

GUÍA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y PERSONAS PRIVADAS DE LIBERTAD EN CENTROS PENITENCIARIOS

COORDINACIÓN:

Merche Ríos, Teresa Lleixà, Carme Panchón y Francesc Buscà

Profesorado de la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona

col·lecció / colección

DOCÈNCIA I METODOLOGIA DOCENT, 36

edició / edición



Primera edició: Juny 2021

Edició: Institut de Desenvolupament Professional-ICE. Universitat de Barcelona

Pg. Valld'Hebron, 171 (Campus de Mundet) - 08035 Barcelona

Tel. (+34) 934 035 175; mdp.ice@ub.edu

Consell Editorial: Maria Rosa Buxarrais, Isabel Paula, Marta Bueno, Mercè Gracenea

amb el suport de / con el apoyo de:



Aquesta obra està subjecta a la llicència CreativeCommons 3.0 de Reconeixement-NoComercial-SenseObresDerivades. Consulta de la llicència completa a:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.ca>



Esta obra está sujeta a la licencia CreativeCommons 3.0 de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada. Consulta de la licencia completa en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.ca>

Merche Ríos, Teresa Lleixà, Carme Panchón i Francesc Buscà (coords.). Guía de los encuentros socio-deportivos entre estudiantes universitarios y personas privadas de libertad en centros penitenciarios. Institut de Desenvolupament Professional-ICE, Universitat de Barcelona, 2021. Documento electrónico.
Disponible en: <http://hdl.handle.net/2445/180147>

ISBN: 978-84-09-32265-7

URI: <http://hdl.handle.net/2445/180147>



Esta guía ha contado con el apoyo de la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona.

RELACIÓN DE AUTORES Y DE AUTORAS

COORDINACIÓN DE LA GUÍA: Merche Ríos Hernández, Teresa Lleixà Arribas, Carme Panchón Iglesias y Francesc Buscà Donet.

MERCHE RÍOS HERNÁNDEZ: mercherios@ub.edu

Departamento de Didácticas Aplicadas de la UB. Coordinadora de los Encuentros socio-deportivos de la UB y coordinadora de los créditos de APS de Educación Física e intervención socio-educativa de la Facultad de Educación. Pertenece al grupo de Innovación docente GID-MAEF GID en Metodologías Activas para la Formación del Profesorado en Educación Física. Grupo de investigación EDUFISES.

TERESA LLEIXÀ ARRIBAS: teresa.lleixa@ub.edu

Departamento de Didácticas Aplicadas de la UB. Secretaria del Instituto de Investigación en Educación de la UB (IRE-UB). IP del Grupo de investigación EDUFISES. Pertenece al grupo de Innovación docente GID-MAEF GID en Metodologías Activas para la Formación del Profesorado en Educación Física. Pertenece al grupo de investigación consolidado i financiado GISEAFE 2017SGR1162.

CARME PANCHÓN IGLESIAS: cpanchon@ub.edu

Departamento Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación de la UB. Directora del proyecto europeo “Refugees Education Support in mena CoUntries-RESCUE”. Directora Adjunta del Instituto de Desarrollo Profesional - ICE. Pertenece al Grupo de Estudios Avanzados en Violencia (2017-2019) 2017 SGR 1140.

FRANCESC BUSCÀ DONET: fbusca@ub.edu

Director del Departamento de Didácticas Aplicadas de la UB. Grupo de Investigación EDUFISES. IP del grupo de Innovación docente GID-MAEF GID en Metodologías Activas para la Formación del Profesorado en Educación Física. Pertenece al grupo de investigación consolidado i financiado GISEAFE 2017SGR1162.

CELIA AVILA BONA STRA: cavila@gencat.cat.

Educadora social del Centro Penitenciario de Hombres Quatre Camins. Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

DAVID BALLESTER BOTIA: dballester@gencat.cat

Técnico de Deportes de la Unidad de Programas de Intervención Generalista. Servicio de Rehabilitación de la SGPRIS (Subdirección General de Programas de Rehabilitación y Sanidad) del Departamento de Justicia de la Generalidad de Cataluña.

XAVIER BUSCÀ HUERTAS: xbusca@gencat.cat

Responsable de la Unidad de Programas de Intervención especializada. Servicio de Rehabilitación de la SGPRIS (Subdirección General de Programas de Rehabilitación y Sanidad) del Departamento de Justicia de la Generalidad de Cataluña.

NEUS CAROL GRES: ncarol2@xtec.cat

Profesora de Educación Física en el Instituto Josep Mestres i Busquets de Viladecans. Maîtrise en Actividad Física Adaptada a personas con discapacidad y en situación de marginación social (Universidad de Strasbourg). DEA en Actividad física y deporte. Máster en tutoría y liderazgo. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

ROGER ESTAPÉ BARTRÉS: restape@gencat.cat

Técnico Deportivo del Centro Penitenciario de Hombres “Quatre Camins”. Licenciado en Economía. Técnico Superior de Animación de Actividades Físico-deportivas.

AMAIA ETXEBERRIA MAGANTO: amaiaetxeberriamaganto@gmail.com

Maestra de Educación Física y Maestra de Educación Especial. Maestra de Educación Física de la Escuela San Luis La Salle de San Sebastián. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

JORDI MARTÍNEZ TIRADO: jmtfoto@gmail.com

Maestro de Educación Física de la Escola Jesuïtes del Clot de Barcelona. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

MARIONA MIRÓ CASAMAJÓ: mmiroc@gencat.cat

Técnica Deportiva del “Centre Penitenciari de Dones” de Barcelona. Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Diplomada en Educación Social. Pertenece a la CoP (Comunidad de prácticas de Actividad Física y Deporte) del programa “Compartim” del Departamento de Justicia de la Generalidad de Cataluña.

BERNAT MUÑOZ BALCELLS: bernatmuba@gmail.com

Maestro de Educación Física. Gestor de proyectos en la Fundació Barça. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

GEMMA PINTÓ LONGAS: gemmapinto86@gmail.com

Maestra de Educación Primaria de la “Escola Seat” de Barcelona. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

CARME RUBIO ROSSELL: crubiorossell@gmail.com

Maestra de Educación Física. Educadora Física y Coordinadora Metodológica en proyectos de Inclusión Social en la Fundació Barça. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

LAURA TOMÀS CANALÍS: ltomas28@xtec.cat

Maestra de Educación Física de la “Escola Decroly” de Barcelona. Educadora Social. Pertenece al grupo de estudio “Educación Física y la inclusión del alumnado con discapacidad” del ICE de la Universidad de Barcelona.

NATÀLIA ZAPATERO MAS: nzapater@xtec.cat

Departamento de Didácticas Aplicadas de la Universidad de Barcelona. Grupo de Investigación EDUFISES. Pertenece al grupo de Innovación docente GID-MAEF GID en Metodologías Activas para la Formación del Profesorado en Educación Física. Profesora de Educación Física Primaria en la Escola Bon Salvador. Pertenece a la Junta Directiva y colabora en las formaciones del “Consell Esportiu del Baix Llobregat”.

PRÓLOGOS

¡25 años de Encuentros Socio-deportivos!

Las herramientas son los juegos motores cooperativos con el objetivo de contribuir a la justicia social y la igualdad de oportunidades, mediante el impulso de acciones que permitan acercar al alumnado universitario a contextos y realidades de difícil acceso, con el fin de mejorar la calidad de vida, rehabilitación, reinserción e inclusión social de las personas privadas de libertad y con problemática de salud mental.

La Dra. Merche Ríos lleva 25 años impulsando los Encuentros Socio-deportivos con ilusión y perseverancia. Las personas que hemos estado a su lado y que hemos compartido buenos momentos, con ella y con su tarea, hemos tenido la oportunidad de contagiarnos de su entusiasmo. En los actos y encuentros a los que hemos podido asistir, hemos captado las emociones de alumnado y de personas internas que, viviendo la magia de los encuentros, se dejaban llevar por ese momento de sueño donde una mano cogía otra mano en un abrazo de proximidad y complicidad.

A lo largo de estos 25 años, más de 8.000 estudiantes dando la mano a más de 8.000 personas internas, para hacer juegos y compartir el desayuno o la merienda, siempre en una misma mesa, sin distinguir unos de otros. En una ocasión, la institución donde se había realizado la intervención, separó las mesas del desayuno por colectivos: rápidamente la Dra. Ríos lo detuvo todo para mezclarlos, recalcando la importancia social que tiene ese momento.

Y es que las grandes acciones, a veces, necesitan poco por parte de las instituciones y mucho por parte de las personas que las impulsan. La Dra. Ríos poco ha exigido a cambio; unas camisetas para repartir entre las personas participantes con el fin de identificarse con el Programa y sentirse todos y todas iguales y un pequeño refrigerio para intercambiar los momentos vividos y compartir experiencias.

Este Programa, replicado en otras universidades catalanas, españolas y latinoamericanas, más allá de consistir en la implementación de estas acciones, ha tenido la voluntad de formar a las personas responsables de las diferentes

instituciones, para construir una estructura que permita la autonomía del Programa.

"Un mar sin olas no hace buenos marineros". Nos acogemos a esta frase que la Dra. Merche Ríos ha hecho suya. Por ello, le pedimos que no deje de dirigir el barco, nosotros ya le haremos de grumetes. ¡Larga travesía Merche!

Dr. Josep Alsina Masmitjà

Vicedecano del Área de Transferencia y Relación con la Sociedad.
Facultad de Educación, UB.

Mi camino hacia la libertad empieza hoy ... (marzo 2009 en Brians 1)

Este sentir lo expresó una interna participando en un encuentro deportivo con alumnado de la UB, después de emocionarse como hacen los niños cuando alcanzan el placer del juego a través del movimiento, cuando conectan desde dentro con naturalidad con la realidad que los rodea, cuando (sin darse cuenta) aceptan las reglas que supone construir un nuevo espacio de crecimiento, basado en la confianza en uno mismo, en los demás y en la asunción de la propia responsabilidad ...

La presente guía de encuentros socio-deportivos entre estudiantes y personas privadas de libertad hace justicia (nunca mejor dicho) a 25 años de construcción de un camino incierto en sus inicios (liderados por Merche desde la UB, y Celia y Xavi desde Cuatro Caminos), no exento de dificultades por la transgresión de su propuesta.

Esto de diseñar actividades conjuntamente, buscando la interacción a través del juego recreativo y cooperativo, finalizando con un picoteo de hermandad, tenía sus dificultades de asimilación como suele ocurrir con las iniciativas pioneras.

Paulatinamente, y comprobando en las sucesivas ediciones que el nivel de satisfacción era elevado para todas las partes, que las posibles incidencias eran mínimas, y que la asunción de valores y competencias basados en el aprendizaje y servicio empodera a los diferentes usuarios participantes de los encuentros, se convirtieron en parte del imaginario colectivo dentro de los grandes actos que configuran el día a día de los centros penitenciarios.

En los tiempos actuales de pandemia donde la distancia social entre personas para evitar el contagio fomenta el aislamiento al contacto físico, se hace aún más necesario acudir a guías como ésta, que facilitan espacios de encuentro, configuran escenarios de reflexión conjunta, e impulsan en última instancia comunidades de personas más libres, responsables y justas.

Deseamos que la hagáis vuestra, la sudéis y la disfrutéis tal y como han hecho sus diferentes creadores y creadoras que han participado en los encuentros a lo largo de estos 25 años.

¡Enhorabuena y larga vida a los encuentros socio-deportivos!

Amand Calderó Montfot

Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima.
Departament de Justícia. Generalitat de Catalunya

INTRODUCCIÓN

Merche Ríos Hernández14

PRIMERA PARTE: ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO NOS REFERIMOS A LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS?

- Orígenes y antecedentes de los Encuentros Socio-deportivos: *Merche Ríos Hernández*.....17
- ¿Qué son los Encuentros Socio-deportivos?: *Merche Ríos Hernández, Celia Avila Bonastra, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, David Ballester Botia, Xavier Busca Huertas, Natalia Zapatero Mas*.....20

SEGUNDA PARTE: MARCO REFERENCIAL

- Fundamentación teórica para la justificación de los Encuentros Socio-deportivos: *Carme Panchón Iglesias*27
- El Aprendizaje Servicio como metodología de intervención socio-educativa: *Francesc Buscà Donet, Teresa Lleixà Arribas*.....32
- Finalidades, competencias, objetivos y metodología de los Encuentros Socio-deportivos: *Teresa Lleixà Arribas, Merche Ríos Hernández, Carme Panchón Iglesias, Natalia Zapatero Mas, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, David Ballester Botia, Xavier Busca Huertas*.....36

TERCERA PARTE: PAUTAS PARA LA INTERVENCIÓN SOCIO-EDUCATIVA

- Criterios para la organización y protocolos de actuación entre la Universidad y la institución penitenciaria: *Merche Ríos Hernández, Francesc Buscà Donet, David Ballester Botia, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, Xavier Busca Huertas*.....40
- Criterios para la evaluación de los Encuentros Socio-deportivos: *Francesc Buscà Donet*.....42

- Pautas para transferir la organización de los Encuentros Socio-deportivos a otros contextos penitenciarios y centros universitarios: *Carme Panchón Iglesias*.....**45**

CUARTA PARTE: LAS VOCES DE LOS PROTAGONISTAS

- Evidencias del impacto y beneficios para los estudiantes universitarios y para las personas privadas de libertad: *Merche Ríos Hernández, Carme Panchón Iglesias, Natalia Zapatero Mas*.....**47**

QUINTA PARTE: PROPUESTA DE JUEGOS MOTORES Y RETOS COOPERATIVOS PARA LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

Carme Rubio Rossell (coord.), Bernat Muñoz Balcells, Jordi Martínez Tirado, Laura Tomàs Canalís, Gemma Pintó Longas, Amaia Etxeberria Maganto, Merche Ríos Hernández, Neus Carol Gres, Teresa Lleixà Arribas, Natalia Zapatero Mas.....**54**

- Orientaciones didácticas para la organización de Encuentros Socio-deportivos.....**56**
- Modelo de una sesión de juegos motores y retos cooperativos de los Encuentros Socio-deportivos fuera de los centros penitenciarios.....**65**
- Sesenta juegos motores y retos cooperativos para los Encuentros Socio-deportivos en los centros penitenciarios.....**80**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....123

ANEXO 1: COMPROMISO QUE FIRMAN LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS PARA PARTICIPAR EN LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS.....126

ANEXO 2: MODELO DE PROGRAMA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS EN EL CAMPUS MUNDET DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA127

INTRODUCCIÓN

Merche Ríos Hernández

Esta guía ofrece las directrices para la organización de Encuentros Socio-deportivos entre estudiantes universitarios y personas privadas de libertad en centros penitenciarios, con el objetivo de poder transferir su organización a otras universidades y contextos penitenciarios, que deberán ajustarlas a su idiosincrasia.

Los Encuentros Socio-deportivos son un modelo consolidado de intervención socio-educativa, una referencia para otras Universidades catalanas y españolas. A pesar de ello, nos ha parecido adecuado dar un paso más y ofrecer material organizativo y didáctico que refleje claramente la fundamentación y sistematización del proceso, para dar un plus de potencia a la intencionalidad pedagógica del modelo.

La actividad se generó y se ha ido impulsando de forma colegiada entre la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona i la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña, en colaboración con la Fundación Solidaridad de la Universidad de Barcelona. Estamos hablando de 25 años de experiencia, con 14.000 personas entre las privadas de libertad y los estudiantes de la Universidad de Barcelona que se han beneficiado de ella, además de una réplica durante 10 años en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN- León), en colaboración con la Universidad de Barcelona. En estos momentos se está impulsando otra colaboración internacional, entre la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona, la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña, la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte Manuel Fajardo de Cuba, el Ministerio del Interior de Cuba y la Fundación Solidaridad de la Universidad de Barcelona.

Los 25 años de historia en la organización de Encuentros Socio-deportivos suponen 25 años de trabajo colaborativo en red entre las instituciones implicadas,

gracias al trabajo conjunto entre profesorado universitario y los profesionales de los centros penitenciarios: su profesorado de Educación Física, educadores o educadoras, otros profesionales de los equipos de tratamiento, directivos, funcionarios de vigilancia; y, por supuesto, los y las estudiantes de la Universidad de Barcelona y las personas privadas de libertad.

Esta Guía apuesta con fuerza por el derecho a la práctica físico-deportiva en un entorno comunitario, de convivencia, que creemos que es uno a los que deben tener acceso las personas privadas de libertad para favorecer su socialización, educación y rehabilitación. Para conseguir este objetivo creemos necesaria e imprescindible la apertura de los centros penitenciarios a la comunidad de manera bidireccional, y también que, en paralelo, la Universidad se constituya como un instrumento de transformación social, colaborando de forma activa en la erradicación de las desigualdades sociales, apostando en definitiva por una sociedad más justa para todo el mundo. En este sentido, el programa de intervención socio-educativa a través de los Encuentros Socio-deportivos es pionero, tanto en Cataluña como en España.

La celebración de los Encuentros Socio-deportivos quiere romper con la idea preconcebida y estigmatizadora que acompaña a los establecimientos penitenciarios. Desde este punto de vista, consideramos como muy positivo que los y las estudiantes universitarios conozcan de primera mano realidades sociales, demasiado viciadas en nubes de prejuicios e ideas que poco o nada tienen que ver con las mismas. Romper el estereotipo de cárcel, ver y vivir la realidad de las personas privadas de libertad que requieren también intervención socio-educativa, y abrir las expectativas de los estudiantes universitarios a una nueva vía de intervención profesional, contribuye de forma clara y rotunda en su formación académica y desarrollo personal.

Creemos que un valor añadido de la experiencia radica en el hecho de compartir situaciones que van mucho más allá de una simple visita, más bien incómoda, desde todos los puntos de vista. Vivir en la propia piel, intercambiar, realizar actividades lúdico-motoras y culturales de forma conjunta permite crear muchos

más puntos de contacto, favoreciendo las interrelaciones entre ambos colectivos y propiciando cambios de actitud, siempre en positivo.

La Guía consta de cinco apartados. En la primera parte se describen los Encuentros Socio-deportivos, sus orígenes y antecedentes. En la segunda parte se establece la base teórica para su justificación, se concretan sus finalidades, objetivos y metodología de trabajo, se definen las competencias a adquirir por parte de los y las estudiantes universitarios y de las personas privadas de libertad. La tercera parte se centra en los protocolos de actuación entre las instituciones implicadas, se formulan los criterios para la intervención socio-educativa, se establecen los instrumentos necesarios para la evaluación de los encuentros y se definen las pautas para poder transferir esta organización a otros contextos penitenciarios y centros universitarios. La cuarta parte acoge una reflexión sobre el impacto y los beneficios de la organización de estos encuentros para los dos grupos sociales implicados. Finalmente, en la quinta nos encontramos con las orientaciones didácticas para organizar los Encuentros Socio-deportivos, acompañadas de un total de setenta y cuatro juegos motores y retos cooperativos, sesenta de los cuales pueden ser realizados con nulo o escaso material dada la idiosincrasia de gran parte de los centros penitenciarios.

Para confeccionar este documento se ha reunido a autores y autores de dilatada experiencia para que compartieran así sus conocimientos en este ámbito. El denominador común es su estrecha vinculación con la intervención socio-educativa en colectivos en situación o en riesgo de exclusión social y su compromiso con la justicia social para que pueda aportar mejoras educativas y sociales a las personas.

El resultado de su trabajo permite poner al alcance del profesorado universitario y de los profesionales de los centros penitenciarios, entre otros, una variada opción de pautas útiles a la hora de desarrollar Jornadas de Encuentros Socio-deportivos en pro de la inclusión social, evitando la exclusión y promoviendo la apertura de los centros penitenciarios y de la Universidad a otras realidades sociales.

PRIMERA PARTE: ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO NOS REFERIMOS A LOS ENCUENTROS SOCIO- DEPORTIVOS?

ORIGEN Y ANTECEDENTES DE LOS ENCUENTROS SOCIO- DEPORTIVOS

Merche Ríos Hernández

La puerta se cierra tras de ti y se abre un nuevo mundo donde se encuentran los apartados por la Sociedad. Todos los fantasmas y prejuicios inculcados a lo largo de los años se presentan ante ti. Al acabar la actividad y volver a tu mundo de siempre te das cuenta de que las barreras físicas son más fáciles de superar que las psicológicas. El hecho de compartir estos espacios de Trabajo, de juego, de educación, ha conseguido que superara estas barreras mentales hacia las personas excluidas y que me implicara en la tarea educativa para tratar de conseguir una sociedad más justa, inclusiva e igualitaria. (Oscar Navarro Pons, estudiante de Maestro de Educación Física de la Universidad de Barcelona, curso 1994-1995)

La propuesta de organizar los Encuentros Socio-deportivos nació durante el curso 1994-1995 tras la visita de un grupo de estudiantes de la Facultad de Pedagogía y de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado (actualmente fusionadas en la Facultad de Educación) de la Universidad de Barcelona al Centro Penitenciario de Hombres “Quatre Camins”, con el objetivo de compartir actividades deportivas y juegos motores con personas privadas de libertad, en situación de igualdad, siendo todos los participantes compañeros y compañeras de actividades físico-deportivas.

La promotora del programa fue Merche Ríos Hernández, profesora de la que en aquel momento era la Escuela de Formación del Profesorado de la Universidad de

Barcelona, que se había reunido con Faustino Agudo, Inspector de Cultura y Deportes de la Dirección General de Servicios Penitenciarios y de Rehabilitación de la Generalidad de Cataluña, y le había propuesto organizar los Encuentros Socio-deportivos entre estudiantes de la Universidad de Barcelona y personas privadas de libertad¹.

A partir de esta reunión se inició la colaboración entre ambas instituciones con el objetivo común y trabajando en horizontalidad. El centro penitenciario asignado de referencia fue el de Hombres de “Quatre Camins” que contó desde el inicio con la interlocución y participación de Celia Àvila, profesora de Educación Física, y de Xavier Buscà, coordinador de educadores del centro penitenciario.

Este punto de partida es el que permitió dibujar los rasgos idiosincráticos que has definido los Encuentros Socio-deportivos: el trabajo en red entre instituciones, la de Justicia y la Universitaria, y el compartir la organización del Encuentro Socio-deportivo de forma paritaria, desde el diseño hasta su desarrollo, por parte del profesorado universitario y del profesorado de Educación Física y educadores y educadoras de los diferentes centros penitenciarios implicados.

