador accesible y un medio de corregir, como borrador o una hoja nueva. Pueden usarse plantillas de figuras si facilitan el trazo sin decidir por la persona dónde colocarlas. Cada papel tiene un apoyo estable; un separador discreto puede mantener la privacidad, sin cubrir caras ni impedir pedir ayuda.

El modelo base contiene un rectángulo amplio con un círculo y un triángulo completos en su interior. El círculo está a la izquierda del triángulo, y ambos están separados entre sí y del borde. Encima del rectángulo hay un cuadrado exterior, separado de él. Una línea conecta el borde inferior del cuadrado con el borde superior del rectángulo sin atravesar el interior de las figuras. Esta descripción sirve a quien prepara el material: no se entrega al dibujante antes del intento como si fuera una lista pública de soluciones.

La docente prepara una clave de cotejo junto al modelo. En ella registra sus elementos y las relaciones anteriores. Otra hoja pública explica únicamente los tipos de relación que se revisarán: cantidad y clase de figuras, dentro o fuera, izquierda o derecha, arriba o abajo, separación y conexiones. No revela los valores concretos del modelo. Para cambiar funciones después se dispone de una composición nueva, no de la misma imagen ya conocida.

Descripción del juego

Objetivos

Motor: Organizar y modificar trazos sencillos sobre una superficie apoyada, con el medio de dibujo adecuado a la persona. No se busca exactitud artística ni destreza de caligrafía.

Cooperativo: Construir una descripción comprensible a partir de preguntas y respuestas, y comprobar entre ambas personas las relaciones del resultado sin convertir la comunicación en un dictado unilateral.

Cognitivo: Distinguir elementos y relaciones espaciales, establecer referencias compartidas y revisar una representación a partir de información que no se percibe directamente.

Inicio

01

Acordar cómo se comparará.

La pareja revisa los tipos públicos de criterio con un ejemplo distinto al modelo que utilizará. Aclara que estar dentro significa que la figura completa queda en el interior, y que una línea conectora es un elemento aparte. Dos figuras pueden estar separadas y, a la vez, conectadas por una línea: conectar el cuadrado exterior al rectángulo no convierte al cuadrado en una figura interior.

02

Preparar referencias cómodas.

Acuerdan cuál es la parte superior de cada hoja y cómo entenderán izquierda y derecha desde la página, no desde el cuerpo de quien escucha. Los nombres de figuras, etiquetas verbales propias y preguntas están permitidos. También acuerdan aceptar trazos aproximados cuando figura y relación se reconozcan claramente; no se evalúan el pulso, la belleza o una distancia exacta entre elementos.

Descripción del juego

03

Comprobar la privacidad real.

A recibe el modelo y su clave; B tiene una hoja en blanco. Desde los puestos elegidos, cada persona ve su propio papel, pero no el de la otra. Ambas mantienen los ojos abiertos y pueden ver lo necesario para comunicarse. Si un apoyo o un separador no funciona, lo reorganizan antes de empezar. No se pide ignorar una imagen que está claramente a la vista.

Desarrollo

04

Comenzar por una referencia elegida.

A decide qué parte del modelo conviene explicar primero. Puede presentar la organización general o comenzar por una figura que sirva de referencia para las demás. No tiene que describir cada movimiento del lápiz. B escucha, decide cómo reservar espacio en su hoja y puede preguntar antes de trazar. El orden de construcción se negocia, no viene impuesto por una receta docente.

05

Preguntar por las relaciones.

B puede consultar si una figura está dentro o fuera, si toca otra, si queda más arriba o si una línea termina en un borde. A observa el modelo y responde a la pregunta concreta. Si una expresión resulta ambigua, ambas buscan otra referencia. Decir «al lado» puede requerir aclarar qué lado y si hay contacto; no se considera una prueba de atención que B deba resolver sin preguntar.

06

Comunicar también lo que ya se construyó.

B describe con palabras su dibujo actual: por ejemplo, que dejó espacio a la derecha del círculo o que pensaba llevar una línea hasta el triángulo. A contrasta esa descripción con el modelo y puede aclarar la relación prevista. A no mira el papel de B ni lo corrige señalando físicamente un punto. La información de vuelta permite que la descripción cambie según lo comprendido, en vez de seguir una lista de instrucciones sin escuchar.

Descripción del juego

07 Revisar antes de mostrar.

B puede borrar, desplazar una figura al rehacerla o empezar otra hoja cuando lo considere útil. A puede reorganizar su explicación o retomar una referencia anterior. Estas revisiones están permitidas durante el intento y no consumen puntos o turnos. También pueden conservar una construcción que ya funciona: no se obliga a cometer un error, formular una pregunta innecesaria o rehacer algo para demostrar cooperación.

08 Recorrer juntos lo comunicado.

Sin mostrar todavía los papeles, revisan verbalmente si están representados todos los elementos y las relaciones de la clave. A puede preguntar cómo quedó una conexión; B puede pedir que se repita la relación entre dos figuras. No hay un máximo de palabras, preguntas o pausas. Cuando ambas consideran que pueden comparar, acuerdan cerrar la fase de construcción y apoyan las herramientas.