En su primera edición participaron estudiantes de la Especialidad de Maestro en Educación Física, de la asignatura de Didáctica de la Educación Física III y estudiantes de Educación Social de la asignatura Técnicas de Expresión y Comunicación Corporal. Con los primeros se compartieron actividades deportivas y juegos motores con los segundos. Tres cursos más tarde, las personas privadas de libertad que habían participado en las ediciones anteriores expresaron que preferían los Encuentros Socio-deportivos de contenido de juegos motores, porque generaban más comunicación entre los participantes y porque en las actividades deportivas el hecho de competir, aunque fuera en grupos mixtos entre personas privadas de libertad y estudiantes universitarios, determinaba que los participantes

¹ Teniendo como referencia el primer encuentro deportivo de básquet que ella organizó, por primera vez en un centro penitenciario catalán, el de Wad-Ras, en el año 1986, y en el que participaron mujeres privadas de libertad y mujeres del exterior de la prisión. Para más información se puede consultar: Ríos, M (1987). La práctica físico-deportiva de la mujer en los sectores marginados de la sociedad: establecimientos preventivos y penitenciarios, En González, J.L. (Ed.), *Sociología del Deporte* (pp. 107-128). Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

estuvieran más pendientes de ganar o perder que en primar la relación más intensa y espontánea, generadora de conversaciones, otro de los aspectos idiosincráticos que han marcado los Encuentros Socio-deportivos.

La experiencia del centro penitenciario de hombres “Quatre Camins” se amplió a otros centros preventivos y penitenciarios catalanes y los Encuentros Socio-deportivos se ampliaron a centros de Justicia Juvenil, centros de mujeres y a otros centros de hombres (módulos psiquiátricos y Departamentos de Atención Especializada –personas privadas de libertad que presentan discapacidad intelectual o personas que están bajo tratamiento en un programa de rehabilitación de adicciones).

Tres años más tarde, durante el curso 1996-1997, se organizó por primera vez la recepción en el Campus Mundet de la Universidad de Barcelona². Se trataba de una salida programada de un grupo de 15 personas privadas de libertad del centro penitenciario Quatre Camins, con el objetivo de conocer el ámbito universitario, entorno del que procedían sus compañeros de juego, y de compartir un Encuentro Socio-deportiva fuera de su centro. Desde entonces hasta el momento actual se ha ido reproduciendo este formato.

Tras consolidarse la experiencia, en el curso 2006-2007 se consideró oportuno impulsar de forma cualitativa el proyecto, incrementando la frecuencia de la intervención socio-educativa a través de la presencia de diversos grupos de estudiantes que se desplazaban a los centros penitenciarios con regularidad: una jornada por semana durante todo el año. Al alumnado se le reconocía su asistencia con créditos de libre elección y, ya a partir del curso 2011-2012, con créditos de Aprendizaje Servicio³.

² Desde el inicio de las recepciones en la Universidad de Barcelona se contó con el apoyo de la Facultad de Pedagogía, a través de su Decana, la Dra. Carme Panchón, y de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado, dirigida por el profesor Manuel Aja. El apoyo a esta iniciativa sigue vigente, ahora por parte del Rectorado y de la Facultad de Educación. por el professor Manuel Aja.

³ En el módulo psiquiátrico del Centro Penitenciario de Hombres de Barcelona, La Modelo (2006 al 2017), el Centro Penitenciario de Hombres Quatre Camins (2013 hasta la actualidad) y el Centro Educativo de Justicia Juvenil Can Llupià (2017 hasta la actualidad).

Afortunadamente este programa de intervención socio-educativa se está replicando en otras Universidades catalanas y españolas y en otros países de Sud-América y de Centro América. Por ejemplo, en Nicaragua, mediante el programa de cooperación entre la Universidad de Barcelona y la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua-León. Durante el período 2003-2013 se estuvo colaborando con el Centro Penitenciario de Hombre de Chinandega, y se llegó a organizar una estructura de continuidad, formando parte del programa de tratamiento de este centro⁴.

Igualmente se ha extendido a otros contextos de intervención socio-educativa como los centros educativos y de rehabilitación vinculados a personas con problemática de salud mental o en el caso de centros de jóvenes en situación o riesgo de exclusión social.

Aportamos un dato significativo: hasta el momento han podido beneficiarse de la organización de los Encuentros Socio-deportivos unas 14.000 personas privadas de libertad y estudiantes universitarios, una experiencia ligada en el último caso al Aprendizaje Servicio.

¿QUÉ SON LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS?

Merche Ríos Hernández, Celia Avila Bonastra, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, David Ballester Botia, Xavier Busca Huertas, Natàlia Zapatero Mas

Desde hace veinticinco años, la Universidad de Barcelona, en estrecha colaboración con la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña, pretende que el estudiante universitario

⁴ Este programa estuvo coordinado por las profesoras de la Universidad de Barcelona Dra. Carme Panchón y Dra. Merche Ríos. Para más información consultar, Ríos M. "Educación física adaptada a pacientes con trastorno mental severo: un programa de formación, acción, investigación y de cooperación en Nicaragua". Actas del I Congreso Internacional y XXIII Nacional de Educación Física. En respuesta a la demanda social de la actividad física. Universidad de Jaén, Jaén, 2005, Editorial Gymnos (edición en CD).

entre en contacto con la realidad penitenciaria, de tan difícil acceso, y que las personas privadas de libertad tengan un contacto más estrecho con la comunidad.

Todo ello ha sido posible gracias a la asignatura “Deporte y Juego” –optativa en los estudios de Grado de Educación Social–, de diversas asignaturas vinculadas con la formación de Maestros de Primaria menciones en Educación Física y en Atención a la Diversidad, al Master de Actividad Física y Educación, a los créditos de libre elección en Educación Física –actualmente reconocidos bajo la denominación de créditos de Aprendizaje Servicio– y desde los programas de cooperación internacional “Educar y socializar a colectivos en situación de riesgo de exclusión social en Nicaragua”⁵ y el de los Encuentros Socio-deportivos en Cuba⁶,

La primera precisión a hacer en este tema es terminológica. Si bien ha hecho fortuna el nombre genérico de “Encuentro Socio-deportivo” hasta el punto de formar parte tanto de la cultura universitaria como del ámbito de Justicia, creemos que, dada la tipología de las actividades que se organizan, quizás sería mejor hablar de “Encuentro lúdico-motor”, pues la intervención se basa en los juegos motores. El componente socializador del juego facilita en gran manera el logro de los objetivos propuestos (promover las interrelaciones entre los estudiantes universitarios y las personas privadas de libertad) en contraposición con la práctica deportiva en la que prima el componente competitivo (Ríos 2001).

Durante el curso universitario se distinguen dos fases: en la primera los y las estudiantes acuden a los centros penitenciarios, y en la segunda, cuando el curso está llegando a su fin, son las personas privadas de libertad las que se desplazan al Campus Mundet de la Universidad de Barcelona.

Los Encuentros Socio-deportivos persiguen facilitar la comunicación y socialización de un grupo de personas privadas de libertad en centros penitenciarios al interactuar con estudiantes de la Universidad de Barcelona, organizándose grupos

⁵ Aquesta activitat formativa va ser reconeguda amb 6 crèdits de lliure elecció per la Universitat de Barcelona durant aquests anys.

⁶ Programa “*Los Encuentros Sociodeportivos. Intervención socioeducativa en centros de salud mental y en centros penitenciarios mediante la Educación Física (juego motor cooperativo)*” de cooperació internacional entre la Universitat de Barcelona i la *Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte Manuel Fajardo de la Habana*.

paritarios entre los dos colectivos y compartiendo la práctica de juegos motores como compañeros y compañeras de juego, desde una situación de igualdad, lo que favorece que la interrelación social se produzca de forma espontánea, con naturalidad. En paralelo, los y las estudiantes universitarios tienen así la opción de acercarse a una realidad social de muy difícil acceso.

Seguidamente describiremos los pasos a seguir en relación a la preparación y desarrollo del Encuentro Socio-deportivo (Ríos 2001), que se complementan con el contenido del capítulo “Criterios para la organización y protocolos de actuación entre la Universidad y la institución penitenciaria”:

- **Contextualización en el aula:** como primera acción, el profesorado de la Universidad imparte una sesión centrada en la realidad del entorno penitenciario, generándose un primer marco de reflexión sobre la privación de libertad, los objetivos de la misma, el derecho en el tratamiento penitenciario y el papel de la Educación Física como recurso de intervención socio-educativa en este ámbito. Es en esta sesión cuando se informa a los y las estudiantes sobre la normativa en relación con su participación en los Encuentros Socio-deportivos. Esta normativa, acordada por la Facultad de Educación de la UB y la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña, está contemplada en el plan docente de las asignaturas participantes, y los estudiantes deben firmar la aceptación de la misma en un documento que lleva el título de “Compromiso personal del alumnado para poder participar en los Encuentros Socio-deportivos (se adjunta en el anexo número 1).

Posteriormente, el profesional del centro penitenciario (técnico o técnica, educador o educadora) imparte una sesión de contextualización del mismo. Describe a la población que se van a encontrar, las principales normas de funcionamiento del centro, las instalaciones, los equipamientos, el modelo de rehabilitación y los distintos programas de tratamiento, entre ellos el de Actividad Física y Deporte. Si es posible y las circunstancias lo permiten, el profesional está acompañado de una o más personas privadas de libertad, así se refuerza el mensaje de lo que significa la privación de libertad y la conveniencia de las medidas rehabilitadoras, llega a los estudiantes de forma más significativa, con mucha más fuerza y lo viven sin intermediarios.

- **Organización de comisiones:** los estudiantes se organizan por comisiones según el centro penitenciario que van a visitar. Diseñan, bajo la tutoría del profesorado universitario, una primera propuesta de juegos motores a desarrollar y otra de actividades lúdico-motoras y culturales a compartir en el Campus Mundet de la Universidad de Barcelona. En paralelo, cada centro penitenciario organiza su propia comisión de personas privadas de libertad que diseñan una primera propuesta de Encuentro Socio-deportivo, en este caso bajo la tutoría del técnico o de la técnica deportiva o de los educadores/educadoras del centro en cuestión.

- **Visita de la comisión de estudiantes universitarios a los centros penitenciarios:** la comisión de estudiantes realiza una primera visita al centro penitenciario correspondiente. Consta de una visita guiada al centro que sirve al alumnado para situarse, ahora de primera mano, en la situación que se había contextualizado de forma teórica en el aula. Colaboran con la comisión de personas privadas de libertad seleccionadas para participar en los Encuentros Socio-deportivos y se ponen de acuerdo en las actividades que se van a realizar en la jornada conjunta, repartiéndose ambos colectivos el liderazgo de explicar cada uno de los juegos. Así se establece un primer vínculo que se va a reforzar posteriormente en las diferentes acciones previstas en el proceso global de los Encuentros Socio-deportivos. En lo que se refiere a la recepción en el Campus Universitario, a la comisión de personas privadas de libertad de los centros penitenciarios participantes⁷ se les aprueba, si cumplen los requisitos, una salida programada⁸ para poder ir a la Universidad y compartir con los estudiantes una

⁷ El centro penitenciario de referencia en estos 25 años de Encuentros Socio-deportivos es el de Hombres Quatre Camins, participando puntualmente otros centros penitenciarios catalanes.

⁸ Se movilizan, entre estudiantes y personas privadas de libertad, un total aproximada entre 30 y 70 personas para cada turno de Encuentro Socio-deportivo, siendo la ratio de una persona privada de libertad para cada estudiante.

⁹ La legislación en materia penitenciaria prevé el uso de diferentes mecanismos que permiten el acercamiento progresivo de los internos al medio exterior: las salidas programadas, los permisos y las modalidades de cumplimiento (régimen semi-abierto y abierto), así como la libertad condicional. Estos mecanismos facilitan y garantizan que los procesos de reinserción estén conducidos y supervisados de forma óptima para la preparación de la futura vida en libertad, reduciéndose así las probabilidades de reincidencia futura

nueva reunión de diseño⁹, que les permite conocer el espacio y los medios que tienen a su alcance.

Finalmente, la comisión mixta¹⁰ de estudiantes y de personas privadas de libertad se reúnen por tercera vez en el centro penitenciario para concretar el diseño definitivo de la recepción en el Campus Universitario.

- **El día del Encuentro Socio-deportivo:** se comparten las actividades diseñadas paritariamente entre estudiantes y personas privadas de libertad, consensuadas en todo momento por los profesionales de los centros penitenciarios y el profesorado de la Universidad.

La jornada empieza con el **espacio de los juegos motores**, que suele durar de una hora y media a dos horas. Estudiantes universitarios y personas privadas de libertad conforman el grupo de aprendizaje. La característica idiosincrásica de estas actividades lúdicas y motoras es que son de carácter cooperativo, requiriendo la interacción de los participantes para colaborar, ayudarse y darse apoyo mutuo para conseguir el objetivo del juego, evitándose así la confrontación que genera la competición.

No solo se mejoran así las habilidades sociales y comunicativas, sino que aumenta la motivación para la interrelación social, y se facilita la convivencia en el grupo¹⁰.

Al finalizar los juegos motores, cuando la relación entre ambos grupos ya es más fluida, se realiza el **espacio de valoración**, entre todos los agentes implicados en la jornada. Ello supone una primera valoración de cómo se ha desarrollado, en un espacio tranquilo, resguardado, en el que los participantes pueden expresar sus vivencias, sensaciones y las emociones que ha generado la experiencia. La duración de este apartado es de 15 a 30 minutos. Se llega después al **espacio del refrigerio**, que suele durar una hora, en el que se

¹⁰ Esta comisión decide el centro de interés de la gincana en el Campus Mundet, vinculándola con un tema social.

da paso a la conversación relajada entre estudiantes universitarios y personas privadas de libertad, todo ello acompañado de comida y bebida.

Consideramos que este apartado tiene un valor indiscutible en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales de ambos grupos.

La jornada finaliza con una nueva **visita guiada** al centro en cuestión, bajo la tutela del educador o profesorado de Educación Física del centro y una comisión de personas privadas de libertad, con el objetivo de que los y las estudiantes puedan conocer los distintos espacios penitenciarios.

Tras la visita se cierra la Jornada con una nueva valoración, en el mismo centro penitenciario, por parte de los estudiantes universitarios que expresan sus vivencias, reflexiones y plantean las dudas que les ha generado la participación en el Encuentro Socio-deportivo.

- Para cerrar el círculo, se realiza la **recepción** en la Universidad del grupo de representantes privados de libertad, mediante actividades de carácter cultural, recreativo y deportivo (ver en el anexo 2 un modelo de programa).

Si en general, cuando los estudiantes se desplazan a los centros penitenciarios, se comparte media jornada, mañana o tarde, o excepcionalmente un día entero¹¹, en el caso de la recepción de las personas privadas de libertad en el Campus Mundet de la Universidad de Barcelona, el Encuentro Socio-deportivo se desarrolla desde las 10 de la mañana hasta las 6 de la tarde, compartiendo los participantes el desayuno y el almuerzo.

- **Evaluación del Encuentro Socio-deportivo:** Tras una semana después de la celebración del encuentro, se realiza en el aula la **evaluación** del mismo, por parte de los estudiantes y de los representantes del centro penitenciario (profesionales del mismo y, si ello es posible, de una persona privada de libertad), que aportan las valoraciones realizadas por todos los agentes participantes.

- **Última reunión de valoración:** Se cierra el ciclo con una **reunión de valoración**

¹¹ Así fue del 2010 al 2014 cuando los estudiantes acudían al DAE (Departamento de Atención Especializada de Quatre Camins, programa de deshabituación a las drogas-dependencias), en el que compartían con las personas privadas de libertad actividades físico-deportivas y culturales, incluyendo el espacio de almuerzo y merienda.

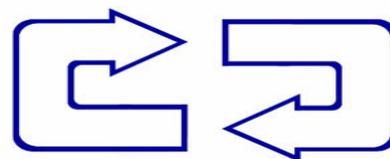
que organiza la coordinadora de los Encuentros Socio-deportivos de la Universidad, participando en la misma el profesorado universitario implicado, el profesorado de Educación Física y educadores o educadoras de los centros penitenciarios, un representante de la Facultad de Educación y un representante de la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña.

Es significativo comentar que cada año la Fundación Solidaridad de la Universidad de Barcelona, compra camisetas deportivas para que tanto estudiantes como personas privadas de libertad las compartan el día del Encuentro Socio-deportivo. El dibujo que se imprime en las mismas lo realiza una persona privada de libertad o un estudiante universitario, inspirándose en lo que supone la convivencia entre los dos grupos. Se escoge la propuesta más atractiva de entre todas las presentadas, de forma democrática, sin que se haga público el autor o autora de la misma.

Como muestra el dibujo seleccionado el año 2013, presentado por Josep M^a, una persona privada de libertad del módulo psiquiátrico del centro preventivo de hombres de Barcelona, La Model. Es interesante transcribir el texto que escribió él mismo explicando el significado del dibujo, texto que reconocía los beneficios de la actividad, tanto para las personas privadas de libertad como para los estudiantes universitarios:

“Las flechas representan la relación de beneficio mutuo que tienen los internos y externos en la actividad socio-deportiva. Los externos aprovechan la colaboración de los internos para complementar su formación de graduado o máster compartiendo con nosotros los juegos. Los internos nos beneficiamos de los externos para sentirnos integrados en la sociedad, mediante las visitas de los externos que aportan alegría y sonrisas cada vez que nos visitan. Ambas partes se benefician la una de la otra para generar una relación de beneficio en las dos direcciones”

TROBADES
SOCIOESPORTIVES



UB
2013

SEGUNDA PARTE: MARCO REFERENCIAL

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA PARA LA JUSTIFICACIÓN DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

Carme Panchón Iglesias

Tenemos sectores de la población con determinadas condiciones socio-económicas, culturales y profesionales especialmente vulnerables, es decir susceptibles de verse afectados por una situación determinada, con escasas posibilidades de escape. En los últimos años hemos puesto el acento más en la sociedad que en las personas y por ello, en este caso, hablamos de sectores vulnerables, entendiendo como tales a los que se ven afectados por una situación de desigualdad estructural del sistema social.

Consciente de esta situación, la Universidad no puede quedar al margen entre el dilema de lo que “se conoce” y de lo que “se hace” en realidad. La Universidad de Barcelona decidió apoyar y se comprometió con esta iniciativa que, a su vez, desarrolla la responsabilidad social de la institución.

Para que una realidad sea susceptible de cambio, además de analizarla en profundidad, requiere la predisposición y la implicación de los grupos que tengan la capacidad de modificar las situaciones que generan la desigualdad de oportunidades. En este sentido, el binomio Universidad y Servicios Penitenciarios es imprescindible para desarrollar un conjunto de actuaciones, fruto de la coordinación y la colaboración entre ambas instituciones, para potenciar una mejora de la calidad de vida de las personas privadas de libertad y para promover un desarrollo académico, personal y social de todos los agentes implicados.

Los Encuentros Socio-deportivos entre la Facultad de Educación y el Centro Penitenciario Quatre Camins (Departamento de Justicia de la Generalidad de Cataluña), llevan ya 25 años de rodaje. La formación y el compromiso social de la Universidad han contribuido durante todos estos años a perfilar y consolidar un programa de intervención socio-educativa en el que se ha trabajado alrededor de tres ejes: la formación, la acción y la investigación.

La formación:

Invertir recursos en formación es muy importante para nuestra sociedad. Muchas y variadas son las discusiones y contrastes relacionadas con palabras como aprendizaje, educación y formación. Pueden ser usadas como sinónimos o como complemento unas de otras. En el marco de los Encuentros Socio-deportivos la formación, el trabajo formativo, tiene un papel clave. La formación está sintonizada con aspectos que van más allá de la tarea universitaria y se asimilan al desarrollo y a la ética de la profesión. Las personas que se implican en los Encuentros Socio-deportivos están dispuestas a realizar grandes esfuerzos, y a dedicar las horas y lo que sea necesario para estar más capacitadas.

Romper estigmas, prejuicios, estereotipos y ponerse en situación de igualdad con otras personas que deben volver a ser parte de nuestra sociedad es el resultado de un aprendizaje, de un esfuerzo y de un saber compartir.

Más allá de técnicas y estrategias concretas, ponen en práctica conocimientos que no siempre son conscientes de haber adquirido. No hay duda alguna, los Encuentros Socio-deportivos forman parte, desde hace años, de las llamadas “nuevas tendencias en la formación universitaria”, formación que se concreta en proyectos que se trasladan fuera de las aulas o de los espacios universitarios.

La acción:

El compromiso en la acción permite acercarse a realidades sociales alejadas del día a día de muchos ciudadanos y ciudadanas. En este sentido, acercarse a una realidad desconocida para la gran mayoría de estudiantes posibilita el contacto y la convivencia durante el diseño de las actividades del proyecto entre estudiantes y personas privadas de libertad.

Grupos paritarios entre ambos colectivos, construyendo y creando juntos nuevos espacios de aprendizaje y de construcción de saber. Utilizando el juego motor como un medio de interacción y de socialización, facilitando interacciones y promoviendo el trabajo en colaboración y la creación conjunta.

No podemos obviar la importancia del contexto, el espacio concreto para la intervención socio-educativa. En realidad, son dos los contextos que intervienen en los Encuentros Socio-deportivos: el centro penitenciario y el campus universitario.

Cada contexto dispone de una entidad educativa específica, entidades específicas que se complementan y se transforman, aunque sea levemente por un tiempo determinado. Al referirnos a los contextos hablamos de oportunidades a ambos lados, una para el centro penitenciario, introduciendo en el mismo actividades socializadoras y la otra para los estudiantes, diseñando dinámicas asimismo socializadoras a partir del deporte no competitivo.

La investigación:

Podemos considerarla un motor que amplía este campo disciplinario. Desde su inicio, los Encuentros Socio-deportivos se plantean no tan solo promover el desarrollo docente, sino también el desarrollo investigador y la transferencia de conocimiento, tanto en la Universidad como en el centro participante. La investigación en el programa de los Encuentros Socio-deportivos contempla: la investigación disciplinaria, la investigación metodológica y la investigación orientada a la mejora de la calidad de vida, la reflexión sobre el hecho delictivo y la privación de libertad y, por supuesto, los retos de futuro del proyecto.

La docencia y la investigación ocupan gran parte de la actividad académica universitaria, interaccionan y se nutren mutuamente. Al hacerlo así se pueden actualizar contenidos y buscar nuevas vías para la actualización de los mismos, los mejores métodos en el proceso enseñanza-aprendizaje, y para el crecimiento personal y colectivo.

La investigación en docencia, la mejora de ésta basada en el conocimiento y la experiencia en la implementación de los Encuentros Socio-deportivos son elementos fundamentales para seguir movilizándose y actuar.

Estos tres ejes: *formación, docencia e investigación*, están muy unidos, tanto si nos referimos a aspectos éticos como a otros relacionados con compromiso y sostenibilidad.

Los Encuentros Socio-deportivos, durante su trayectoria, han ido combinando la dimensión local con la internacional; se ha trabajado per fortalecer el compromiso y la calidad tanto a nivel local (realidades cercanas) como internacional (programas de cooperación).

Las situaciones de precariedad de algunos sectores de la población generan retos a las administraciones, especialmente en el caso de las administraciones locales. Algunos de estos retos, si no se afrontan con el objetivo de conseguir la inclusión social de la ciudadanía, pueden comportar problemas de convivencia y falta de cohesión social.

Derechos Humanos, Inclusión Social y Participación

El marco conceptual de los Encuentros Socio-deportivos se basa fundamentalmente en el desarrollo de la perspectiva en derechos humanos. Por este motivo, la Declaración Universal de Derechos Humanos (Naciones Unidas, 1948) es el documento que sirve como guía para alentar las acciones que se inscriben en este programa. Los Derechos Humanos para una justicia social y la intervención socio-educativa como base para conseguir la igualdad real de los sectores más vulnerables de la población. Los Encuentros Socio-deportivos se convierten en un espacio de construcción colectiva en la práctica de la transformación social.

Añadimos a esta visualización de la persona como sujeto de derechos y oportunidades, la incorporación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), 2030.

En el programa que nos ocupa adquiere especial relevancia el objetivo 4-ODS, relacionado con la educación, que pretende universalizar la educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva para todos y promover oportunidades de aprendizaje para toda la vida, duraderas y que sean de calidad y equitativas. Una educación de calidad y equitativa que colabore en la igualdad entre hombres y mujeres en el acceso a la educación. Por tanto, encontramos dos aspectos importantes en este objetivo: igualdad para todos e igualdad de género en educación.

Si se quiere que la educación sea inclusiva debe entenderse en un sentido amplio, más allá del centro educativo; hablamos de una educación para el cambio personal y que actúe como mecanismo para la transformación social. Una educación que fomente el espíritu crítico, que ayude a relacionar a las personas con el entorno en que se desarrollan y que vaya más allá de unos conocimientos teóricos y de una única visión de la realidad.

Una educación inclusiva es una educación justa que respeta los derechos de todos y que va dirigida a la igualdad de todas las personas. Recordemos que la igualdad tiene tres estadios: igualdad de oportunidades, igualdad de acceso a los recursos e igualdad de participación.

Para poder llegar a estos tres estadios, se debe luchar contra la pobreza y las desigualdades sociales (objetivo 1-ODS: fin de la pobreza: acceso a los servicios básicos y derecho a los recursos económicos para poder vivir con dignidad; objetivo 10-ODS: reducción de las desigualdades, inclusión social, económica y política de todas las personas) y reforzar la paz y la democracia (objetivo 16-ODS: paz, justicia e instituciones sólidas para proteger las libertades fundamentales).

El programa de los Encuentros Socio-deportivos potencia y reconoce el grado de participación, implicación y responsabilidad de las personas participantes a partir de su situación (el contexto) y sus capacidades.

¿Qué entendemos por intervención socio-educativa mediante los Encuentros Socio-deportivos? Una acción educativa intencional y sistemática en el contexto

penitenciario, con el objetivo de conseguir el desarrollo de la persona y mejorar su calidad de vida a partir de los recursos existentes. El objetivo fundamental de la intervención socio-educativa es la incorporación de las personas en sus propios procesos de aprendizaje para que puedan conseguir una reincorporación positiva en la sociedad.

Se ofrece un espacio en el que el alumnado vive y comprende situaciones que podrían quedar alejadas de su realidad cotidiana, y desarrolla capacidades para la acción inmediata y para la transferencia de este conocimiento a otras realidades aún más lejanas.

Este punto está totalmente conectado con la Dimensión 4 de la Competencia Global (OCDE):

Actuar en pro del bien común y el desarrollo sostenible.

Esta dimensión queda resumida de la siguiente forma: el alumnado debe tener el conocimiento que le permita entender el mundo (el más cercano y el más lejano), pero también las habilidades y la disposición de actuar y aplicar lo aprendido para ofrecer soluciones a los problemas de su entorno inmediato y en un contexto global.

En lo que se refiere a la responsabilidad social de las administraciones públicas (Universidades y centros penitenciarios), la Universidad de Barcelona, ha publicado recientemente, la 10a Memoria de Responsabilidad Social.

EL APRENDIZAJE SERVICIO COMO METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN SOCIO-EDUCATIVA

Francesc Buscà Donet, Teresa Lleixà Arribas

¿Qué es el ApS?

El Aprendizaje Servicio o ApS es una práctica educativa que, mediante la combinación de procesos de aprendizaje y servicios a la comunidad, tiene como principal finalidad el desarrollo personal y de la ciudadanía (Puig, 2010).

Se trata de propuestas pedagógicas dirigidas al fomento y desarrollo de los conocimientos, las competencias y los valores cívicos y sociales universales. Por tanto, el ApS está relacionado íntimamente con el concepto de *Responsabilidad Social* que aboga por proporcionar un servicio a la comunidad y un compromiso individual o colectivo con la sociedad, (ACUP, 2019).

Son, por tanto, prácticas educativas que contribuyen a la mejora de los servicios que una entidad o administración proporciona a la comunidad, como dar sentido y significación a las actividades que se desarrollan en cualquier administración educativa (formal o no formal) con la intención de educar en valores y competencias de carácter cívico y social. (Martín i Puig, 2017).

El ApS presenta tres características que permiten diferenciar esta práctica educativa de las demás. Según Puig (2010) estas características serían: En primer lugar, el ApS se caracteriza por ser una **metodología** que parte de unas necesidades sociales y las aborda mediante una actividad de aprendizaje que incorpora a la vez un servicio. Por otra parte, esta práctica se basa en una **pedagogía vivencial y experimental** que requiere la participación activa, la cooperación y la reflexión. Finalmente, el ApS precisa de una relación de **colaboración** entre los centros educativos y las entidades a las que se presta el servicio.

El ApS se puede implementar en cualquier entidad que sea centro educativo, formal o no formal, siempre que tenga la adquisición de conocimientos y de competencias relacionadas con la educación social y cívica como objetivo. Desde este punto de vista, teniendo en cuenta su función docente, de búsqueda y de transmisión de conocimiento, la Universidad está íntimamente ligada a su responsabilidad social y se convierte por tanto en un excelente entorno natural en el que promover el ApS.

El ApS en la Universidad

Para contextualizar el ApS en la Universidad queremos dar respuesta a cuestiones que justifiquen su incorporación a esta institución educativa, ligadas a su relación con la responsabilidad social y sus aportaciones.

¿Por qué ApS en la Universidad?

El ApS se consolida como práctica universitaria por la exigencia ética i cívica (Martínez, 2008; Santos y Lorenzo, 2010) de un mayor compromiso de la Universidad con el contexto social y de ciudadanía. La Universidad, al ser servicio público, tiene entre sus obligaciones el ofrecer un retorno a la sociedad. Las actividades de ApS le dan la oportunidad de cumplir con su deber.

¿Cuál es la relación entre el ApS y la Responsabilidad Social Universitaria?

Los programas de ApS son una clara consecuencia de la repercusión y relevancia que está tomando el concepto de responsabilidad social en la Universidad (Vasilescu, Barna, Epure, y Baicu, 2010; Vallaey, 2014; Vallaey, de la Cruz y Sasia, 2009), que enfatiza en la necesidad de una implicación con la comunidad. Esta implicación debe apuntar a la búsqueda de la equidad y la inclusión en el entorno social. Y al mismo tiempo debe desarrollar los aprendizajes éticos entre los y las estudiantes.

¿Qué aporta el ApS?

A la comunidad aporta recursos humanos valiosos para conseguir objetivos en el entorno.

A los y a las estudiantes les aporta un ambiente adecuado para su desarrollo intelectual y una mejora de su capacidad de resolución de problemas, como indican Furco y Billig (2002), autores pioneros en el estudio del ApS. También les aporta beneficios en sus aprendizajes académicos y en su desarrollo como personas.

A la Universidad le aporta la posibilidad de crear vínculos con el entorno comunitario, muchas veces imprescindibles cuando se quieren enmarcar las tareas de investigación y transferibilidad propias de la Universidad en un contexto real.

El ApS y los Encuentros Socio-deportivos entre estudiantes de la Universidad y personas privadas de libertad

Los Encuentros Socio-deportivos entre estudiantes de la Universidad y personas privadas de libertad se contextualizan en los programas de Aprendizaje Servicio (ApS) de la Universidad de Barcelona.

La Red de Aprendizaje Servicio de las Universidades catalanes (2019) establece unos condicionantes en el aprendizaje social en la Universidad que los Encuentros Socio-deportivos cumplen con creces. Las preguntas clave serían las siguientes:

¿Qué necesidad social cubren los Encuentros Socio-deportivos?

Estos encuentros cubren la necesidad de facilitar el contacto de personas privadas de libertad con el exterior, al considerar que la participación en actividades físicas es un instrumento más para su inserción social.

¿Cuáles son los principios de colaboración con los centros penitenciarios?

Los Encuentros Socio-deportivos suponen una intensa y respetuosa colaboración entre los centros penitenciarios y la Universidad para el diseño del programa. También se da una paridad entre estudiantes y personas privadas de libertad a la hora de planificar las actividades.

¿Qué aprendizajes desarrollan los estudiantes?

Los aprendizajes que se adquieren son de tipo procedimental, como por ejemplo organización de actividades motrices (juegos y retos cooperativos), y de tipo social, como la eliminación de estereotipos y la adquisición de actitudes inclusivas, entre otros.

¿Qué tipo de servicio ofrecen?

El grupo de estudiantes participa de forma directa en las tareas socializadoras de los centros penitenciarios.

¿Cómo se utiliza la reflexión?

Tanto la reflexión conjunta con los internos, que se realiza en la parte final de los encuentros, como la reflexión individual de los estudiantes en la memoria de la actividad, permiten general aprendizajes a partir de la experiencia.

¿Cuál es el reconocimiento?

Las actividades se evalúan en el seno de las asignaturas que las generan, es decir, en los grados de maestro y de educación social.

FINALIDADES, COMPETENCIAS, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

Teresa Lleixà Arribas, Merche Ríos Hernández, Carme Panchón Iglesias Natalia Zapatero Mas, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, David Ballester Botia, Xavier Busca Huertas

Como ya se ha comentado anteriormente, los Encuentros Socio-deportivos responden a tres finalidades principales:

- la primera es analizar de manera crítica y constructiva la privación de libertad y construir un marco de reflexión sobre la delincuencia y las medidas de privación de libertad; las medidas penales alternativas y, sobre todo, el enfoque positivo y constructivo encarado a la rehabilitación y la reinserción de las personas privadas de libertad.
- la segunda tiene como objetivo que los y las alumnas de la Facultad de Educación aprendan a diseñar y a poner en práctica jornadas de socialización a través de la Educación Física (el juego motor cooperativo), en las que interactúen con las personas privadas de libertad de centros penitenciarios, colaborando así en su proceso de reinserción, reeducación y rehabilitación.
- La tercera se centra en que las personas privadas de libertad puedan adquirir competencias pro-sociales, establecer relaciones horizontales con estudiantes universitarios y aumentar su autoestima y el nivel de asunción de responsabilidades, asumiendo un rol proactivo en la organización de los Encuentros Socio-deportivos.

Los Encuentros Socio-deportivos se centran en el aprendizaje basado en la práctica y en la experiencia, es decir en Aprender Haciendo (*Learning by Doing*).

El estudiante se sitúa en el centro del proceso educativo, y es en este punto en el que la combinación de conocimientos, habilidades, actitudes, valores y las características del contexto van a permitir desarrollar los objetivos previstos en el programa de Encuentros Socio-deportivos.

El aprendizaje basado en competencias se centra en el aprendizaje del estudiante. Las competencias a desarrollar, así como los objetivos de aprendizaje esperados, se formulan en las tablas 1 y 2.

Tabla 1. Relación de competencias y objetivos / resultados de los aprendizajes esperados en los y las estudiantes universitarios.

Competencias	Objetivos / Resultados de los aprendizajes esperados
Planificación. Planificar y organizar procesos de enseñanza / aprendizaje en entornos que puedan fomentar la exclusión social.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las características principales del contexto de privación de libertad. • Identificar los objetivos, contenidos y recursos básicos que permitan la intervención socio-educativa mediante el juego motor.
Gestión de la intervención didáctica. Gestionar la intervención didáctica utilizando estrategias para promover el aprendizaje y la inclusión social.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar técnicas y estrategias de dinamización de grupo y animación, mediante la práctica de actividad física. • Tomar decisiones para ajustar las actividades a las distintas situaciones que se presenten. • Organizar el espacio y el tiempo para promover el aprendizaje, la interacción y la socialización.
Trabajo en equipo. Trabajar en colaboración con compañeros/as y otros agentes de la Universidad y de la institución penitenciaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar relaciones profesionales de colaboración con compañeros/as, compartiendo conocimientos y experiencias docentes. • Mostrar capacidad de trabajo en equipo y de saber solicitar apoyo especializado en caso necesario
Compromiso social. Comprometerse ética y responsablemente con el bienestar de las personas, con independencia de su condición personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar de forma crítica y constructiva la privación de libertad • Mostrar una actitud abierta a la diversidad de las personas, superando la estigmatización propia de los centros penitenciarios. • Mostrar empatía para comprender la vivencia de privación de libertad • Adecuar la indumentaria a la práctica físico-deportiva en un contexto penitenciario • Mostrar compromiso hacia los colectivos en situación de exclusión social.
Comunicación. Comunicarse con las personas privadas de libertad, y el resto de agentes del contexto penitenciario.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades expresivas para poder conectar con los interlocutores. • Transmitir con claridad las propuestas de intervención socio-educativa • Generar diálogo que enriquezca las situaciones de aprendizaje y de convivencia.
Auto-reflexión. Reflexionar sobre la propia acción educativa como instrumento de aprendizaje continuo, teniendo en cuenta creencias, expectativas y practicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluarse y evaluar a compañeros/as en relación con las propias actuaciones y con la implicación en la mejora de la intervención socio-educativa. • Valorar favorablemente una concepción educativa que incorpore la práctica de actividad física como recurso pedagógico de intervención

socio-educativa.

Tabla 2. Relación de competencias y de objetivos / resultados de los aprendizajes esperados en las personas privadas de libertad.

Competencias	Objetivos / Resultados de los aprendizajes esperados
Socialización. Socializar en nuevos entornos y contextos.	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionarse con respeto con los compañeros y con los y las estudiantes. • Aceptar y apreciar las diferencias individuales y grupales. • Trabajar cooperativamente llegando a acuerdos consensuados. • Reconducir situaciones conflictivas o de alta competitividad.
Asunción de responsabilidades. Asumir responsabilidades y tomar decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las propias habilidades y destrezas • Controlar y gestionar los propios impulsos • Aplicar técnicas y estrategias de dinamización de grupo y de animación, mediante la práctica de actividad física. • Tener iniciativa en las actividades y tomar decisiones dirigidas al éxito de las mismas.
Comunicación. Comunicarse con los compañeros, los y las estudiantes universitarios, y con el resto de agentes del contexto penitenciario.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresarse adecuadamente para conectar con los distintos interlocutores. • Mostrar empatía con los/las estudiantes de la Universidad, rompiendo estereotipos. • Transmitir con claridad modificaciones y nuevas propuestas de actividades.
Cuidado personal. Incorporar la práctica de actividad física a las propias rutinas, como forma de mejora de la calidad de vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los beneficios de la práctica de actividad física • Mejorar los hábitos de higiene • Adecuar la indumentaria a la práctica físico-deportiva • Valorar la incorporación de la práctica de actividad física en las propias rutinas.

La intervención socio-educativa se enmarca, como ya hemos indicado en el capítulo anterior, en la propuesta educativa conocida como “**Aprendizaje Servicio**”, pues combina procesos de aprendizaje por parte del estudiante universitario y ofrece en paralelo un servicio a la comunidad. Los estudiantes universitarios que participen en esta experiencia se forman y actúan a la vez como agentes socializadores, con el objetivo de colaborar en el proceso de educación, rehabilitación, resocialización e inclusión social de las personas privadas de libertad.

La metodología que se practica es activa y participativa, metodología de acción-reflexión, democrática y transformadora. Se caracteriza por utilizar estrategias de trabajo cooperativo, de fomento del espíritu crítico, de intercambio mediante el diálogo, el respeto y el ejercicio de responsabilidades.

La metodología utilizada en los Encuentros Socio-deportivos se orienta al desarrollo de distintas capacidades y habilidades que van a permitir la realización de tareas como:

- La Planificación: conocer la realidad en la que se va a intervenir, analizar las necesidades, definir objetivos y priorizar las acciones, escoger el método de actuación, optimizar los recursos y evaluar los resultados.
- El Trabajo en equipo: horizontalidad y liderazgo distribuido, responsabilidad compartida.
- La Coordinación entre instituciones participantes.
- La Evaluación: del proceso, de resultados y de satisfacción.

TERCERA PARTE: PAUTAS PARA LA INTERVENCIÓN SOCIO- EDUCATIVA

CRITERIOS PARA LA ORGANIZACIÓN Y PROTOCOLOS DE ACTUACIÓN ENTRE LA UNIVERSIDAD Y LA INSTITUCIÓN PENITENCIARIA

Merche Ríos Hernández, Francesc Buscà Donet, David Ballester Botia, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, Xavier Busca Huertas

El proceso se inicia cuando la Universidad de Barcelona y la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña acuerdan la organización de los Encuentros Socio-deportivos, mediante un **convenio de colaboración**, que contempla las dos fases durante el curso universitario: recordemos que en la primera son los estudiantes universitarios los que asisten a los centros penitenciarios (tanto Justicia Juvenil como de adultos, hombres y mujeres) y que en la segunda, a finales del curso académico, son las personas privadas de libertad las que se desplazan al Campus Mundet de la Universidad de Barcelona.

La cronología del proceso que sigue la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona es la siguiente:

- **Los planes docentes** de las asignaturas implicadas contemplan los Encuentros Socio-deportivos como una actividad académica de la Facultad. Aunque los Encuentros Socio-deportivos se vinculan a determinadas asignaturas, los Jefes de Estudio de los Grados implicados deben informar, de forma previa al iniciarse los semestres, al profesorado que debe impartir docencia el mismo día del Encuentro Socio-deportivo, de la fecha de celebración del mismo, para que faciliten la participación de su grupo de estudiantes.

El o la coordinadora de los Encuentros Socio-deportivos de la UB solicita, al Director del Departamento de Didácticas Aplicadas implicado y a la Decana de la Facultad de Educación, tanto la financiación necesaria para el diseño, la difusión e implementación de los Encuentros Socio-deportivos, como su participación en las actividades protocolarias que se prevén, junto con representantes del Rectorado de la Universidad y del Departamento de Justicia de la Generalidad de Cataluña

La Facultad activa los pertinentes protocolos para dar a conocer la celebración de los Encuentros Socio-deportivos a los miembros de la comunidad universitaria, mediante los canales de comunicación institucionales.

Asimismo, los responsables académicos de la Facultad y de la administración del Campus Universitario preparan y, si procede, acondicionan, los espacios y las instalaciones requeridas para la acogida de los participantes en los Encuentros Socio-deportivos y la realización de las actividades programadas.

Al final de los Encuentros Socio-deportivos, los responsables académicos de la Facultad inician los procesos administrativos necesarios para reconocer y acreditar la participación de organizadores y participantes en los mismos.

Por otra parte, el proceso que sigue la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña, es el siguiente:

- Autorización de entrada de los estudiantes a los centros penitenciarios: en una plantilla que facilita la Administración de Justicia, se recogen los datos personales de los estudiantes y del profesorado universitario y se manda a la Secretaría de Medidas Penales, Reinserción y Atención a la Víctima de la Generalidad de Cataluña. La AIS (Área de Información y Seguridad) valida o no la posible entrada del alumnado, en función de criterios relacionados con parentesco con internos o por haber tenido incidentes con la justicia ordinaria. Tras esta comprobación previa, se autoriza finalmente la entrada al centro penitenciario en el día o días indicados. La entrada requiere la colaboración de los distintos

profesionales implicados (funcionarios del área interior, del área de tratamiento, entre otros).

Cuando llega el día de la visita al centro, los estudiantes son recibidos en la porta del mismo, se les hace la acogida y se les vuelve a recordar las normas de comportamiento y seguridad, para así causar la mínima distorsión posible en la vida ordinaria del centro.

Los funcionarios de la entrada comprueban que las autorizaciones y los documentos de identidad concuerden con los estudiantes y se accede al interior del recinto.

- Valoración del técnico o de la técnica deportiva con el equipo de tratamiento del centro penitenciario de las personas privadas de libertad susceptibles de participar en los Encuentros Socio-deportivos, de acuerdo con su programa individual de tratamiento.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

Francesc Buscà Donet

Como ya hemos visto en el capítulo *“Finalidades, competencias, objetivos y metodología de los Encuentros Socio-deportivos”*, las finalidades formativas que se derivan de los Encuentros Socio-deportivos y, por extensión, de los planes de estudio de las asignaturas que forman parte de los mismos, se centran en la adquisición de determinados aprendizajes y competencias profesionales, disciplinarias y transversales.

Es por ello que, aprovechando que en el marco del ApS los procesos de enseñanza y aprendizaje tienen como eje central la figura del estudiante y de la persona privada de libertad, los Encuentros Socio-deportivos deben optar por modelos alternativos de evaluación.

Es decir, por un modelo de evaluación que sea formativo y, a la vez, formador y participativo. Nos referimos, por tanto, a procesos dialógicos en los que

profesorado, educadores, alumnado y personas privadas de libertad, valoren conjuntamente el proceso de enseñanza y el grado de consecución de los aprendizajes. Se trata de una modalidad de evaluación en la que el alumnado y las personas privadas de libertad se convierten en agentes activos, pues permiten obtener informaciones adicionales sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que se ha producido durante la preparación, el desarrollo y la valoración de los Encuentros Socio-deportivos.