09 Mostrar y cotejar.

Colocan a la vista el modelo, el dibujo y la clave preparada antes. Comprueban cada elemento y relación. Un círculo irregular puede ser reconocible y estar completamente dentro del rectángulo; esa diferencia de trazo no impide el logro. En cambio, una figura que quedó fuera cuando debía estar dentro cambia la relación, aunque el dibujo resulte bonito. No añaden al final exigencias nuevas de medida, color o calidad artística.

10 Reconocer el resultado y decidir cómo seguir.

Si se conservan todos los elementos y relaciones previstos, la pareja alcanza la meta. Si alguna relación falta o es ambigua, la identifica sin culpar a quien describió o dibujó. Puede corregir abiertamente para comprender lo ocurrido, pero esa corrección con el modelo visible no se presenta como un logro del mismo intento privado. Para jugar de nuevo o intercambiar funciones, prepara un modelo diferente antes de ocultarlo.

Descripción del juego

Logro colectivo

El logro se comprueba mediante la clave relacional, no por una impresión general de parecido. Se aceptan tamaños y trazos diferentes cuando conservan las relaciones reconocibles acordadas. Una unión intencional claramente legible no requiere un punto exacto medido; si ambas personas no pueden decidir qué relación muestra el dibujo, reconocen esa ambigüedad en lugar de cambiar el criterio después para dar por terminado el reto.

La primera representación válida cuenta. Pueden explicar una descripción útil, una pregunta o una decisión sobre el espacio que contribuyó al resultado, sin fingir dificultades. La meta pertenece a la pareja: la información del modelo y las decisiones de construcción se combinaron para producir algo que ninguna persona estaba copiando visualmente durante el intento.

Ejemplo

B pregunta si el círculo toca el rectángulo o está dentro con un margen. A revisa y explica que queda separado del borde. B describe que reservó una zona a la derecha para el triángulo y pregunta si la línea debe terminar en ese triángulo. A aclara que la línea llega al borde superior del rectángulo desde el cuadrado exterior. B decide cómo ajustar el dibujo antes de compararlo. El ejemplo muestra un intercambio posible, no una conversación obligatoria ni un error que deba provocarse.

Roles de estudiantes

A: describir y aclarar el modelo: Decide cómo presentar los elementos y responde a preguntas sobre relaciones. Escucha la descripción del resultado que B está construyendo y ajusta su explicación sin mirar ese papel. No determina cada movimiento del lápiz ni evalúa unilateralmente el dibujo final.

B: construir, preguntar y revisar: Decide orden, tamaño y disposición de sus trazos; solicita la información que necesita y comunica lo que ya representó. Puede borrar o reorganizar antes de mostrar. Participa en la comparación final y, al cambiar funciones, recibe un modelo nuevo, no el que acaba de conocer.

Rol docente

Qué observar

La docente observa si el diálogo admite iniciativas de ambas personas: decisiones sobre qué describir, preguntas sobre relaciones y revisiones del propio dibujo. Comprueba que A no vea el resultado en proceso y que B no acceda al modelo antes del cierre. También distingue una ayuda para sujetar papel o usar un instrumento de una intervención que decide la composición por el participante.

Cuándo y cómo intervenir

Prepara modelos claros, con márgenes amplios y una clave coherente. Puede aclarar vocabulario general, reorganizar los apoyos o recordar la orientación de la hoja. No completa las relaciones secretas ni dicta dónde dibujar. Si el modelo se mostró accidentalmente, lo reconoce; la pareja puede analizarlo abiertamente y preparar otro intento, sin simular que la información sigue oculta.

Preguntas para conversar

Después: «¿Qué expresión necesitaron aclarar?», «¿Qué información de tu dibujo ayudó a tu compañera a explicarse?» y «¿Qué diferencias eran de estilo y cuáles cambiaban una relación?». Pueden señalar las hojas para responder. No se elige el dibujo más bonito ni se compara a la pareja con otros grupos.

Seguridad y accesibilidad

Papeles y herramientas se apoyan en superficies estables, con alcance y postura cómodos. No se usan vendas, giros sostenidos, contacto obligatorio ni silencio para pedir ayuda. Las plantillas o apoyos de comunicación conservan la decisión de quien construye. No se afirma accesibilidad visual universal: si la pareja no dispone de una vía para percibir el modelo y representar relaciones con autonomía, se adapta de forma explícita o se elige otra propuesta.

Ante la frustración

Una diferencia puede revelar una referencia ambigua, no falta de capacidad. La docente permite descansar, cerrar con resultado parcial o comparar sin obligación de repetir hasta acertar. Una revisión abierta ayuda a comprender, aunque ya no sea una reconstrucción con modelo privado. El siguiente intento utiliza otra composición, con funciones intercambiadas si ambas personas lo desean.