En concreto, este enfoque supone, entre otros aspectos a considerar, que los sistemas de evaluación de los Encuentros Socio-deportivos tengan en cuenta los siguientes requerimientos:

- Ser continuos, para realizarse durante todas las fases de diseño, implementación y valoración de los Encuentros Socio-deportivos.
- Centrarse en los aprendizajes y en las competencias conseguidas por sus participantes.
- Evaluar distintos tipos de aprendizaje y competencias.
- Tener en cuenta la voz de los estudiantes, de las personas privadas de libertad y del resto de agentes implicados que participan en el diseño y la concreción de actividades, instrumentos y criterios de evaluación.
- Utilizar actividades e instrumentos variados que permitan, desde diferentes puntos de vista, la obtención rigurosa de información pertinente y relevante, tanto en lo que se refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje, como a los resultados de aprendizaje que hayan conseguido los participantes.
- Partir de las evidencias comprendidas para evaluar y comunicar los resultados obtenidos y las futuras acciones a tomar para mejorar y seguir aprendiendo o la subsiguiente toma de decisiones.
- Permitir la meta-evaluación de los sistemas de evaluación utilizados y su consecuente mejora.

Dado que la evaluación de los Encuentros Socio-deportivos se puede hacer de forma continua, a lo largo de distintas fases o momentos, los criterios de evaluación también se deberían establecer en función de cada uno de estos momentos y de los agentes implicados. Ponemos como ejemplo en la tabla 3, independientemente

del agente implicado (interno o externo), algunos de los criterios de evaluación que se han tenido en cuenta en los Encuentros Socio-deportivos durante estos años.

Tabla 3. Criterios de evaluación de los Encuentros Socio-deportivos.

Momento	Criterio
Preparación de los Encuentros Socio-deportivos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en la planificación de los Encuentros Socio-deportivos • Participación en las tareas organizativas • Coordinación con los responsables de los Encuentros Socio-deportivos y los dinamizadores de las demás entidades participantes • Análisis del contexto en el que se celebrarán los Encuentros Socio-deportivos • Participación en el diseño de las actividades que formarán parte de los Encuentros Socio-deportivos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en la gestión de los Encuentros Socio-deportivos • Dinamización de las actividades propuestas en los Encuentros Socio-deportivos • Observación del desarrollo de las actividades planificadas • Recopilación de evidencias de aprendizaje
Valoración y cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del desarrollo de los Encuentros Socio-deportivos • Análisis de los resultados de aprendizaje conseguidos • Valoración fundamentada de la experiencia y propuestas de mejora • Valoración del impacto de los Encuentros Socio-deportivos en el seno de las instituciones y las personas participantes

PAUTAS PARA TRANSFERIR LA ORGANIZACIÓN DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS A OTROS CONTEXTOS PENITENCIARIOS Y CENTROS UNIVERSITARIOS

Carme Panchón Iglesias

La evaluación de la interacción entre el mundo universitario y el penitenciario nos va a permitir seleccionar los indicadores imprescindibles para considerar que los Encuentros Socio-deportivos son una “buena práctica”.

El concepto de buena práctica (*best practice label*) es una intervención socio-educativa planificada, que ha obtenido resultados positivos, que ha resultado eficaz en un contexto concreto, y que los resultados de su implementación son transferibles a otros contextos similares.

Cada ámbito de intervención socio-educativa acostumbra a consensuar su “Catálogo de Buenas Prácticas”. En gran número de estos catálogos se pueden encontrar coincidencias en los requisitos, que resaltamos aquí para su consideración (Lisboa, 2000):

- Están basadas en evidencias (*Evidence based*)
- Están testadas de forma previa (*Practice tested*)
- Son sostenibles (*Sustainable*)
- Se basan en la colaboración (*Collaborative*)
- Son estratégicas y vinculadas a la misión universitaria (*Strategic and linked to the university mission*)
- Son transferibles (*Transferable*)

Si vamos a una dimensión más general de lo que define a una buena práctica, diferentes organismos de ámbito internacional (Informe CIIMU, 2004) nos encontramos con las siguientes afirmaciones:

- Las buenas prácticas se caracterizan por demostrar **un alto nivel de impacto en las personas beneficiarias**. Impacto que puede ser observado a través de los buenos resultados obtenidos, lo que supone una ruptura con situaciones anteriores y una nueva forma de enfocar las cosas.

- Las buenas prácticas pueden **tener incidencia** en el contexto político, de tal forma que mejore la situación de los contextos y de los grupos sociales más desfavorecidos. Eso implica que alguna administración o institución pública aporta recursos para corregir una situación desigual.
- La buena práctica debe demostrar que puede favorecer el **desarrollo sostenible**.
- Una buena práctica implica la **participación igualitaria** de muchos agentes sociales: sociedad civil, ONG'S, gobiernos, etc., que deberán tener la posibilidad de participar en los procesos de toma de decisiones.
- Una buena práctica debe ser un instrumento que permita luchar contra la **discriminación social**.

Según las consideraciones anteriores, los Encuentros Socio-deportivos pueden ser considerados una buena práctica, y esta Guía ofrece las pautas para poder transferir su organización a otros contextos penitenciarios y centros universitarios.

Como ya se ha comentado en la introducción, se están replicando en otras Universidades catalanas y españolas y a nivel internacional, en algunos países latino-americanos. Podemos destacar la colaboración de la Universidad de Barcelona con la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-León), durante 10 años, y también con la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte Manuel Fajardo de Cuba y el Ministerio del Interior de Cuba, desde el año 2019.

CUARTA PARTE:

LAS VOCES DE LOS PROTAGONISTAS

EVIDENCIAS DEL IMPACTO Y BENEFICIOS PARA LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y PARA LAS PERSONAS PRIVADAS DE LIBERTAD

Merche Ríos Hernández, Carme Panchón Iglesias, Natalia Zapatero Mas

La investigación cualitativa que se ha desarrollado durante estos años aporta información sobre el impacto de los Encuentros Socio-deportivos en las personas que participan en ellos, destacando sobre todo los aprendizajes que se han producido y también una mirada diferente sobre el mundo penitenciario y el universitario.

Para empezar, todos deben hacer un ejercicio de empatía, ponerse en lugar del otro y romper con tópicos y estereotipos. Tratar de buscar argumentos y, en algún caso, respuestas del por qué estos dos mundos, el centro penitenciario y la Universidad, están tan alejados. Se trata de situarse cada uno ubicado en el otro contexto. Identificar las cosas que más valoraría en este intercambio imaginario.

Otro ejercicio indispensable, es plantearse el “principio de realidad no descartable” que tendrá un sentido diferente para cada grupo. Para los estudiantes universitarios, identificar la realidad penitenciaria refuerza mecanismos que les permiten valorar no estar privados de libertad, las oportunidades que han tenido, los esfuerzos que han realizado ellos, ellas y sus familias, reconocer que determinadas conductas tienen consecuencias que muchas veces son irreversibles a corto plazo, entre otras. En cambio, para la población penitenciaria, la Universidad se presenta como una utopía, pero también descubre que muchas de las personas con las que se va a relacionar y trabajar codo a codo en los Encuentros Socio-deportivos no han tenido ni tienen fácil estar donde están.

Percibirá que la educación es una puerta que permite abrir otras, que puede ampliar sus expectativas y que podría ayudarle a progresar. A pesar de todo, más allá de proyecciones que ambos colectivos puedan hacer pensando en el futuro, debemos destacar que los Encuentros Socio-deportivos provocan cambios y aportan aprendizajes inmediatos.

Ambos colectivos comparten algunos procesos de aprendizaje:

- La construcción de nuevos procesos de aprendizajes abiertos e inclusivos.
- El reajuste del punto de vista inicial.
- El desarrollo de control, capacidad, conexión y responsabilidad sobre el tema.
- La puesta en práctica de lo que se sabe y la formulación de dudas.

Seguidamente, vamos a sintetizar las evidencias que hemos recogido durante 25 años sobre el impacto y los beneficios de los Encuentros Socio-deportivos para los estudiantes universitarios y para las personas privadas de libertad, en los distintos contextos: catalán, español y de América latina.

Por parte de la comunidad universitaria i de Justicia se destaca el carácter formativo y humano de los Encuentros Socio-deportivos (Ríos 2001, 2007, 2008, 2012, 2015):

- Benefician el proceso formativo del estudiante universitario, que puede aplicar los conocimientos y los valores adquiridos en la asignatura y en el Grado en general, y también colaboran en el proceso educativo y de resocialización de las personas privadas de libertad, que tienen presente la cultura que transmiten los Encuentros Socio-deportivos. En ambos casos consiguen crear unas expectativas que son muy valoradas, tanto desde el punto de vista educativo como rehabilitador, por parte de las dos instituciones.

- Permiten a los y a las estudiantes conectar con una realidad social a menudo desconocida, rompiendo estereotipos hacia las personas privadas de libertad en centros penitenciarios, y tienen una especial repercusión en su formación, sobre

todo con las actitudes y los valores, colaborando en la conformación de su pensamiento crítico.

- En lo que se refiere a las personas privadas de libertad, les aporta conocimientos, habilidades sociales y comunicativas, buenos hábitos y valores (respeto, cooperación, esfuerzo, trabajo en grupo, igualdad de género, entre otros), colaborando en su posterior reinserción.
- Se fomenta una actitud de responsabilidad entre los y las estudiantes universitarios y las personas privadas de libertad, protagonistas de la actividad.
- El sistema de organización en comisiones y su transversalidad, facilita un contacto estrecho entre todas las personas implicadas en la organización, y un mayor riqueza de las propuestas e ideas independientemente de su origen (personas privadas de libertad, estudiantes universitarios, profesorado de Educación Física y educadores y educadoras de los centros, profesorado universitario, entre otros).
- Favorece el contacto entre las dos instituciones implicando nuevos canales de conocimiento, de colaboración y de comunicación.

Por parte de las personas privadas de libertad, la valoración es también positiva, fundamentada básicamente en los siguientes puntos (Ríos 2001, 2007, 2008, 2012, 2015):

- Consideran muy positiva la presencia de los y de las estudiantes universitarios porque les permite no sentirse tan excluidos de la sociedad y, por contra, valorados y aceptados: “Que hay sociedad en la calle que se interesa por los presos, porque no somos seres extraños, les importamos¹²”, “Los estudiantes vienen, no nos conocen, juegan con nosotros y no nos juzgan. Saben que estamos aquí por una cosa nada buena; y a pesar de ello, vienen”, “Sentirse valorado y no mirado por encima del hombro”.

¹² Son frases literales escritas en las valoraciones realizadas por personas privadas de libertad.

- La asistencia de los estudiantes universitarios y el contacto los mismos se valora como el traslado de lo cotidiano al interior: “Poder estar con gente que te escucha, te comprende y que no te rechaza”, “La inyección de alegría y entusiasmo que recibimos”, “Estuve hablando de temas no relacionados con la prisión”, “Supone una entrada de aire fresco”, “Sinceridad, espontaneidad”, “Los estudiantes nos transmiten sus inquietudes, que son distintas a las nuestras”.

- Poder compartir la toma de decisiones con los y las estudiantes universitarios, ser conscientes de la horizontalidad que impregna la actividad: “No hay diferencias entre unos y otros”, “Asumimos responsabilidades conjuntamente”, “Al sentirse ellos implicados yo también me siento implicado”, “Las decisiones se toman de forma libre y no impuesta, puedes escoger y lo mejor es que estamos en igualdad de condiciones con los del exterior”.

- Romper con la rutina diaria: “Estuve con gente que no eran ni profesionales ni funcionarios”, “El día se me pasó volando”.

- Evadirse de la realidad: “Me olvidé de que estaba en prisión”, “No me lo pasaba tan bien desde hace mucho tiempo”, “Me olvidé de mis problemas durante todo el día”.

- Un espacio de socialización: “No se necesita ninguna droga para participar con la gente”. “Nos relacionamos con gente nueva, con otras conversaciones distintas a las del talego y hablamos en público”.

- Aumenta el compañerismo: “Nos relacionamos más entre nosotros”. “Ayudo a los compañeros que tienen que explicar un juego cuando vienen los estudiantes”.

- Se adquieren nuevos aprendizajes: “No ser tan competitivos”, “Asumir y saber delegar responsabilidades”, “Escuchar y atender”, “Ara sé cómo liderar y proponer actividades”.

- Favorecen el incremento de la autoestima y la valoración de uno mismo: “Me doy cuenta de mis progresos y de los de mis compañeros”, “Me siento más seguro que al empezar”, “Me siento más capaz”
- Se suaviza la tensión que se genera al principio cuando no conocen aún a los estudiantes universitarios: “El ambiente es más relajado al empezar a jugar”.
- Finalmente, reconocen que esta experiencia es una estrategia muy válida para la formación del estudiante universitario: "Creo que es muy buena oportunidad para los estudiantes para que eliminen estereotipos y prejuicios, así como poder trabajar en un entorno real como es el departamento de psiquiatría de esta prisión" (Juan, ex interno del módulo psiquiátrico, 2016).

En la valoración que realiza el alumnado participante, se remarca que la experiencia es muy positiva debido a que les permite conocer una realidad a menudo estigmatizada socialmente y de difícil acceso. Por otra parte, valoran conocer un ámbito de actuación profesional que hasta entonces les era lejano y casi desconocido. Destacan también que:

- Tienen en común la ruptura con los prejuicios, el miedo inicial por desconocimiento, el aprender a ver a la persona más allá del hecho de ser un "preso", reconociendo su derecho a la educación y a disponer de una segunda oportunidad.
- Ayuda a que desaparezcan tópicos e ideas preconcebidas, facilitando una mayor comunicación entre la Universidad y la Sociedad en el sentido más amplio. En definitiva, consideran que facilita el cambio de actitudes.
- Un evento de esta índole les ofrece un marco de reflexión individual y grupal, haciéndoles evaluar obstáculos y necesidades.
- Es una experiencia muy significativa y formativa en su itinerario académico y que puede resultar positiva para reducir la desocialización de las personas privadas de libertad.

- Incrementa su sentimiento de responsabilidad al haber de diseñar actividades en grupo, favoreciendo el conocimiento de nuevos recursos.

- El hecho de participar en comisiones donde se encuentra representada toda la comunidad universitaria, incluyendo compañeros y compañeras de otras especialidades (interdisciplinariedad), contribuye a que aprendan a trabajar en colaboración con sus compañeros y compañeras, las personas privadas de libertad, el profesorado de Educación Física y los educadores y educadoras del centro penitenciario.

- Las relaciones interpersonales con las personas privadas de libertad resultan muy positivas.

- Valoran la Educación Física como un recurso que facilita la comunicación social, concretamente a través del juego:
 - Se rompen las distancias iniciales.
 - Se facilita la interrelación
 - Se aumenta la confianza.
 - Se facilita la cooperación y la cohesión.
 - Se favorece un clima distendido.
 - Se rompe con la rutina del interior.
 - Se reduce el efecto del estigma social y del contexto físico.

- Como futuros educadores, valoran la vivencia como positiva por haber podido diseñar y liderar la explicación de los juegos motores (a imagen de las personas privadas de libertad), lo que les ha proporcionado seguridad y autoconfianza para su futuro profesional. Añaden que han aprendido que un educador debe estar siempre observando, saber encontrar una intervención adecuada a cada situación, gestionar la resolución de conflictos y ser flexible. Consideran que han desarrollado la capacidad de poner límites con las personas privadas de libertad y de confiar en la potencialidad y la capacidad de las personas. También creen que ha mejorado su capacidad de toma de decisiones a todos los niveles. Y señalan, además, que han adquirido habilidades sociales y la capacidad de escucha activa y de

expresarse verbalmente en público. Aseguran haber crecido tanto como futuros educadores y como personas, desarrollando la capacidad de empatía.

- Finalmente comentar que reconocen el valor de la metodología de Aprendizaje Servicio en su itinerario académico y personal, habiendo descubierto una nueva forma de relacionarse con los compañeros y las compañeras de estudios, fuera del ambiente tradicional del aula, sintiéndose satisfechos por haber colaborado con los objetivos de los Encuentros Socio-deportivos.

QUINTA PARTE:

PROPUESTA DE JUEGOS MOTORES Y RETOS COOPERATIVOS PARA LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

Carme Rubio Rossell (coord.), Bernat Muñoz Balcells, Jordi Martínez Tirado, Laura Tomàs Canalís, Gemma Pintó Longas, Amaia Etxeberria Maganto, Merche Ríos Hernández, Neus Carol Gres, Teresa Lleixà Arribas, Natàlia Zapatero Mas

Revisado por: **David Ballester Botia, Roger Estapé Bartrés, Mariona Miró i Casamajó, Xavier Busca Huertas**

Este capítulo responde al objetivo de informar en profundidad sobre la actuación práctica, tan necesaria para las personas que se propongan organizar Encuentros Socio-deportivos. En él se comparten orientaciones didácticas y recursos prácticos que permiten planificarlos, organizarlos, diseñarlos, dinamizarlos y evaluarlos.

De acuerdo con la metodología que siguen estos Encuentros, los juegos motores y los retos cooperativos -los recursos que forman las sesiones- se plantean desde una visión que se aleja de la competitividad para acercarse a la cooperación. La intención de este enfoque es fomentar vínculos positivos y saludables entre todas las personas participantes. Del mismo modo, los juegos motores y los retos cooperativos que os exponemos a continuación se caracterizan por no implicar contacto físico, o muy escaso, y no requerir uso de material, o casi.

En primer lugar, se exponen las orientaciones didácticas para organizar los Encuentros Socio-deportivos. En el primer apartado se encuentran las pautas, las estrategias y las orientaciones que dan respuesta a todos los momentos del proceso de organización: desde la preparación previa, pasando por la

implementación, respondiendo a diversas cuestiones sobre la metodología, hasta el momento final, una vez terminados los Encuentros.

En segundo lugar, se comparte una sesión de juegos motores y de retos cooperativos, diseñada para que las personas organizadoras de Encuentros Socio-deportivos puedan ponerla en práctica directamente, fuera de los centros penitenciarios. El modelo de sesión incluye todas las partes estructurales de una sesión tipo de los Encuentros, de forma que se pueda aplicar sin necesidad de introducir en ella ningún cambio, si así se quiere. Como la sesión está pensada para ser realizada fuera de centros penitenciarios, algunos juegos y todos los retos cooperativos requieren uso de material, porque es más probable que se disponga del mismo.

En tercer lugar y para finalizar, se incluyen un total de sesenta juegos motores y retos cooperativos para poner en práctica en los Encuentros Socio-deportivos dentro de los centros penitenciarios. A este apartado se le ha dado forma de recopilación por categorías para facilitar que cada persona o equipo organizador diseñe su Encuentro Socio-deportivo con facilidad. El diseño de la sesión se puede hacer seleccionando uno o más juegos y retos cooperativos de cada tipología, de acuerdo con la estructura que se detalla en el primer apartado de orientaciones didácticas.

Resumiendo, este capítulo incluye las orientaciones e instrumentos didácticos, la recopilación de sesenta juegos motores y retos cooperativos, además de un modelo de sesión, facilitándose de esta forma recursos suficientes para organizar Encuentros Socio-deportivos dentro y fuera de los centros penitenciarios.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

En esta primera parte se recogen pautas y estrategias para organizar e implementar los Encuentros Socio-deportivos, garantizando la participación y el disfrute de todas las personas participantes.

ESTRUCTURA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

- Acogida
- Ritual de inicio
- Juego de identificación
- Juegos colectivos
- Retos cooperativos
- Juegos de vuelta a la calma
- Conclusión
- Ritual de salida

LA METODOLOGÍA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

El objetivo final de estas jornadas es la participación de todas las personas participantes durante el máximo tiempo posible, evitando los momentos de espera y las eliminaciones.

Para conseguirlo se presentan juegos colectivos en los que no hay situaciones competitivas, pues recordemos que la finalidad es que las personas que participen puedan disfrutar practicando actividad física y evitar a la vez confrontaciones innecesarias. También se incluye un recopilatorio de retos cooperativos, desafíos como un objetivo en común para todo el grupo.

¿QUÉ SE DEBE TENER EN CUENTA AL IMPLEMENTAR LOS RETOS COOPERATIVOS?

Los retos cooperativos que exponemos deben plantearse como un desafío que se debe superar en grupo. La mejor estrategia consiste en explicar sólo las normas básicas y dejar espacio, tiempo y condiciones para que las personas participantes puedan probar distintas opciones para resolverlos.

Seguidamente se presentan los 7 puntos a tener en cuenta para poder incluir los retos cooperativos en un Encuentro Socio-deportivo:

1. **Presentación del reto:** Es preciso darlo por escrito o explicarlo en forma de desafío o de historia para que sirva de motivación y de hilo conductor. En la explicación deben incluirse los objetivos y las normas del reto, con palabras claras y sencillas.
2. **Destinatarios:** Debemos adecuar los retos a las características de las personas participantes. Los grupos, heterogéneos, deberían tener un máximo de 10 participantes cada uno.
3. **Participación:** Es clave la participación de todas las personas del grupo a la hora de resolver el reto, de forma democrática y cooperativa, sin dejar a nadie excluido. Si es necesario, se pueden atribuir roles a las distintas personas del grupo y/o establecer turnos de palabra. El grupo debe probar todas las propuestas que se hagan y decidir cuál es la más eficaz.
4. **Como escoger los retos:** Es mejor empezar planteando retos sencillos y de éxito asegurado. Se pueden ir añadiendo variantes para que sean más complejos, en caso necesario.
5. **Espacio y material:** Debemos conocer el espacio que se va a utilizar para poder adaptar la propuesta que hagamos. Si se precisa material, debemos prepararlo antes de empezar la jornada.
6. **Organización del grupo durante la práctica de los retos. Distintas opciones:**
 - a. Todos los grupos realizan el mismo reto.
 - b. Hay más retos que grupos y cada grupo escoge el reto que quiere afrontar y cuando quiere cambiar de reto.
 - c. Cada grupo tiene un reto asignado y después de un tiempo determinado previamente todos los grupos cambian de reto.
7. **Rol de la persona o personas dinamizadoras:** Presenta el reto y guía a los grupos durante su desarrollo sin dar soluciones, de tal manera que puede hacer preguntas que motiven a las personas participantes a pensar propuestas, compartirlas con el grupo, tomar decisiones conjuntas y, finalmente, probar las distintas opciones. También debe velar por la seguridad, sugiriendo medidas para mantenerla si es preciso. Debe tener siempre en su campo de visión a todas las personas participantes.

ACCIONES A REALIZAR ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL ENCUENTRO SOCIO-DEPORTIVO

❖ ANTES DEL ENCUENTRO

- **Debemos ir a conocer el espacio** donde se va a realizar el Encuentro Socio-deportivo y **asegurarnos de que sea acogedor**. Esto nos va a ayudar a planificar las actividades. Si es un espacio descubierto debemos buscar otro cerrado como alternativa por si llueve.
- **También debemos asegurarnos de que todas las personas participantes conocen los límites y las normas** que rigen en el Encuentro, para que todas se sientan cómodas y no puedan hacer una interpretación errónea de los objetivos del mismo.
- Debemos conocer al grupo de personas que dinamizará el Encuentro y **trabajar en equipo con ellas, decidiendo conjuntamente como va a ser la organización del Encuentro Socio-deportivo**.
- **Ha llegado la hora de planificar** los juegos, los retos cooperativos y las dinámicas que se van a desarrollar durante el Encuentro Socio-deportivo. Es importante saber cuántas personas van a participar en él (pues puede condicionar el número de grupos que debemos hacer), que motivaciones y características generales tienen (y si alguna requiere algún apoyo específico) y la duración del Encuentro. También debemos asegurarnos de que los juegos y las actividades propuestas requieran escaso contacto físico entre las personas que participen en ellas.
- Hay que tener en cuenta **el material que se va a necesitar** durante el Encuentro y **dejarlo a punto** antes de empezar. También debemos prever algún material extra por si debemos adaptar el juego, en caso de que la situación así lo requiera.
- **Debemos pensar actividades alternativas** por si es necesario realizar alguna modificación el mismo día del Encuentro.

- **Y elaborar un plan B** si el espacio inicial era exterior y está lloviendo.

❖ DURANTE EL ENCUENTRO

- **Dos personas representantes de cada colectivo (personas privadas de libertad y estudiantes universitarias) dan la bienvenida** a todas las personas que participan en el Encuentro. Al final, se hace también un acto de **despedida** a todas las personas participantes, haciendo especial mención y agradecimiento a toda la gente que lo ha hecho posible.
- Antes de empezar la actividad se debe repasar en qué consistirá el Encuentro. **Es bueno aprovechar el momento para motivar a todo el mundo** para que participe en todas las actividades. El equipo que dinamiza el Encuentro **debe mostrar una actitud activa** que anime a la participación.
- **Debemos asegurarnos de que la forma de relacionarse entre las personas es la más adecuada.** La interacción debe ser cordial y próxima, sin excesos de confianza. Es compatible ser próximo sin caer en el uso excesivo del contacto físico. Se deben evitar también actitudes maternas o paternas, así como interacciones demasiado informales, “de colegas”. El diálogo entre las personas participantes debe tener un carácter neutral, sin que se compartan datos personales ni comprometidos.
- **Es necesario utilizar un lenguaje claro, concreto y adecuado.** Y asegurarse de que todo el mundo ha comprendido las explicaciones. Ante cualquier indicio de incompreensión, se debe repetir la explicación y, en caso de persistir las dudas, dar pie a que se hagan preguntas concretas. En el caso de los juegos, si es necesario, se debe recurrir a ejemplos o demostraciones para asegurar la comprensión de cada participante (no así en el caso de los retos, para no darles una solución por adelantado). El posible material debe entregarse siempre tras las explicaciones.

- Durante los juegos y actividades, **debemos asegurarnos de que todo el mundo participe**. En los juegos de persecución o carrera, es importante acertar en el número de perseguidores para que el juego sea dinámico y conseguir que todas las personas se sientan protagonistas. Por ejemplo, en un grupo de 20 personas puede ser adecuado que haya entre 4 y 5 perseguidores. Asimismo, debemos observar la dinámica del juego con atención para identificar el momento más adecuado para cambiar las personas que persigan (en caso que el mismo juego no tenga una norma que provoque el cambio).

- Debemos evitar los juegos de equipo y **relativizar la competitividad para evitar que sea un desencadenante de conductas inadecuadas**. Especialmente en los juegos de persecución o carrera, es importante destacar y dar algún ejemplo sobre la manera de atrapar para conseguir ser respetuosos al máximo y evitar posibles confrontaciones. Explicar que se atrapa a las personas tocándolas con suavidad, que no hace falta cogerlas, ni que el contacto sea tan fuerte que se convierta en un empujón.

- **Ante situaciones de conflicto, se debe intervenir con seguridad y firmeza**.
 - Si el conflicto es leve, y si las personas implicadas consienten en ello, debemos adoptar una posición mediadora y facilitar el diálogo entre ellas, de manera que puedan explicar su versión de los hechos y al mismo tiempo comprender la de la otra parte. La finalidad es llegar a una solución pactada y así poder seguir practicando la actividad.
 - Si el conflicto es grave, se deberá separar a las personas implicadas para proteger al grupo y su integridad individual. Si se considera necesario, se puede pedir ayuda.

- Durante los momentos de reunión de todo el grupo, ya sea para ofrecer información o para compartir reflexiones, **se debe asegurar la formación de un corro que integre a todas las personas participantes**. Es importante que todas puedan verse la cara y que nadie quede en segundo plano. Una buena estrategia al formar los corros es que las personas

participantes, privadas de libertad y estudiantes, se mezclen entre ellas. Se puede también preguntarles, pedirles la opinión a todas ellas.

- Al final del Encuentro Socio-deportivo, es necesario destinar un tiempo para que las personas participantes puedan compartir su opinión y valoración respecto a la actividad realizada. A todo el mundo se le debe preguntar si ha disfrutado con el Encuentro. Y también cuales han sido las actividades o situaciones que les han gustado en especial, entre otras cuestiones.
- También se deberá dedicar un momento a que todo el mundo pueda reflexionar y compartir en voz alta los aprendizajes desarrollados durante el Encuentro.

❖ **DESPUÉS DEL ENCUENTRO**

- Se debe realizar una reunión de todas las personas organizadoras del Encuentro para reflexionar conjuntamente sobre cómo se ha desarrollado el mismo. Es necesario analizar los puntos fuertes y los puntos débiles para tenerlos en cuenta en el diseño de futuros Encuentros Socio-deportivos.

ESTRATEGIAS PARA DIVIDIR A LAS PERSONAS PARTICIPANTES EN GRUPOS PEQUEÑOS

Se debe procurar que la agrupación que surja sea lo más heterogénea posible, en lo que respecta a número de personas, de género, de capacidades, de conocimiento previo y de personalidad.

Seguidamente ofrecemos diferentes estrategias que se pueden utilizar para hacer grupos:

- **Por paquetes:** Se propone constituir los grupos según el número de personas (de 3 personas, de 5, de 7, etc.) o por consignas (color de camiseta, color de pelo, tamaño del pie, mes, año o estación de nacimiento, edad, color preferido, deporte preferido, etc.). A causa del carácter lúdico de esta estrategia, se recomienda hacer de uno a tres intentos antes de obtener la agrupación

deseada. En caso de que los grupos resulten demasiado grandes se pueden dividir.

- **Por pulseras de colores:** Si sabemos el número de grupos que queremos formar, debemos conseguir o fabricar cordeles o pulseras de tantos colores como grupos consideremos adecuado. Y damos una pulsera o cordel a cada persona participante.
- **Por azar 1, 2, 3, 4, 5...:** Cuando tengamos pensado el número de grupos que necesitamos (5 grupos, por ejemplo) se reparten números a cada persona participante (del 1 al 5). Los grupos se formarán con las personas que tengan el mismo número (quien tenga el 1 se junta con las demás personas que tengan el mismo número).
- **Por azar 1, 2, 3, 4, 5, etc. Versión 2:** Se asignan números al azar, pero las personas participantes deben formar grupos de manera que haya solo un número de cada en el mismo grupo.
- **Por azar 1, 2, 3, 4, 5, etc. Versión 3:** Se asignan números al azar a las personas participantes, pero se canta una cifra de 8 números (si se quiere que el grupo tenga 8 miembros), por ejemplo 35.214.867. Siendo así deberían juntarse en un mismo grupo los participantes que tuvieran los números 3, 5, 2, 1, 4, 8, 6, 7.
- **Juego de los aros cooperativos:** Se distribuyen los aros por el espacio. Las personas participantes se mueven por él libremente al ritmo de la música. Cuando la persona dinamizadora detiene la música, el grupo debe situarse dentro de los aros tan rápido como sea posible. Cada aro puede acoger a un número ilimitado de personas, pero estas deben tener, como mínimo, un pie dentro del mismo hasta que vuelva a sonar la música. Cada vez que suena la música la persona dinamizadora saca un aro del terreno de juego. Dependiendo de cuantos grupos se quiera formar, deberá dejar de retirar aros. En la última ronda, se dejan tantos aros como grupos se quiera formar. A causa del carácter lúdico de esta estrategia, se recomienda realizar de uno a tres intentos antes de encontrar el agrupamiento que se desea.

ACTIVIDADES PARA LA REFLEXIÓN Y CLAUSURA DEL ENCUENTRO SOCIO-DEPORTIVO

Es importante destinar un tiempo al final del Encuentro para que las personas participantes puedan reflexionar y compartir su opinión respecto a las actividades, y para poner en común los aprendizajes que les haya supuesto su participación.

Seguidamente se muestran diferentes actividades que se pueden utilizar para acabar el Encuentro y dar forma al momento de reflexión y clausura del mismo:

- **Una palabra:** Cada participante piensa una palabra per definir el Encuentro y se comparte con los demás, situados en un corro.
- **Reconocimiento de sensaciones:** Cada participante reflexiona sobre como ha empezado el Encuentro, a nivel de sensaciones y/o sentimientos, en comparación con su situación al final del mismo. Las personas que quieren lo comparten con el grupo.
- **Situaciones destacadas:** Cada participante reflexiona sobre alguna situación que haya sido relevante en su caso. Las personas que quieren lo comparten con el grupo.
- **Pictionary:** Cada participante realiza un dibujo esquemático que represente para ella el momento más significativo del Encuentro.
- **Hoja circulante:** Se forman grupos pequeños. Cada grupo, dispone de una hoja de papel y un lápiz. Se establece un orden, en el que la primera persona participante debe escribir una reflexión sobre el Encuentro. Cuando la persona dinamizadora lo crea conveniente (menos de un minuto), avisa del cambio de turno y la persona que está a su lado deberá seguir con el escrito hasta nuevo aviso. Se puede repetir la dinámica varias veces, según la cantidad de texto que se quiera conseguir. También se puede ejecutar con dibujos.
- **Nube de palabras:** Cada participante dispone de un pedazo de hoja de papel o post-it y debe escribir en él una palabra que exprese como se ha sentido durante el Encuentro. Al final, se sitúan todos pedazos en el suelo, unos al lado de otros, formando una nube. Se hace una reflexión final con el compendio de las palabras de todas las personas participantes.

- **Mural artístico:** Con música de fondo, cada persona expresa como pintura sobre un mural alguna sensación o pensamiento que tiene después del Encuentro. Se hace una reflexión final mostrando las pinturas realizadas.

EN RESUMEN, ES IMPORTANTE:

¡Organizarse de forma previa!

La preparación del Encuentro Socio-deportivo es conjunta. Antes del mismo se deben repartir las tareas entre el grupo organizador y preparar todo lo necesario. Se propone que el Encuentro siga el siguiente orden:

- Acogida
- Ritual de inicio
- Juego de identificación
- Juegos colectivos
- Retos cooperativos
- Juego de vuelta a la calma
- Conclusión
- Ritual de salida

¡Antes de empezar, explicar los objetivos del encuentro socio-deportivo!

El principal es que todas las personas participantes disfruten del Encuentro. Si queda claro que el principal objetivo es disfrutar de una jornada de juego y de actividades que fomenten las relaciones positivas entre todo el mundo, se podrán evitar malentendidos y actitudes competitivas no deseadas.

¡Motivar y animar a todas las personas que participen!

Los Encuentros Socio-deportivos son eventos puntuales que se celebran de vez en cuando. Por tanto, no se puede desaprovechar esta oportunidad y se deben afrontar con ganas y energía. Debemos animar e invitar a participar a todas las personas de forma activa y positiva. La actitud de quien los organiza debe contribuir a que todas las personas tengan una actitud más participativa.

¡Fomentar las relaciones positivas entre todas las personas participantes!

Los juegos que se escojan para el Encuentro y la forma como se expliquen han de fomentar un clima positivo y amable entre todas las personas participantes. No debemos olvidar que, en todo momento, las personas que organicen el Encuentro son un modelo a seguir para el resto. Si aparece algún conflicto, éste no debe ser ignorado, sino que se debe tratar de solucionar desde el diálogo.

¡Disfrutar del encuentro!

Quien organice el Encuentro debe disfrutar también de la experiencia. La actitud del grupo organizador es clave para contagiar esta sensación de placer al resto de personas participantes. Y se debe disfrutar también de todos los momentos de diálogo que se puedan ir creando.

MODELO DE UNA SESIÓN DE JUEGOS MOTORES Y RETOS COOPERATIVOS DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS FUERA DE LOS CENTROS PENITENCIARIOS

Tras haber visto todas las pautas y estrategias para organizar un Encuentro Socio-deportivo, en esta segunda parte se presenta el modelo de una sesión de juegos motores y de retos cooperativos para ser desarrollada fuera de los centros penitenciarios. Es un ejemplo de sesión preparada para ser aplicada en un Encuentro.

La sesión se caracteriza porque algunos de los juegos y el conjunto de retos cooperativos que en ella se plantean requieren material, precisamente porque está pensada para ser realizada fuera de los centros penitenciarios, en lugares donde es más fácil contar con este material.

1) RITUAL DE ENTRADA: LA OLA DE NOMBRES

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todo el grupo forma un gran corro. Cada persona dice su nombre y lo que más le gusta (en relación a deportes, comida, aficiones, etc.). Tras hacerlo, la persona debe dar una vuelta entera por dentro del corro, corriendo y

chocando las manos con todos los compañeros y compañeras; el resto, mientras tanto, la van animando con fuerza. Cuando la persona vuelve a su sitio, la siguiente hace lo mismo, y así hasta que lo hayan hecho todas las personas del grupo.

Variantes:

- Las personas participantes forman un **pasillo** o un **túnel**: dos filas paralelas que se miran la una a la otra. Una persona se sitúa en un extremo del pasillo, dice su nombre y lo recorre por el interior saludando y chocando las manos de las personas de ambas filas. Las que forman el pasillo la animan y chocan las manos con ella. Cuando la primera persona ha saludado a todas las del grupo, se une a una de las filas del pasillo y es el turno de la siguiente. También se puede hacer en parejas, presentándose y recorriendo el pasillo las dos a la vez.

- Las personas participantes forman una **línea**, situándose unas al lado de las otras. La persona que está en un extremo de la línea, dice su nombre y la recorre toda, saludando y chocando las manos del resto. Las que están situadas en la línea la animan activamente y chocan las manos. Cuando la primera persona ha saludado a todo el grupo, se añade al final de la línea y la que ahora es primera hace lo mismo, hasta que todas las personas de la línea hayan saludado.

Observaciones: Debemos pedir a las personas que chocan sus manos que se miren a los ojos para crear y fortalecer los vínculos.

2) JUEGO DE CONOCIMIENTO: ¿TE VIENES CONMIGO?

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes forman un corro, recuerdan su nombre, y una se sitúa en el centro. Esta empieza el juego diciendo: *“Voy al mercado a comprar plátanos, patatas y manzanas, y voy con ...”* y dice el nombre de entre tres y seis participantes.

La persona del centro da la salida con una palmada y las personas nominadas deben correr para intercambiar sus posiciones como también lo hace la persona del centro. Quien se quede sin plaza se sitúa en el centro y vuelve a empezar el juego, proponiéndose una compra distinta en el mercado.

Variante: Cada vez que una nueva persona inicia el juego, se cambia la frase inicial con una actividad distinta. Por ejemplo, “*Voy a ver un partido de futbol y voy con...*”, o “*Voy al teatro y voy con...*”.

Observaciones: Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado con los posibles choques que se puedan producir cuando se intercambien los sitios.

3) JUEGOS COLECTIVOS

- **EL ENCANTAMIENTO**

Material: Petos o pelotas

Descripción del juego: Las personas que persiguen llevan un peto o una pelota para poder ser identificadas, y son las personas mágicas. Cuando una persona mágica atrapa a una persona del grupo, la congela, la convierte en estatua, y debe quedarse quieta en el lugar. Cada persona puede representar la estatua que prefiera y puede volver a moverse cuando una persona que no ha sido atrapada imita su postura.

Variante: Poner en práctica otras consignas para salvar a las personas que han quedado convertidas en estatuas:

- Chocando las manos con ellas
- Haciendo un baile juntas (una ante la otra)
- Cantando juntas
- Saludándose de una manera divertida

Observaciones: Se debe calibrar bien el número de personas que persiguen para que el juego sea dinámico y que todo el mundo disfrute participando en él. Por ejemplo, para un grupo de 20 personas puede ser adecuado que entre 4 y 5 tengan el rol de personas mágicas. Asimismo, se debe observar la dinámica del juego con atención para identificar cuando llega el momento de cambiar los roles.

- **LAS MIRADAS**

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes, de pie, forman un corro y una se sitúa en el centro. El objetivo de las personas que se encuentran en el corro es cambiar de lugar. Cada persona debe tratar de ponerse de acuerdo con otra para intercambiarse el lugar. La comunicación solo se puede hacer a través de la mirada. La persona del centro debe tratar de ocupar una posición en el corro cuando dos personas estén intercambiándose el lugar. En todo momento, debe quedar una persona en el centro del corro.

Los intercambios de lugar solo pueden ser entre las personas que han llegado a un acuerdo mirándose. Una tercera persona no puede salir de su sitio para aprovechar el intercambio de otras dos.

Variante: Las personas forman parejas y se colocan en corro. Una de las parejas se sitúa en el centro. Se sigue la misma dinámica de juego.

Observaciones: Marcar visualmente el espacio de cada persona o pareja del corro para garantizar la separación entre ellas e identificar bien los espacios vacíos. Se puede marcar el suelo con tiza o hacer una cruz con el pie si el suelo es de arena.

- **LAS LLAVES**

Material: Juego de llaves y una silla. Si no se tiene un juego de llaves, se puede utilizar material sonoro (como cascabeles, o una bolsa de plástico estrujada). Si no se tiene ninguna silla, la persona puede sentarse en el suelo y tener las llaves a su espalda, o puede estar de pie con las llaves en el suelo.

Descripción del juego: Se hacen grupos entre 6 y 8 personas. Una persona participante se sienta en la silla con los ojos cerrados y de espaldas al grupo. El juego de llaves se pone debajo de la silla. El resto del grupo se sitúa junto, a 10 pasos de la silla, aproximadamente. Seguidamente, se plantea la historia del juego para presentarlo de forma más atractiva:

“¡La abuela no os deja salir fuera de casa y ha escondido las llaves! Por suerte, siempre se duerme mirando la televisión y sabéis que esconde las llaves bajo la silla. Debéis organizaros para coger las llaves y poder abrir la puerta. Vigilad pues la abuela tiene el oído muy fino y si oye las llaves se despertará y sabrá quien las ha cogido.”

El grupo debe organizarse para coger las llaves en silencio y volver al punto de inicio. Las llaves pueden pasar de una persona participante a otra. La persona que hace el rol de abuela se despierta cuando oye el sonido de las llaves y entonces dice en alta voz el nombre de quien cree que las tiene.

Variante: Pasa la pelota: Se hacen grupos entre 6 y 8 personas. Una persona adopta el rol de vigilante, está de pie al final del campo y empieza el juego de espaldas al grupo. El resto de grupo se sitúa junto a 10 pasos de la persona, aproximadamente, con el objetivo de hacer llegar una pelota o cualquier otro objeto pequeño a los pies de la que vigila sin que esta sepa donde se encuentra la pelota en ningún momento. Se puede utilizar la siguiente historia para explicar la variante:

“Sois un grupo de amigos y amigas que queréis ir al parque con la pelota. Pero hay una persona vigilando siempre en la puerta del parque, para que nadie entre con pelotas. Debéis organizaros para conseguir que la pelota llegue a la puerta del parque”

Cada vez que la persona que vigila se pone de espaldas, el grupo puede avanzar hacia ella. Antes de dejar la pelota a los pies de quien vigila, cada persona debe haber transportado la pelota una vez, como mínimo.

La persona vigilante cuenta hasta 8 de espaldas al grupo. Cuando se vuelve, puede adivinar quien tiene la pelota. Dispone de todo el tiempo necesario para observar el grupo desde su posición (no se puede mover).

- Si acierta quien tiene la pelota, el grupo debe volver al punto de inicio del juego.
- Si **no** lo acierta, la vigilante vuelve a ponerse de espaldas y cuenta hasta 8. Mientras tanto, el grupo sigue avanzando y la pelota va cambiando de manos.

Observaciones: Hacer énfasis en la relevancia de ser honestos con el fin de que este juego tenga sentido.

4) RETOS COOPERATIVOS

Seguidamente se presenta una recopilación de 14 retos cooperativos para ir poniendo en práctica durante una hora y media. Se deben formar grupos entre 5 y 8 personas; y asegurarse de que haya menos grupos que retos. Así todos los grupos pueden resolver diferentes retos al mismo tiempo y siempre tienen la opción de encontrar otro reto libre. Un de los objetivos es dotar de autonomía a los grupos para que los vayan probando y poniendo en práctica, y para que cuando hayan resuelto uno pasen al siguiente.

- **EL MURO**

Descripción del reto: ¡Al otro lado del muro nos espera un mundo fantástico lleno de todo aquello que deseamos! Para disfrutar de este tesoro, todas las personas del grupo deben pasar al otro lado del mismo.

La colchoneta gruesa de seguridad debe mantenerse siempre vertical.

Material: Una colchoneta gruesa de seguridad

Observaciones: Si resulta difícil, se puede facilitar al grupo una cuerda.

- **EL TEIDE**

Descripción del reto: ¡El grupo lo forman un grupo de escaladores y escaladoras que se han reunido para subir al Teide! Todas las personas deben estar unidas por la cintura con una cuerda. Cuando estén preparadas, deben pasar de un lado al otro de la espaldera sin tocar el suelo para llegar a la cima.