Variantes

01 Distinguir figuras de la misma clase

Se prepara un modelo con un rectángulo que contiene dos círculos separados, uno arriba del otro. Un triángulo queda fuera, a la derecha. Una línea parte del círculo inferior, cruza una vez el borde derecho del rectángulo y llega al triángulo. La clave recoge esas relaciones; no se reutiliza como regla universal la ausencia de cruces del modelo base.

La pareja necesita distinguir a qué círculo se refiere cada explicación y desde cuál parte la conexión. Puede usar etiquetas propias como «el de arriba» y «el de abajo»; no se prohíben referencias útiles para fabricar confusión. Los círculos no requieren diámetros idénticos. Se mantienen el diálogo, los papeles privados durante la construcción y el cotejo compartido al final.

02 Dos fragmentos, una sola composición

Participan tres personas. La docente prepara una imagen única: un rectángulo contiene un círculo a la izquierda y un triángulo a la derecha, separados, con una línea que une sus bordes sin atravesar sus interiores. Corta el modelo verticalmente entre las dos figuras. El corte atraviesa los bordes superior e inferior del rectángulo y la línea conectora, pero no el círculo ni el triángulo.

Variantes

A observa la mitad izquierda y B la derecha; C construye una sola imagen. Cada informante ve únicamente su fragmento, no el del compañero ni el dibujo de C. A y B pueden preguntarse y describirse libremente lo que ven. C decide qué aclarar para integrar el marco y la conexión. El borde físico del corte no es una línea del dibujo ni una pared que deba copiarse.

Al cerrar, reúnen las mitades y comparan: debe haber un solo rectángulo y una sola conexión, no un marco duplicado por cada informante. Las figuras conservan su posición relativa y su contención. No se exige un encaje métrico; se verifican relaciones reconocibles. Los fragmentos proceden del mismo modelo para no introducir contradicciones involuntarias. Después de revelarlos, cualquier nueva ronda utiliza otra composición.

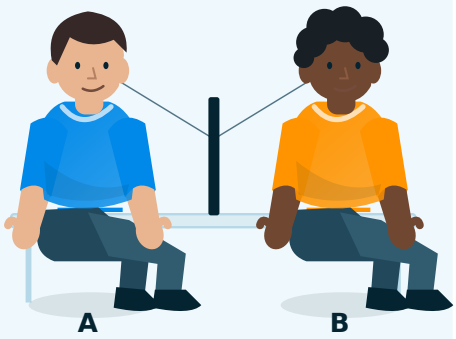
Referencia de la propuesta

La propuesta toma como referencia *Discussion Strategy: Back-to-Back Drawing*, del North Carolina Museum of Art, que plantea describir una composición y permite preguntas de quien dibuja. Los modelos, la clave relacional y las variantes de esta ficha son propios. No se reutiliza la obra de arte ni el video asociados a la página, y la referencia no acredita una validación de esta adaptación. Consultar la fuente.

Diagrama complementario

PRIVACIDAD REAL

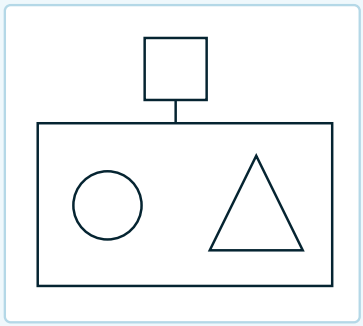
Corte entre puestos.



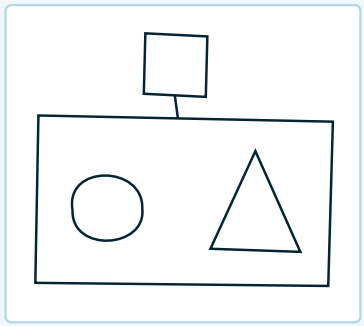
Alturas, no gesto ni escala.
Caras sin cubrir.
Papeles fuera de vista ajena.
Comprobar puestos reales.

COTEJO CON LA CLAVE PREVIA

Modelo



Dibujo de B



Dentro: círculo y triángulo separados.
Círculo a la izquierda; triángulo a la derecha.
Cuadrado fuera, arriba; conexión entre bordes.



Docente

Mismas relaciones; no se exige el mismo trazo, tamaño o belleza.

Lectura del diagrama

Las láminas muestran puestos donde cada persona ve su propia hoja, pero no la ajena, y flechas de conversación en ambos sentidos. El modelo se amplía en un detalle para quien lee, sin presentarlo como información pública durante la construcción. El corte entre puestos explica las alturas del separador sin garantizar el acceso real. La comparación final conserva las relaciones de la base aunque cambie el trazo; las variantes se desarrollan en el texto y no están ilustradas.

Continúe explorando el Plan C

La edición completa de **369 juegos cooperativos** organiza sus fichas en siete familias para facilitar la búsqueda:

Coordinación corporal y espacio compartido

Objetos en movimiento

Construcción y transformación de materiales

Expresión y creación compartida

Comunicación e información

Ritmo y escucha

Lógica, planificación y recursos

Consulte la ficha del libro, sus condiciones y disponibilidad en la tienda de Edufísica.

edufisica.com

Autor: Cristhian Alexander Quintero Mogollón