- 1) Cuando una persona se ha encaramado en la espaldera ya no puede tocar el suelo hasta llegar al final.
- 2) Nadie puede soltarse de la cuerda.

Material: Una cuerda larga y una espaldera (si no se dispone de ella, ver las variantes).

Variantes:

- Sin utilizar espaldera: Sortear distintos objetos (conos y bancos) situados en el suelo.

- Sin utilizar cuerda: Todo el grupo debe ir cogido de la mano.

Observaciones: Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

• **LA BARCA**

Descripción del reto: Una tribu de indios persigue al grupo. Deben atravesar el río para poder escapar, pero hay un problema: El río está lleno de pirañas y si se entra en él no hay salida. ¡Que suerte! Hay una barca (colchoneta o sábana) que puede echarle una mano al grupo para que pase.

Normas:

1. Todas las personas deben atravesar el río al mismo tiempo.
2. No se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo.

Material: Una colchoneta o sábana

Observaciones: Puede ser un juego de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta el reto y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

• **21 COOPERATIVO**

Descripción del reto: ¿Quién no ha jugado alguna vez a un 21 en baloncesto? Esta vez se jugará de forma cooperativa. Es decir, llegando a 21 puntos entre todas las personas del grupo, sumando los puntos conseguidos por cada uno. ¡Se debe llegar al objetivo sin pasarse y en el menor tiempo posible!

Normas:

1. Se establece un orden de lanzamiento.
2. Cada turno termina cuando la persona falla un tiro (no hace canasta).
3. Cuando llegue el turno de cada persona, debe coger la pelota donde haya caído y lanzarla a la cesta.
4. Si se encesta, se suman 2 puntos. Y se vuelve a tirar, desde la línea de tiro libre o marca, para sumar 1 punto más cada vez que se vuelva a encestar. Se pueden ir sumando lanzamientos de 1 punto hasta que se falle.
5. Si la pelota sale fuera del terreno de juego, se va a cogerla y se puede dar un paso para acercarse a la cesta.
6. Se debe jugar para conseguir la cifra exacta de 21 puntos, entre todas las personas del grupo.
7. Si se supera la cifra de 21 puntos, se marca un nuevo objetivo: llegar a 31 puntos.

Material: Una cesta de básquet y una pelota

Observaciones: Si no se dispone de cesta, se puede hacer una marca en la pared. También se puede colocar un aro o un cesto grande en el suelo o se puede colgar un aro en la pared (como si fuera una diana).

• **LOS RECORDS DEL MUNDO**

Descripción del reto: ¡Convertirse en grandes atletas con el reto de conseguir los mejores récords del mundo! Se practicarán las siguientes pruebas:

- Número máximo de vueltas al campo durante un minuto entre todas las personas del grupo.
- Distancia máxima conseguida en lanzamiento de peso entre todas las personas del grupo.
- Longitud máxima conseguida en triple salto entre todas las personas del grupo.
- Altura máxima conseguida en salto de altura entre todas las personas del grupo.

Cada grupo debe conseguir la mejor marca grupal en cada prueba atlética. Esta mejor marca grupal se consigue sumando el mejor resultado de cada persona participante.

Normas:

1. Cada participante tiene un máximo de 3 intentos.
2. Cada persona anota su mejor marca.
3. Esta marca se suma al resultado colectivo.

Material:

- Vueltas al campo: Cronómetro
- Lanzamiento de peso: Pelota medicinal o similar
- Triple salto: Cinta métrica
- Salto de altura: Cinta métrica, colchoneta gruesa de seguridad y cinta elástica.

Observaciones: Tener en cuenta medidas de seguridad en relación al espacio que se ocupa para las diferentes pruebas para evitar choques, caídas o golpes.

• **CARGUEMOS EL BARCO**

Descripción del reto: Debemos embarcar en un barco griego para ir a buscar nuevas rutas de comercio, pero tenemos un problema... ¡alguien se ha dormido y debemos cargar muy rápido el barco!

En un lado, tenemos una caja llena de pelotas que deberemos llevar hasta la otra punta del terreno de juego. Y hacerlo en el menor tiempo posible.

Normas:

1. Solo se pueden transportar las pelotas de una en una.
2. Cuando se ha cogido una pelota, no nos podemos mover del sitio.
3. Si alguna pelota cae en el suelo, debe volver a ponerse en la caja.

Material: Entre 2 y 5 pelotas por persona, y 2 espacios para tener recogidas las pelotas (cajas, cubos, cuerdas, porterías, etc.).

Variante: Hacerlo sin utilizar las manos.

- **SUPERMAN**

Descripción del reto: ¡Una colchoneta nos permite volar! Deberemos transportar a las personas participantes de un sitio a otro en el terreno sin que toquen el suelo. Se debe utilizar la colchoneta gruesa de seguridad y hacerlo como si la persona se hubiera lanzado a la piscina al estilo de Superman.

Normas:

1. Todas las personas participantes deben volar en el mismo momento. Nadie puede quedarse fuera de la colchoneta cuando ésta se desplaza.
2. Solo se puede utilizar la colchoneta para desplazarse hacia delante.
3. Todas las personas deben caer al mismo tiempo en la colchoneta.

Material: 1 colchoneta gruesa de seguridad, como mínimo.

Variante: Hacerlo cogiéndose de las manos durante todo el proceso.

Observaciones: Asegurarse de que el pavimento sea lo suficientemente liso para que la colchoneta pueda resbalar.

- **LA ALFOMBRA MÁGICA**

Descripción del reto: La colchoneta se ha convertido en una alfombra mágica. Debemos organizarnos para transportar a una persona del grupo con la colchoneta por todo el espacio. Deben hacerse turnos porque todas las personas del grupo puedan disfrutar de este mágico viaje. Los vuelos de la alfombra mágica no tienen que ser siempre iguales.

Normas:

1. Todas las personas deben de estar en contacto con la “alfombra mágica” durante todo el viaje.
2. Todas las personas deben viajar en la alfombra.

Material: Una colchoneta, manta, sábana o similar

Variante: Con más de una colchoneta: Construir un camino de colchonetas. Debemos desplazarnos rodando desde la primera hasta la última colchoneta.

- **EL PASTEL DE CUMPLEAÑOS**

Descripción del reto: Debemos organizar una fiesta de cumpleaños y el grupo es el encargado de transportar el pastel desde la cocina hasta el comedor. Y el pastel debe llegar entero. ¡Buen provecho!

Normas:

1. Colocar un cono sobre la colchoneta y una pelota pequeña encima del cono, simulando ser la vela del pastel.
2. Transportar la colchoneta, con el cono y la pelota, desde el punto A al punto B. Aproximadamente, un recorrido de 30 pasos.
3. Si la pelota o el cono caen al suelo o sobre la colchoneta, se debe volver a empezar.
4. Todas las personas deben tocar la colchoneta durante todo el recorrido.
5. Solo se puede tocar la colchoneta. El cono y la pelota (la vela) solo se pueden tocar si caen o se tumban y entonces se vuelve al inicio del recorrido.

Material: Cono grande, colchoneta y pelota pequeña (tamaño tenis)

Variantes:

- Añadir más velas al pastel.
- Hacer un pastel con otros elementos: Pelotas grandes (de tamaño de fútbol o básquet) que estén sobre la colchoneta, o cuerdas que cuelguen y que no se puedan tocar, entre otros.

- **AVENTURA ENTRE CUERDAS**

Descripción del reto: Dos parejas se sitúan en el espacio de juego, distanciándose 10 pasos una de otra, y hacen girar una cuerda cada una. Las demás personas pasan por debajo para participar en el siguiente reto: ¡Vivir una aventura al límite! Deben pasar por debajo de las dos cuerdas sin tocarlas.

Normas:

1. Todas las personas deben pasar por debajo de las dos cuerdas.
2. Cuando consigan hacerlo, deben esperar que todas las personas del grupo hagan lo mismo.
3. Si la cuerda detiene su movimiento porque una persona la toca, todos vuelven a empezar.
4. Se puede empezar el reto pasando las cuerdas de una en una. Superado este primer paso, se pueden formar parejas e intentar que todas pasen las cuerdas. Seguimos haciendo grupos de personas cada vez más grandes hasta conseguir cruzar todas juntas formando un solo grupo.

Material: 2 cuerdas

Observaciones:

En primera instancia, dos personas dinamizadoras empiezan a voltear la cuerda. Después se pueden ir cambiando las personas encargadas de hacerlo. Así, las personas participantes en la jornada tienen un modelo a seguir en relación a la velocidad (calmada) y a la amplitud que se debe conseguir al moverla.

Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

• **EL VOLCÁN EN ERUPCIÓN**

Descripción del reto: ¡Un cono es en realidad un volcán en erupción que debemos calmar! Los aros que tiene a su alrededor son capas de lava. Si se sacan de allí, el volcán volverá a dormirse sin causar daño alguno. Pero ¡alerta! Los aros queman, ¡o sea que deberemos sacarlos de allí sin utilizar las manos!

Normas:

1. Se pueden tocar los aros con cualquier parte del cuerpo, excepto las manos.

2. Se deben sacar los aros de uno en uno.
3. Todas las personas del grupo deben participar en la retirada de los aros.
4. Se supera el reto cuando el cono queda libre.

Material: Un cono alto, y entre 6 y 8 aros

Variante: Poner una pica en el cono para aumentar la altura del volcán y la dificultad del reto.

- **¡FLOTAMOS!**

Descripción del reto: Tener tantas pelotas como personas haya en el grupo. ¿Será posible mantenerse todo el mundo durante 5 segundos sobre las pelotas?

Normas:

1. Cuando todo el mundo ha dejado de tocar el suelo, se empiezan a contar los 5 segundos.
2. Cuando se empiezan a contar los segundos, ya no se puede tocar el suelo.
3. Si alguna persona toca el suelo, se vuelve a empezar.
4. Todas las personas deben estar en contacto con otra del grupo, como mínimo.

Material: 1 pelota de básquet por persona

Observaciones: Puede ser un juego de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta el reto y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **¡TODOS DE PIE!**

Descripción del reto: Hacer un corro. Cada persona del grupo tiene delante una pica y debe conseguir que se mantenga de pie. Cuando se ha conseguido se debe dar una vuelta entera al corro, pasando por todas las posiciones, ¡sin que las picas dejen de estar en pie!

Normas:

1. Cada pica se mantiene en el mismo lugar. No cambia de posición.

2. Las picas se deben mantener en pie en todo momento.
3. Si una pica cae al suelo, se vuelve a empezar.
4. Dar la vuelta al corro significa estar una vez en el sitio de todas las personas y terminar en la posición inicial.

Material: Una pica por persona

Variantes:

- Utilizar aros, en lugar de picas.
- Que las personas del grupo estén más alejadas unas de otras.

- **EL MENSAJE COLECTIVO**

Descripción del reto: Cada grupo dispone de un rotulador con diversos cordeles atados a él. Cada persona debe coger uno de los extremos y entre todas escribir la palabra “equipo”.

Norma: Todas las personas del grupo deben participar en la escritura de todas las letras.

Material: Rotulador, bolígrafo o lápiz, cordel y hoja de papel.

Variantes:

- Escoger una palabra entre todas las personas y escribirla conjuntamente.
- Hacer un dibujo en lugar de escribir una palabra.
- Si se dispone del material, se puede hacer con pinceles y pintura.

5) JUEGO DE VUELTA A LA CALMA: LA FOTOGRAFÍA

Material: Ninguno

Descripción del juego: Dos personas son las fotografías y el resto del grupo posa, inmóvil, para ser fotografiado. Las fotografías tienen un minuto para observar y tratar de recordar las posiciones de todas las personas del grupo.

Tras el minuto de observación las fotografías se vuelven de espaldas al grupo y dejan de observarlo. Entonces el grupo puede hacer 5 cambios: de posición entre

personas, de posturas, añadir o eliminar elementos de la foto, expresiones de la cara, etc.

Al final, las fotografías vuelven a observar al grupo y deben descubrir y corregir los cambios que se hayan hecho en relación a la fotografía inicial.

Observaciones: Se pueden ir variando las personas que representen el rol de fotografías (no importa cuántas pueda haber) y también se puede disminuir o aumentar el tiempo de observación de la fotografía inicial.

6) ACTIVIDAD PARA LA REFLEXIÓN Y EL CIERRE: UNA PALABRA

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes forman un corro sentadas en el suelo. Se dejan cinco minutos para que cada una piense una palabra que defina el Encuentro Socio-deportivo. Tras el tiempo de reflexión, cada participante, una a una, comparte la palabra que haya escogido.

Observaciones: Tener en cuenta que es necesario dar a cada uno el tiempo de reflexionar y de expresarse.

7) RITUAL DE SALIDA: GRITO CONJUNTO

Material: Ninguno

Descripción del juego: Es una dinámica que no requiere de mucho tiempo y que tiene como objetivo lanzar de forma conjunta un mensaje final. Todas las personas que han participado en la jornada deciden un lema que gritarán al unísono para ponerle punto y final. Para hacerlo, se sitúan en corro y se cogen de las manos o por los hombros creando una gran piña. Se inicia la cuenta atrás y al finalizar la misma todas juntas gritan el lema decidido.

Si los participantes son muchos, con el objetivo de evitar un gran corro con las personas muy separadas unas de otras, se puede hacer un corro exterior y otros más pequeños dentro del mismo.

SESENTA JUEGOS MOTORES Y RETOS COOPERATIVOS PARA LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS EN LOS CENTROS PENITENCIARIOS

Siendo conocedores de las pautas y recomendaciones para organizar un Encuentro Socio-deportivo, y tras haber visto un ejemplo de sesión a punto de ser puesta en práctica, esta tercera parte del capítulo incluye el compendio de juegos motores y retos cooperativos para los Encuentros Socio-deportivos en el interior de los centros penitenciarios.

A partir de ellos cada persona o equipo organizador puede diseñar su propio Encuentro Socio-deportivo. Las diferentes categorías de juegos y retos se presentan de forma ordenada, siguiendo la estructura de la sesión de un Encuentro Socio-deportivo, para facilitar el diseño del mismo a partir de la selección de una o más actividades de cada tipología. El compendio incluye un ritual de entrada, 6 juegos de conocimiento, 4 juegos para organizar grupos, 14 juegos colectivos, 28 retos cooperativos (de los que 11 son sin material y 17 con material escaso), 5 juegos de vuelta a la calma y 2 rituales de salida.

Tanto los juegos motores como los retos responden a dos condiciones: la primera, que no requieran uso de material o en todo caso que éste sea escaso, y la segunda, que impliquen poco o ningún contacto físico.

RITUAL DE ENTRADA

- **LA OLA DE NOMBRES**

Tipología: Ritual de entrada y dinámica de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todo el grupo forma un gran corro. Cada persona dice su nombre y lo que más le gusta (en relación a deportes, comida, aficiones, etc.). Tras hacerlo, la persona debe dar una vuelta entera por dentro del corro, corriendo y chocando las manos con todos los compañeros y compañeras; el resto, mientras

tanto, la van animando con fuerza. Cuando la persona vuelve a su sitio, la siguiente hace lo mismo, y así hasta que lo hayan hecho todas las personas del grupo.

Variantes:

- Las personas participantes forman un **pasillo** o un **túnel**: dos filas paralelas que se miran la una a la otra. Una persona se sitúa en un extremo del pasillo, dice su nombre y lo recorre por el interior saludando y chocando las manos de las personas de ambas filas. Las que forman el pasillo la animan y chocan las manos con ella. Cuando la primera persona ha saludado a todas las del grupo, se une a una de las filas del pasillo y es el turno de la siguiente. También se puede hacer en parejas, presentándose y recorriendo el pasillo las dos personas a la vez.

- Las personas participantes forman una **línea**, situándose unas al lado de las otras. La persona que está en un extremo de la línea, dice su nombre y la recorre toda, saludando y chocando las manos del resto. Las que están situadas en la línea la animan activamente y chocan las manos. Cuando la primera persona ha saludado a todo el grupo, se añade al final de la línea y la que ahora es primera hace lo mismo, hasta que todas las personas de la línea hayan saludado.

Observaciones: Debemos pedir a las personas que chocan sus manos que se miren a los ojos para crear y fortalecer los vínculos.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

• AMIGAS Y AMIGOS

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes, de pie, forman un corro. Después de una rueda de presentación para conocer los nombres, empieza el juego. Una persona dice “Yo soy ...”. Después de decir su nombre, levanta la mano de la persona que tiene a su derecha diciendo “y esta es mi amiga xxx” o “y este es mi amigo yyy”. Y así, sucesivamente, hasta que se hayan nombrado todas las personas del grupo.

- **¡CAMBIEMOS DE SITIO!**

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes, de pie, forman un corro. Se realiza una rueda de nombres de forma previa para recordarlos todos. Una persona empieza el juego diciendo el nombre de cualquier compañera o compañero del grupo y se intercambia el sitio con ella. Durante el cambio, cuando las dos personas se encuentran, chocan sus manos.

La persona que ha sido nombrada, tras ocupar su nueva posición en el corro, dice el nombre de otra compañera o compañero cono quien intercambiar el sitio. Se va repitiendo la dinámica hasta que todas las personas hayan sido nombradas.

Observaciones: Buscar estrategias para fomentar que las personas participantes nombren a quien no ha participado aún.

- **EL VECINDARIO**

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes forman un corro, dicen su nombre, y una se sitúa en el centro. La persona que está en el centro del corro empieza el juego nombrando a un compañero y preguntándole: “¿Te gustaría conocer nuevos vecinos o vecinas?” (refiriéndose a las personas que tiene a su izquierda y derecha respectiva).

- Si la persona dice que **SÍ**, se le pregunta: “¿A quién te gustaría conocer?”. La persona del corro responde diciendo el nombre de dos personas distintas. Cuando se ha nombrado a las nuevas vecinas, la persona del centro da el pistoletazo de salida con una palmada. En ese momento, las dos personas que están a su lado (vecinas actuales) y las otras dos (nuevas vecinas) deben correr e intercambiar sus posiciones. Debemos tener en cuenta que la persona del centro del corro también correrá para tratar de

ocupar uno de los cuatro espacios que quedan vacíos. La persona que ha sido preguntada y las que no han sido nombradas se quedan quietas en su sitio.

- Si la persona dice que **NO**, la pregunta se debe hacer a otra persona hasta encontrar alguna que responda sí.

Observaciones: Marcar visualmente el espacio que ocupa cada persona en el corro para garantizar la suficiente separación y poder identificar correctamente los espacios vacíos. Se puede marcar cono tiza en el suelo o con el propio pie si el suelo es de arena.

- **¿TE VIENES CONMIGO?**

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes forman un corro, recuerdan su nombre, y una se sitúa en el centro. Esta empieza el juego diciendo: *“Voy al mercado a comprar plátanos, patatas y manzanas, y voy con ...”* y dice el nombre de entre tres y seis participantes.

La persona del centro da la salida con una palmada y las personas nominadas deben correr para intercambiar sus posiciones como también lo hace la persona del centro. Quien se quede sin plaza se sitúa en el centro y vuelve a empezar el juego, proponiéndose una compra distinta en el mercado.

Variante: Cada vez que una nueva persona inicia el juego, se cambia la frase inicial cono una actividad distinta. Por ejemplo, *“Voy a ver un partido de futbol y voy con...”*, o *“Voy al teatro y voy con...”*.

Observaciones: Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado con los posibles choques que se puedan producir cuando se intercambien los sitios.

- **¡HAGAMOS MEMORIA!**

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Se forman grupos de entre seis y diez personas. Cada grupo se pone de pie, formando un corro con los demás. Una persona empieza el juego diciendo su nombre y sigue la compañera o compañero que tiene al lado, diciendo el nombre de la persona anterior y el suyo. Así, sucesivamente, hasta que la última persona debe decir los nombres de todas las compañeras y compañeros, desde la primera hasta el suyo.

Variante: Hagamos la mochila: Seguir la misma dinámica con el siguiente cambio: Se empieza el juego diciendo el nombre y un objeto que se pone en la mochila imaginaria. Previamente se debe concretar cual es la actividad para la que se está preparando la mochila (ir a la playa, de excursión, a la escuela, etc.). Se trata de ir repitiendo el nombre de las personas y el objeto de forma encadenada.

Observaciones: Matizar que, si alguna persona no recuerda el nombre o se equivoca, entre todas van a ayudarlo a recordarlo.

- **FANS**

Tipología: Juego de conocimiento

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes ocupan todo el espacio, caminando, separadas unas de otras. Cuando dos personas se ponen de acuerdo, juegan a “1, 2, 3, piedra, papel, tijera”. La persona que gana sigue caminando y quien ha perdido empieza a seguirla sin dejar de animarla (haciendo de fan). Cada vez que una persona gana una partida, consigue un nuevo fan: la persona que ha perdido la partida y las que la estén siguiendo.

Dinámica de “1,2,3, piedra, papel, tijeras”: Dos personas esconden la mano tras su espalda y dicen a la vez “1, 2, 3, ¡ya!”. En ese momento las dos personas muestran la mano que tenían escondida con la forma de:

- Piedra (puño cerrado)
- Papel (mano abierta y extendida)

- Tijeras (mano cerrada con los dedos índice y corazón abiertos y extendidos, haciendo el símbolo de la victoria)

El papel gana a la piedra, envolviéndola; la piedra gana a las tijeras, golpeándolas; las tijeras ganan al papel, cortándolo.

Variante: Pares o nones: Cuando se encuentran dos personas, una escoge *pares* y la otra *nones*. Las dos esconden una mano detrás de la espalda y deciden con cuantos dedos van a participar. A la vez dicen “1, 2, 3, ¡ya!”, muestran las manos y suman el total de dedos presentados. Si el resultado es par, gana quien haya dicho par; y si el número es impar, gana quien haya dicho non.

Observaciones: Transmitir el mensaje de que las personas con rol de fans deben adoptar una actitud positiva en todo momento, aplaudiendo y animando a la persona que siguen con mensajes positivos.

JUEGOS PARA ORGANIZAR GRUPOS

- **LOS PAQUETES**

Tipología: Juego de conocimiento y organización de grupos

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas del grupo se dispersan corriendo libremente por el espacio. Para empezar, la persona dinamizadora grita un número en voz alta. Por ejemplo: ¡*Paquetes de 5!*”. Entonces, todas las personas deben agruparse de acuerdo con el número que se ha dicho. Cuando los grupos se han formado, se recuerdan entre ellos los nombres de sus componentes.

Variante: Agrupar según características físicas o personales. Por ejemplo, “*Uniros por*”:

- Color de los ojos
- Tamaño del pie
- Color del pelo
- Color del calzado deportivo

- País que querrían visitar
- Comida preferida

Observaciones: Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado con los posibles choques que se puedan producir cuando se intercambien los sitios.

• LAS PULSERAS DE COLORES

Tipología: Organización de grupos

Material: Hilos o cordeles de colores

Descripción de la estrategia: Debemos conseguir hilos o cordeles de tantos colores como grupos queramos formar, y dar uno a cada persona participante. Por ejemplo: Si se quieren formar cuatro grupos, debemos tener preparados hilos de 4 colores distintos y repartirlos entre las personas de manera que se formen cuatro grupos con el mismo número de integrantes.

Variantes:

- Con tiza o rotulador, dibujando una línea en el dorso de la mano.
- Con pegatinas o adhesivos, pegándolos en la parte superior de la camiseta.

Observaciones: Tener en cuenta las características de las personas participantes para formar grupos heterogéneos y potenciar las buenas relaciones.

• LOS NÚMEROS

Tipología: Organización de grupos

Material: Ninguno

Descripción de la estrategia: A cada persona se le asigna un número, en función de cuantos grupos queramos formar. Por ejemplo: Si se quieren formar cuatro grupos, debemos repartir números del 1 al 4. Se deben repartir de forma ascendente y repetir la serie del 1 al 4 hasta que todo el mundo tenga un número asignado.

Para asegurar un repartimiento ágil y efectivo de números, se puede aprovechar para repartirlos en el corro que habíamos hecho para explicar la estrategia.

Observaciones: Si urge tener los grupos hechos, debemos utilizar la estrategia tal y como está descrita. Si disponemos de más tiempo para formarlos, podemos entretenernos en ver que número se asigna a cada persona para asegurarnos así de que se forman grupos heterogéneos.

• LOS AROS COOPERATIVOS

Tipología: Organización de grupos

Material: Aros, o cuerdas, o tiza; equipo de música.

Descripción del juego: Distribuimos los aros por todo el espacio. Las personas participantes se mueven libremente por él al son de la música. Cuando la persona dinamizadora la detiene, el grupo debe situarse dentro de los aros en el menor tiempo posible. En cada aro pueden situarse tantas personas como lo deseen. Todas deberán tener, como mínimo, un pie dentro del aro hasta que vuelva a sonar la música. Cada vez que ésta vuelve a sonar, la persona dinamizadora saca un aro del juego. Dependiendo de cuantos grupos se quiera formar, deberá dejar de retirar aros. En la última ronda, debe dejar tantos aros como grupos se quieran formar.

Variante: Dinamizar el desplazamiento de las personas participantes mientras suene la música dando indicaciones de como moverse:

- Caminando hacia atrás
- A cámara lenta
- Haciendo alguna representación (animal o zombi, entre otras)
- Por parejas

Observaciones: Debemos procurar que haya un aro para cada persona participante. En caso de no disponer de tanta cantidad, colocar el máximo número posible. También se pueden crear aros con cuerdas, o dibujarlos con tiza, o con el pie si el suelo es de arena.

Si no se dispone de equipo de música, se puede dar una señal con una palabra acordada (“¡Ya!”, o “¡A los aros!”, entre otras), utilizar un silbato o una palmada.

También se puede sustituir la música del equipo de sonido por una canción que cante el mismo grupo.

Puede ser un juego de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta el reto y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

JUEGOS COLECTIVOS

- **STOP**

Tipología: Juego colectivo

Material: Petos, pelotas, tiras de papel o de bolsa de plástico.

Descripción del juego: Las personas perseguidoras llevan un elemento que las identifica: un peto, una pelota, una tira de papel o bolsa de plástico en la mano, cogida de forma visible. Las personas que escapan deben evitar ser atrapadas por las perseguidoras. Cuando una persona que persigue toca a alguien, le da el elemento identificador y se cambian los roles (quien perseguía se convierte en perseguido, y a la inversa).

Las personas pueden hacer Stop para no ser atrapadas, gritando “¡Stop!” y quedándose quietas con los brazos en cruz y las piernas separadas. Para seguir jugando, las compañeras y los compañeros pueden salvarlas chocando una de sus manos extendidas.

Variante: Proponer otras consignas para salvar a la gente atrapada: hacer un baile juntos, cantar juntos, saludarse de forma divertida o formando una frase que tenga sentido (una persona la empieza y la otra la termina), entre otras posibilidades.

Observaciones: La propuesta de salvar de forma distinta a la tradicional responde a que tratamos de evitar posibles lesiones y contactos excesivos o quizás mal interpretados.

- **LAS CUATRO ESQUINAS**

Tipología: Juego colectivo

Material: 5 conos y 5 pelotas

Descripción del juego: Se colocan 4 conos formando un cuadrado y un quinto cono en el centro. Las personas participantes se dividen en 5 grupos y cada uno se sitúa en uno de los conos. Los grupos deben cambiar de cono cuando el que está en el centro pregunta “¿Estáis preparados?”. Cuando los demás han contestado afirmativamente, el grupo del centro da la señal de cambio (“1, 2, 3, ¡YA!”). El objetivo de cada grupo es llegar a uno de los 4 conos de las esquinas.

Para cambiar de cono, tras la señal, es necesario que todas las personas del grupo se mantengan unidas (cogidas de las manos o de los hombros). Solo puede haber un grupo en cada cono. Si las personas de un grupo llegan a un cono en diferentes momentos (es decir, separados unas personas de otras), el grupo vuelve a empezar el juego desde el cono central.

Variantes:

- Cada grupo personaliza su señal de cambio cuando se sitúa en el cono central.
- No se puede cambiar al mismo cono dos veces seguidas.
- No se puede ir a los conos más próximos.
- Cada grupo tiene una pelota que debe conducir con los pies.
- Cada grupo tiene una pelota que debe conducir con los pies y un número de personas del grupo, o todas ellas, deben tocarla una vez, como mínimo, antes de llegar al cono.

Observaciones: Si en cada grupo hay demasiadas personas, reducir el número de personas formando grupos más pequeños y situando más conos en el espacio formando la figura geométrica que más convenga (pentágono, hexágono, etc.), para tener el mismo número de grupos como conos se tengan.

- **LAS MIRADAS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes, de pie, forman un corro y una se sitúa en el centro. El objetivo de las personas que se encuentran en el corro es cambiar de lugar. Cada persona debe tratar de ponerse de acuerdo con otra para intercambiarse el sitio. La comunicación solo se puede hacer a través de la mirada. La persona del centro debe tratar de ocupar una posición en el corro cuando dos personas estén intercambiándose el sitio. En todo momento, debe haber una persona en el centro del corro. Los intercambios de sitio solo se pueden realizar entre las personas que han hecho un acuerdo a través de una mirada. Una tercera persona no puede salir de su sitio para aprovechar el intercambio de otras dos.

Variante: Las personas forman parejas y se colocan en corro. Una de las parejas se sitúa en el centro. Se sigue la misma dinámica de juego.

Observaciones: Marcar visualmente el espacio de cada persona o pareja del corro para garantizar la separación e identificar bien los espacios vacíos. Se puede marcar con tiza el suelo o hacer una cruz con el propio pie si éste es de arena.

- **PIEDRA, PAPEL, TIJERAS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes forman grupos de tres cogiéndose de las manos. Los grupos se desplazan por el espacio y cuando la persona dinamizadora emite una señal (“¡Ahora!”), se encuentran dos grupos y juegan tres partidas de *Piedra, papel, tijeras* a través de la expresión corporal.

- Cuando el grupo decide representar la piedra, las tres personas se agachan.
- Cuando el grupo quiere representar el papel, las tres personas se mantienen de pie.
- Cuando el grupo decide representar las tijeras, las dos personas de los extremos se quedan de pie y la persona del centro se agacha.

Debemos recordar que el papel gana a la piedra, envolviéndola; la piedra gana a las tijeras, golpeándolas; las tijeras ganan al papel, cortándolo.

Cuando los grupos han acabado las tres partidas, vuelven a desplazarse. Cuando la persona dinamizadora vea que todos los grupos están en movimiento, dará un nuevo aviso y éstos buscarán a un grupo diferente al anterior para volver a jugar.

Observaciones: Debemos saber cuantas personas van a participar antes de formar los grupos. Si hay una o dos que se quedan sin poder formar el grupo de 3, podrán unirse a otros grupos o, en el segundo caso, formar un grupo de 2. En ambos casos, deberemos dejar claro como los grupos distintos de 3 van a representar los tres objetos.

- **ATRAPA COLAS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Tiras transversales de papel de periódico o bolsa de plástico (como mínimo una por persona)

Descripción del juego: Las personas participantes se distribuyen por el espacio de juego, cada una tiene una tira de papel o plástico en el bolsillo de los pantalones o de la chaqueta. Cada participante debe conseguir tantas colas como pueda e ir las añadiendo a las que tiene.

Cuando una persona consigue una nueva cola, la pone en su bolsillo antes de seguir jugando. Entonces no puede coger otras colas ni se las pueden coger a ella. Aunque una persona se quede sin cola sigue jugando.

Variante: Todas las personas forman parejas y van cogidas de la mano.

- **EL PAÑUELO COOPERATIVO**

Tipología: Juego colectivo

Material: 2 pañuelos

Descripción del juego: Las personas participantes se dividen en dos grupos, colocándose cada uno de ellos a un lado de la pista. En cada grupo se colocan alineadas, una al lado de la otra, mirando a la persona dinamizadora que se sitúa

con los dos pañuelos en el centro del terreno de juego. Antes de empezar, la persona que dinamiza asigna un número impar a cada participante.

El objetivo de cada equipo es correr para atrapar su pañuelo y volver tan rápido como pueda al punto de salida. Para hacerlo, la persona que dinamiza grita un número par. Cada grupo debe organizarse para combinar sus números impares para que sumen el número cantado. Por ejemplo: Si se canta “4” pueden participar en la carrera la persona que tenga el número “3” y la que tenga el número “1”.

Variantes:

- Como última consigna del juego, cantar un número que implique la participación de todo el grupo a la vez.

- Dinamizar el desplazamiento de las personas participantes dándoles indicaciones sobre cómo deben correr:

- A cámara lenta
- Hacia atrás
- Cogidas de la mano
- Cogidas de las dos manos
- Formando estructuras (*)

- Tras coger el pañuelo, corren y se quedan en el otro grupo.

- Se distribuyen los números a las personas del grupo de manera ascendente (impar y par) empezando por el cero. Esta vez participan los números que componen la cifra cantada, colocados de forma correcta (unidades, decenas y centenas) antes de ir a coger el pañuelo. Por ejemplo, cuando se canta “*Quinientos tres*”, corren el 5, el 0 y el 3, y en este mismo orden.

Observaciones: Pedir a las personas que no participen en los desplazamientos que animen y hagan refuerzo positivo a las demás.

(*) Puede ser un juego de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta el reto y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **TELEGRAMA DE GESTOS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes se colocan en fila india, una detrás de otra y mirando todas en la misma dirección. La última empieza el juego tocando la espalda de la persona que tiene delante pidiéndole que se vuelva hacia ella. Cuando se miran, la última hace 3 o 4 movimientos consecutivos. La persona que ha recibido el mensaje debe memorizarlo y repetirlo a la persona que tiene delante en la fila. Y así sucesivamente hasta que el mensaje llegue de la última a la primera persona de la fila.

La primera persona debe hacer los movimientos ante todo el grupo para ver si coinciden con los de quien ha iniciado el mensaje.

Variantes:

- Ampliar el número de movimientos.
- Hacer movimientos con percusión.

- **LOS ROBOTS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes forman grupos de 3 y 4. En cada grupo, una persona ejerce de mecánica y las otras son robots. La mecánica se puede mover libremente y correr por todo el espacio. Las personas que hacen de robots solo pueden caminar en línea recta hasta que no puedan avanzar más por haberse terminado el espacio o haber chocado con otro robot.

En ambos casos se quedan inmóviles, dicen el nombre de la mecánica de su grupo en voz alta y cuentan hasta 10 con los dedos y alzando el brazo. El objetivo de la mecánica es dar la vuelta a las personas que hacen de robot para que sigan avanzando. Si las personas robot llegan al 10 y la mecánica no ha llegado hasta ellas, se estropean y caen al suelo. En este caso, cuando llegue la mecánica deberá darles cuerda para que puedan volver a ponerse en marcha.

Cada cierto tiempo, la persona dinamizadora del juego propone cambio de roles de forma que todas las personas hagan de robot y de mecánica.

Variantes:

- Acortar o alargar el tiempo que tiene la mecánica para llegar hasta los robots, haciendo que estos cuenten solo hasta 5 o más allá de 10.
- A la persona robot se le han terminado las pilas. La mecánica debe ir hasta donde está la persona dinamizadora del juego y chocar la mano con ella para obtenerlas. La mecánica, a su vez, choca la mano a la persona robot para darle energía.

Observaciones: Reducir el espacio si éste es muy grande y no funciona la dinámica.

- **EL ENCANTAMIENTO**

Tipología: Juego colectivo

Material: Petos o pelotas

Descripción del juego: Las personas que persiguen llevan un peto o cogen una pelota para poder ser identificadas, y son las personas mágicas. Cuando una persona mágica atrapa a una persona del grupo, la congela, la convierte en estatua, y debe quedarse quieta en el lugar. Cada persona puede representar la estatua que prefiera y puede volver a moverse cuando una persona que no ha sido atrapada imita su postura.

Variante: Poner en práctica otras consignas para salvar a las personas que han quedado convertidas en estatuas:

- Chocando las manos con ellas
- Haciendo un baile juntas (la una ante la otra)
- Cantando juntas
- Saludándose de una manera divertida

Observaciones: Se debe calibrar bien el número de personas que persiguen para que el juego sea dinámico y que todo el mundo disfrute participando en él. Por ejemplo, para un grupo de 20 personas puede ser adecuado que entre 4 y 5 tengan

el rol de personas mágicas. Asimismo, se debe observar la dinámica del juego con atención para identificar cuando llega el momento de cambiar los roles.

- **LA ARAÑA**

Tipología de juego: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas se sitúan en el límite de la pista. La que hace de araña se coloca en el centro del campo y solo puede desplazarse lateralmente siguiendo una línea imaginaria.

La araña grita “¡Araña!” y el resto del grupo contesta “*Peluda*”. Tras este aviso, las personas deben tratar de pasar al otro lado del campo sin ser atrapadas por la araña. Si alguna de las participantes es tocada por ella, se convierte en araña y persigue a los demás de la misma forma.

El juego finaliza cuando todas las personas son arañas y no queda nadie por atrapar.

Variantes:

- El grupo grita “*Araña peluda, ¿quién puede pasar?*” y la araña decide quien pasa: “*Quien tenga los ojos azules*” o “*Quien lleva una camiseta roja*”, entre otras consignas visibles. Las personas que cumplen con la consigna cruzan la pista sin ser atrapadas.
- Cuando la araña atrapa a alguna persona, se intercambian los roles.
- Formar dos filas de arañas.

Observaciones: Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado cuando corran.

- **LA CADENITA**

Tipología de juego: Juego colectivo

Material: Ninguno

Descripción del juego: Una persona persigue a las demás y cuando toca a alguien, se cogen de la mano para perseguir juntas. Se sigue esta dinámica hasta que todas las personas son atrapadas. Solo pueden tocar y atrapar las personas que están en los extremos de la cadena. Si las personas que persiguen no están cogidas de la mano, no pueden atrapar a nadie más hasta que vuelvan a cogerse.

Variante: Cada vez que la cadena llega a ser de 4 personas, se divide en dos cadenas de dos personas cada una y siguen persiguiendo.

Observaciones: Explicar que cuanto más larga es la cadena, más grande es la velocidad de las personas que estén en los extremos y más difícil su control.

- **VIENTO DEL NORTE Y DEL SUR**

Tipología: Juego colectivo

Material: Petos o pelotas

Descripción del juego: Las personas que persiguen al resto del grupo llevan un peto o una pelota y desarrollan el rol de Viento del Norte. Cuando atrapan a una persona, la convierten en estatua de hielo, y debe quedarse quieta en el lugar en que se encuentra.

Las personas que forman el grupo de Viento del Sur, identificadas con un peto o pelota de diferente color, se encargan de descongelar a las estatuas de hielo, chocándoles la mano.

El Viento del Norte no puede congelar al Viento del Sur.

Variantes:

- Las personas que participen como Viento del Norte sí que pueden congelar a las que actúan como Viento del Sur.
- Las personas que participen como Viento del Norte sí que pueden congelar a las que actúan como Viento del Sur. Cuando éstas son atrapadas, deben contar lentamente hasta 5 para descongelarse y poder seguir salvando estatuas de hielo.

Observaciones: Observar la dinámica del juego con atención para identificar cual es el momento más adecuado para cambiar las personas que desarrollan el rol de Viento del Norte y del Sur. Pensar cual puede ser el número adecuado de personas

que persigan y salven para que el juego sea dinámico y conseguir que todas las personas participen en él de forma activa. Por ejemplo, para un grupo de 20 personas, puede ser adecuado que 4 personas persigan y 3 salven.

- **LOS REFUGIOS**

Tipología: Juego colectivo

Material: Petos y aros

Descripción del juego: Se reparten diversos aros por el espacio de juego para actuar como refugios. Hay personas que persiguen a las demás y deben atraparlas. Per evitar ser atrapadas, las personas pueden entrar en los refugios cuando así lo deseen. Para salir de ellos necesitan la colaboración de una compañera o compañero: deberán darles la mano para ayudarlas a salir.

Variantes:

- La persona que está en el refugio puede salir cuando la ayuden dos personas a la vez, como mínimo.
- Antes de que termine el juego, todas las participantes habrán tenido que ayudar a salir a un número mínimo de personas.

Observaciones: Si los aros se deslizan sobre el terreno, colocarlos en el borde del campo evitando las zonas centrales en las que hay más desplazamientos.

- **LAS LLAVES**

Tipología: Juego colectivo

Material: Juego de llaves y una silla. Si no se tiene un juego de llaves, se puede utilizar material sonoro (como cascabeles, o una bolsa de plástico estrujada). Si no se tiene ninguna silla, la persona puede sentarse en el suelo y tener las llaves a su espalda, o puede estar de pie con las llaves en el suelo.

Descripción del juego: Se hacen grupos entre 6 y 8 personas. Una persona participante se sienta en la silla con los ojos cerrados y de espaldas al grupo. El juego de llaves se pone debajo de la silla. El resto del grupo se sitúa a 10 pasos de

la silla, aproximadamente. Seguidamente, se plantea la historia del juego para presentarlo de forma más atractiva:

“¡La abuela no os deja salir fuera de casa y ha escondido las llaves! Por suerte, siempre se duerme viendo la televisión y sabéis que esconde las llaves bajo la silla. Debéis organizaros para coger las llaves y poder abrir la puerta. Vigilad pues la abuela tiene el oído muy fino y si oye las llaves se despertará y sabrá quién las ha cogido.”

El grupo debe organizarse para coger las llaves en silencio y volver al punto de inicio. Las llaves pueden pasar de una persona participante a otra. La persona que hace el rol de abuela se despierta cuando oye el sonido de las llaves y entonces dice en alta voz el nombre de quien cree que las tiene.

Variante: Pasa la pelota: Se hacen grupos entre 6 y 8 personas. Una persona adopta el rol de vigilante, está de pie al final del campo y empieza el juego de espaldas al grupo. El resto de grupo se sitúa a 10 pasos de la persona, aproximadamente, con el objetivo de hacer llegar una pelota o cualquier otro objeto pequeño a los pies de la que vigila sin que esta sepa donde se encuentra la pelota en ningún momento. Se puede utilizar la siguiente historia para explicar la variante:

“Sois un grupo de amigos y amigas que queréis ir al parque con la pelota. Pero hay una persona vigilando siempre en la puerta del parque, para que nadie entre con pelotas. Debéis organizaros para conseguir que la pelota llegue a la puerta del parque”

Cada vez que la persona que vigila se pone de espaldas, el grupo puede avanzar hacia ella. Antes de dejar la pelota a los pies de quién vigila, cada persona debe haber transportado la pelota una vez, como mínimo.

La persona vigilante cuenta hasta 8 de espaldas al grupo. Cuando se vuelve, puede adivinar quién tiene la pelota. Dispone de todo el tiempo necesario para observar el grupo desde su posición (no se puede mover).

- Si acierta quien tiene la pelota, el grupo debe volver al punto de inicio del juego.

- Si **no** lo acierta, la vigilante vuelve a ponerse de espaldas y cuenta hasta 8. Mientras tanto, el grupo sigue avanzando y la pelota va cambiando de manos.

Observaciones: Hacer énfasis en la relevancia de ser honestos con el fin de que este juego tenga sentido.

RETOS COOPERATIVOS

RETOS SIN MATERIAL

- **LETRA A LETRA**

Descripción del reto: El grupo tiene una misión: Entre todas las personas deben pensar y acordar una palabra que sea significativa para todo el mundo. Cuando la hayan decidido, deben formarla utilizando, únicamente, los cuerpos de las personas del grupo.

Normas:

1. Todas las personas deben participar en escoger la palabra.
2. Todas deben ser escuchadas.
3. Todas deben formar parte de la palabra, sin excepción.

Material: Ninguno

Observaciones: Indicar a las personas participantes que estén atentas en respetar el espacio individual de cada persona cuando representen la palabra, evitando el exceso de contacto entre unas y otras. Si el grupo es muy numeroso, se puede proponer representar más de una palabra o mensaje.

- **RELEVOS ACUMULATIVOS**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 10 personas. Se debe completar un recorrido de la siguiente forma:

La primera persona de cada grupo hace el recorrido y al acabarlo coge la mano de la siguiente persona. Deben hacer el recorrido juntas, sin dejarse

de la mano. Cuando vuelvan al punto inicial, cogen de la mano a la siguiente persona del grupo y repiten el recorrido. Y así sucesivamente hasta que todas las personas del grupo lo hagan juntas.

Normas:

1. Todas las personas deben participar en el reto.
2. Se deben respetar las zonas delimitadas del recorrido.
3. Es necesario pensar estrategias, de forma conjunta, con el objetivo de que todo el mundo participe de forma cómoda y esté de acuerdo en todo momento con la forma acordada para resolver el reto.

Material: Ninguno

Variante: Una vez superado el reto, cronometrar el tiempo desde que empieza la primera persona del grupo hasta que llegan todas juntas al final. ¡Volver a repetirlo procurando rebajar el tiempo empleado!

Observaciones: Si el grupo es receptivo, repetir el reto unas cuantas veces introduciendo la variante del cronómetro y la necesidad de mejorar el tiempo empleado, para que utilicen, si es necesario, una estrategia diferente. Dejar tiempo a los grupos para que dialoguen y piensen diversas estrategias para superar el reto.

• **LOS ELECTRODOMÉSTICOS**

Descripción del reto: Ha llegado el momento en el que todo el grupo debe decidir que electrodoméstico quiere diseñar y que piense como representarlo. Y como colofón, ¿debe darle vida y hacerlo funcionar!

Normas:

1. Todas las personas del grupo deben participar para hacer la figura del electrodoméstico. Nadie puede quedar fuera.
2. Debemos dar tiempo para pensar, decidir y probar como se representa el electrodoméstico escogido por el grupo.

Material: Ninguno

Variante: Representar objetos o situaciones relacionadas con cualquier otro tema. Por ejemplo, material deportivo o una situación deportiva, un instrumento de jardinería u otro oficio, entre otras.

Observaciones: Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **¡HAGAMOS CIRCO!**

Descripción del reto: ¡Hoy es el día en que se hace el casting de acróbatas del circo! Formamos grupos de entre 4 y 6 personas y deben crear tres figuras acrobáticas. Tras practicar durante un rato, deben mostrar al jurado del casting las figuras trabajadas.

Normas:

1. Diseñar y preparar tres figuras acrobáticas.
2. Todas las personas deben formar parte de las tres figuras.
3. Todas las personas deben tocar como mínimo a una.
4. Se debe aguantar cada figura durante 3 segundos, como mínimo.

Material: Ninguno

Variantes:

- Formar grupos de 10 o 12 personas.
- Diseñar figuras estáticas y dotarlas de movimiento.

Observaciones: Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **¡LEVANTÉMONOS!**

Descripción del reto: Formar un corro sentados en el suelo y mirando hacia el exterior. Todo el mundo se coge de brazos y procura levantarse al mismo tiempo.

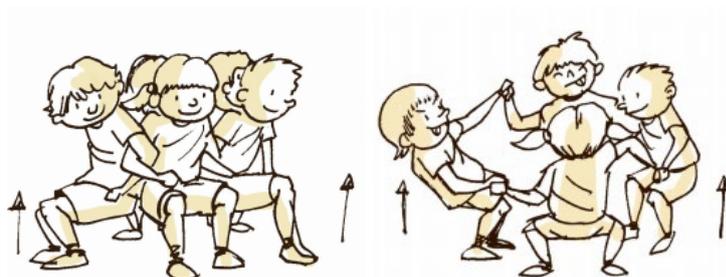
Normas:

1. El grupo debe mantenerse unido con los brazos entrelazados todo el rato.
2. Todo el grupo debe levantarse a la vez. Nadie puede hacerlo antes que los demás.
3. Solo se puede tocar el suelo con el culo y los pies, no con las manos o los brazos.

Material: Ninguno

Variante: Formar un corro sentados en el suelo mirando hacia el interior. Todo el mundo se coge de brazos y procura levantarse al mismo tiempo.

Observaciones: Puede ser un juego de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta el reto y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.



• **¡EQUILIBRÉMENOS!**

Descripción del reto: El grupo lo forman equilibristas. Deben construir una figura, según las normas requeridas, y mantenerla durante 10 segundos.

Normas:

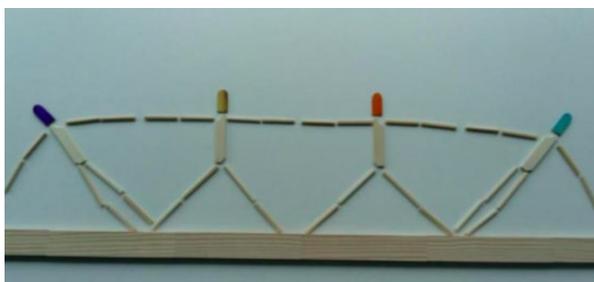
1. Las personas que forman el grupo se colocan en fila, unas al lado de las otras, cogidas de la mano con los brazos extendidos.
2. Todas las personas deben tocar con los pies los pies de las que tienen a izquierda y derecha.
3. Cuando se consigue la figura, deben conservar el equilibrio 10 segundos.
4. Los 10 segundos se deben contar en voz alta.

Material: Ninguno

Variantes:

- Situadas todas las personas en fila, deben mantener el equilibrio durante 10 segundos con un pie apoyado en el suelo.
- Empezar haciendo un corro. Mantener el equilibrio durante 10 segundos con las mismas normas expuestas.

Observaciones: Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.



- **¡PONGÁMOSLE RITMO!**

Descripción del reto: Al grupo le toca demostrar que lleva el ritmo en la sangre. Debe sentarse en corro e inventarse un ritmo. Después debe presentarlo a los demás grupos para que lo reproduzcan. Así, uno tras otro, todos enseñan los ritmos creados. Al final se pueden combinar los distintos ritmos per crear uno conjunto.

Normas:

1. Todas las personas deben participar en el diseño y la reproducción del ritmo.
2. Se puede marcar el ritmo con cualquier parte del cuerpo.
3. El orden de presentación lo acuerdan los grupos: No hay ninguno establecido para crear el ritmo conjunto.

Material: Ninguno

Variante: Escoger una canción conocida y reproducirla entre todos los grupos a partir de ritmos y sonidos.

- **¡VAMOS A ORDENAR!**

Descripción del reto: El grupo tiene su habitación hecha un desastre. Antes de ponernos a ordenarla debemos arreglarnos a nivel individual. Lo haremos en silencio, de acuerdo con las siguientes consignas:

Normas:

1. Escoger una consigna y ponerse en orden según la misma. Por ejemplo, según la edad, el mes o año de nacimiento, el número de pie, la altura o la primera letra del nombre, entre otras.
2. Ordenarse en silencio: ¡No se puede decir nada!

Material: Ninguno

Variante: Colocarse sobre una línea pintada en el suelo. También se pueden utilizar bancos. Todas las personas se ponen sobre la línea o sobre los bancos. Sin poder salir o bajar al suelo, ordenarse según la consigna marcada.

Observaciones: Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **LATAS DE SARDINAS**

Descripción del reto: Formar grupos de 5 personas y ponerse estiradas en el suelo, unas al lado de las demás. Se dan 3 segundos para recordar la posición y el orden en que se han colocado. Pasados los 3 segundos, el grupo da una vuelta entera a la pista. Cuando la persona dinamizadora grita “¡Latas de sardinas!”, cada grupo debe situarse de la misma forma en que estaba al principio.

Normas:

1. Se dan 3 segundos para recordar la situación y el orden de todo el grupo.
2. Situarse en la misma posición en el menor tiempo posible cuando se de la indicación de reunirse otra vez.

Material: Ninguno

Variantes:

- Desde el momento en que se dice “¡Latas de sardinas!”, se da un máximo de 5 segundos para encontrarse el grupo y situarse en el orden correcto.
- ¡Las sardinas no hablan! Cuando estén colocándose, no pueden hablar ni tocarse.
- Variar la posición de cada persona del grupo en la lata: tumbarse algunas boca arriba y otras boca abajo, y algunas situando la cabeza donde otras tienen los pies.
- Convertir las latas de sardinas en una sola lata gigante: Formar entre todas las personas una sola lata.

Observaciones: Se recomienda que, de forma previa, se haya puesto en práctica alguna estrategia para hacer los grupos, de manera que estén formados por personas de los dos colectivos (personas privadas de libertad y estudiantes universitarias). Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

• **SALTO DE LONGITUD**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 4 y 6 personas. Siempre es un buen momento para poner en práctica las habilidades atléticas. ¿Y que mejor que hacerlo simulando una de las grandes pruebas del atletismo? Una vez formado el equipo, entre todas las personas saltar la distancia más larga posible. ¿Cuántos metros cree cada grupo que puede conseguir?

Normas:

1. La primera persona del grupo salta desde el punto inicial.
2. La segunda participante salta desde donde ha caído la primera. La tercera, desde donde ha caído la segunda. Y así sucesivamente hasta que hayan saltado todas las personas del grupo.

Material: Ninguno

Variante: Después de un primer intento, repetir el reto para tratar de conseguir una distancia mayor.

- **ÉRASE UNA VEZ...**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Ponerse en corro y concentrarse en crear una historia desde el principio hasta el final. Una persona del grupo empieza con una frase y se ayuda del cuerpo para representarla. La siguiente persona repite la frase y representación de la primera, y continúa la historia con una nueva frase y su representación. Así, consecutivamente, hasta que todas las personas hayan contribuido a la creación de la historia. Pedimos a todo el mundo que esté muy atento y en silencio, ¡que empieza la historia!

Material: Ninguno

Variante: Crear un chiste entre todas las personas del grupo. Tener presente que sea divertido y respetuoso hacia todo el mundo.

RETOS CON POCO MATERIAL

- **¡A CIEGAS!**

Descripción del reto: Debemos cruzar todo el espacio de juego sin tocar ningún material ni marca que haya en el suelo. Pero ¡alerta! Debemos hacerlo con los ojos cerrados. Mientras una persona completa el recorrido, otra u otras la están ayudando a cruzar el campo con éxito.

El espacio de juego es una zona pequeña y delimitada con materiales que no se pueden tocar o zonas dibujadas en el suelo que no se pueden pisar.

Normas:

1. Todas las personas deben cruzar el campo con los ojos cerrados.
2. Todo el mundo debe cruzar el campo como ayudante de otra persona.
3. Si se toca alguno de los materiales o marcas, vuelta a empezar.

Material: Conos y papel de periódico per poner en el suelo, o tiza para hacer marcas.

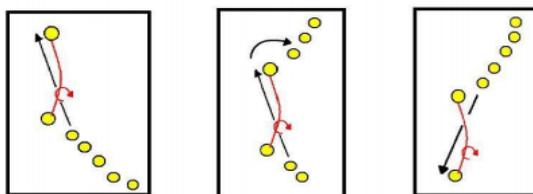
Variantes:

- Solo se pueden dar indicaciones a través de la voz.

- Solo se pueden dar indicaciones a través del tacto, sin hablar.
- Cuando se toca alguno de los materiales o se pisa una marca, se sigue avanzando. Se cuentan las marcas que se hayan tocado desde que ha empezado la primera persona hasta que han cruzado todas las participantes. Repetir el reto y procurar tocar menos materiales o marcas.

- **¡PASA LA CUERDA!**

Descripción del reto: ¿Ha hecho alguna vez el grupo el ocho con una cuerda? Se trata de conseguir hacer el máximo número posible de ochos. ¿Que es hacer un ocho? Cuando todas las personas del grupo consiguen cruzar la cuerda, en fila, unas detrás de otras, formando el número ocho durante el recorrido. (El ocho se va formando en la hilera contraria a la esquina de la cuerda; cuando se ha cruzado por debajo. Así, cuando pasa el último de la fila, el primero de la nueva que está en la esquina contraria vuelve a pasar por debajo de la cuerda hasta el punto de partida.)



Normas:

1. Pasar, de una persona en una, por debajo de la cuerda sin tocarla.
2. Todas las personas participantes deben conseguir pasar por debajo de la cuerda.
3. No se puede perder punto, es decir, cada vez que la cuerda da la vuelta debe pasar una persona. La cuerda no puede dar ninguna vuelta sin que alguien pase por debajo.

Material: 1 cuerda de saltar

Variante: Hacer que también participen del reto las personas que hacen girar la cuerda. Se conseguirá el reto cuando todas las personas del grupo, sin excepción, pasen por debajo de la cuerda.

Observaciones: En primera instancia, dos personas dinamizadoras empiezan a voltear la cuerda. Después se pueden ir cambiando las personas encargadas de hacerlo. Así, las personas participantes en la jornada tienen un modelo a seguir en relación a la velocidad (calmada) y a la amplitud que se debe conseguir al moverla. Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

- **¡SALTEMOS SIN PARAR!**

Descripción del reto: Todas las personas participantes deben cruzar la cuerda, entrando, saltando y saliendo de la misma. Todas deben hacerlo una detrás de otra y sin perder punto (saltar a cada vuelta de cuerda). Ver cuántas veces se consigue hacerlo.

Normas:

1. Saltar la cuerda de una en una.
2. Todas las participantes deben conseguir saltar la cuerda.
3. No se puede perder punto, es decir, a cada vuelta que haga la cuerda debe saltar una persona. La cuerda no puede hacer ninguna vuelta sin que nadie esté saltando.

Material: 1 cuerda de saltar

Variante: Hacer que también participen del reto las personas que hacen girar la cuerda. Se conseguirá el reto cuando todas las personas del grupo, sin excepción, salten la cuerda.

Observaciones: En primera instancia, dos personas dinamizadoras empiezan a voltear la cuerda. Después se pueden ir cambiando las personas encargadas de hacerlo. Así, las personas participantes en la jornada tienen un modelo a seguir en relación a la velocidad (calmada) y a la amplitud que se debe conseguir al moverla.

Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

- **¡PASA LA SEÑAL Y SALTA!**

Descripción del reto: Conseguir que todo el grupo salte la cuerda y de la señal de salida. La cuerda no debe parar y no se puede perder punto.

Normas:

1. Todas las participantes deben conseguir saltar la cuerda.
2. No se puede perder punto, es decir, a cada vuelta que haga la cuerda debe saltar una persona. La cuerda no puede hacer vueltas sin que nadie esté saltando.
3. Se empieza el reto de la siguiente forma:
 - a. La primera persona entra y da un salto sola.
 - b. Entra la segunda persona y dan un salto las dos.
 - c. La primera persona, que ya lleva dos saltos, sale de la cuerda. En la misma vuelta de cuerda, entra la tercera persona.
 - d. Y así, consecutivamente, todas las personas dan dos saltos en la cuerda para participar en el reto.

Material: 1 cuerda de saltar

Variantes:

- Contar el número de saltos seguidos que se pueden hacer
- Hacer que también participen del reto las personas que hacen girar la cuerda. Se conseguirá el reto cuando todas las personas del grupo, sin excepción, salten la cuerda.

Observaciones: En primera instancia, dos personas dinamizadoras empiezan a voltear la cuerda. Después se pueden ir cambiando las personas encargadas de hacerlo. Así, las personas participantes en la jornada tienen un modelo a seguir en relación a la velocidad (calmada) y a la amplitud que se debe conseguir al moverla. Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

- **¡CUANTOS PASES!**

Descripción del reto: Se trata de hacer circular el mayor número de pelotas posible, mientras todo el grupo está en movimiento. Cuenta el máximo número de pelotas conseguido.

Normas:

1. Es necesario ordenarse de forma previa para hacer los pases. La persona con el número 1 pasa la pelota a la 2, la 2 a la 3 y así sucesivamente.
2. Cuando la pelota llega a la última persona, ella la devuelve a la 1 y sigue la serie de pases. No se detiene el reto.
3. Las pelotas deben mantenerse en constante movimiento: de pase en pase.
4. Todas las personas deben estar moviéndose sin cesar.

Material: Tantas pelotas como se pueda tener

Observaciones: Si el grupo está formado por 10 personas, se deben poner en juego entre 4 y 5 pelotas. Si está formado por 20, entre 8 y 10 pelotas. Las personas dinamizadoras deben ir añadiendo pelotas al juego a medida que el grupo de participantes vaya adquiriendo más habilidad.

Se debe explicar a las personas participantes que, antes de hacer un pase, se aseguren de que la otra persona esté mirando y preparada para recibir la pelota. Si no está mirando, deben avisarla llamándola por su nombre antes de lanzarla. De

esta forma, están respetando y procurando no hacer daño a las personas con las que comparten la actividad, y a la vez están asegurando el éxito del reto.

- **¡QUE NO SE CAIGA!**

Descripción del reto: Se trata de mantener la pelota o el globo en el aire sin que toque el suelo el máximo tiempo posible, golpeándolo con cualquier parte del cuerpo y pasándolo al resto del grupo.

Normas:

1. Todas las personas participantes deben golpear la pelota o el globo una vez, como mínimo.
2. Se puede golpear la pelota o el globo con cualquier parte del cuerpo.
3. No se puede coger la pelota o el globo.

Material: Pelota o globo

Variantes:

- Poner en juego más de una pelota o globo.
- Limitar las partes del cuerpo con las que se puede tocar la pelota o el globo: Con las manos, la cabeza, un dedo de la mano o las rodillas, entre otros.
- Delimitar un recorrido con punto de inicio y final. Se debe seguir a la vez que se golpea la pelota o el globo sin que toque el suelo.

- **COREOGRAFÍA COOPERATIVA**

Descripción del reto: ¡El grupo debe demostrar que es todo un espectáculo bailando! Cada persona del grupo debe pensar en un movimiento de baile. Seguidamente debe mostrarlo al resto de miembros y entre todos unir los movimientos para formar una preciosa coreografía. Cuando se ha montado la coreografía... ¡empieza el espectáculo! Se debe mostrar al resto de grupos, y ¡a disfrutar del show!

Normas:

1. Todas las personas participantes deben proponer un paso de baile como mínimo.

2. Todos los gestos que se propongan deben ser respetuosos.
3. Se debe formar la coreografía final uniendo las propuestas de todas las personas del grupo.

Material: Equipo de música y canciones

Variante:

- Cuando un grupo muestra su coreografía, el resto de grupos la imitan, como si estuvieran en una clase de baile o aeróbic.
- Cuando todos los grupos hayan mostrado su coreografía, unirlos todas para formar una sola.
- Realizar el reto sin utilizar música.
- Utilizar la misma dinámica para inventar ritmos o canciones con percusión corporal.

- **¡SEAMOS BOMBEROS!**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Cada grupo tiene una sábana, una toalla o una bolsa. Se trata de conseguir que la pelota llegue a todas las sábanas (o toallas, o bolsas).

Normas:

1. La pelota debe pasar de un elemento al otro sin tocar el suelo.
2. No se puede tocar la pelota con las manos. La pelota solo puede pasar de un elemento al otro.
3. Debemos conseguir que la pelota pase por todos los elementos

Material: Sábanas, toallas o bolsas de basura abiertas (máxima superficie), 1 pelota

Variantes:

- Añadir la dificultad de que los grupos estén más separados.
- Hacer que la pelota pase dos veces por cada elemento.
- Desplazarse todos los grupos desde un punto A hasta un punto B mientras va pasando la pelota de elemento a elemento.

Observaciones: Debemos tener en cuenta que vamos a necesitar un número suficiente de sábanas, toallas o bolsas para cada grupo.

- **CRUZAR EL RÍO**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. ¡Imaginarse que viene una tempestad! En la otra orilla del río hay una cueva donde el grupo se puede refugiar, pero primero debe conseguir atravesar el río.

Normas:

1. Todas las personas del grupo deben llegar a la otra orilla del río.
2. Nadie puede tocar el suelo en ningún momento.
3. El papel de periódico debe permitir atravesar el río. No se puede arrastrar el papel para avanzar, pero sí cogerlo y manipularlo.
4. Si alguna persona toca el suelo, voluntariamente o no, todo el grupo vuelve a empezar el reto.

Material: Papel de periódico (tantas hojas como personas participantes)

Variantes:

- Reducir el tamaño de la hoja de papel en caso de querer que aumente la dificultad.
- Reducir el número de papeles por grupo. Si en el grupo hay 8 personas, utilizar 5 hojas.

Observaciones: Si no se dispone de papel de periódico, utilizar otro tipo de papel o material deportivo, como aros.

- **VOLTEA LA TORTILLA**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. ¡Se trata de saber darle la vuelta a una tortilla! Todo el equipo está situado encima de una tortilla (colchoneta) y debe darle la vuelta.

Normas:

1. Todas las personas deben estar en todo momento encima de la colchoneta. Nadie puede tocar el suelo.
2. Si alguna persona participante toca el suelo, voluntariamente o no, todo el grupo vuelve a empezar.
3. Se habrá superado el reto cuando todas las personas del grupo estén en la otra cara de la colchoneta, sin haber tocado el suelo.

Material: Una colchoneta para cada grupo

Variantes: Voltrear la tortilla sin utilizar brazos ni manos.

Observaciones: Si no se tienen colchonetas, utilizar sábanas. Puede ser un reto de mucho contacto. Se debe observar mientras se ejecuta y anticiparse para que no haya un exceso de contacto que se pueda mal interpretar.

- **EL CORRO**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. ¡Todo el grupo debe llegar al final del campo de juego! Pero no va a ser tan fácil como parece...

Normas:

1. Todo el grupo debe formar un corro cogiéndose de las manos. Todas las personas del grupo deben estar unidas hasta el final.
2. Cada grupo tiene una pelota. La pelota debe mantenerse dentro del corro en todo momento. No puede salir del mismo.
3. Todas las personas deben tocar una vez la pelota, como mínimo.
4. Si no se cumple alguna de las tres normas anteriores, el grupo vuelve a empezar.

Material: 1 pelota para cada grupo

Variantes:

- Introducir más pelotas para cada grupo: Si tiene dos pelotas, las dos deben mantenerse dentro del corro en todo momento. Todas las personas del grupo deben tocar, como mínimo, una vez cada pelota.

- Recorrer el espacio con más rapidez: Calcular el tiempo que se tarda en resolver el reto la primera vez. Repetirlo otra vez y procurar realizar el recorrido en menos tiempo.
- Tocar la pelota una sola vez: Todas las personas pueden tocar la pelota solo una vez durante todo el recorrido.
- Hacer el reto uniendo dos grupos.
- Hacer el reto con un solo grupo.

- **¡APAGAD EL FUEGO!**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. ¡La canasta está en llamas! ¡Y, para poder apagarla, cada persona del grupo debe conseguir apuntarse un tanto, como mínimo, en el menor tiempo posible!

Normas:

1. Antes de cada lanzamiento, todas las personas del grupo deben tocar la pelota.
2. Todo el mundo debe conseguir encestar, una vez como mínimo.

Material: Una cesta de baloncesto, y una pelota para cada grupo

Variantes:

- Encestar sin mirar la canasta, recibiendo las orientaciones del grupo.
- Formar un único grupo participando todo el mundo al mismo tiempo.

Observaciones: Se debe explicar a las personas participantes que, antes de hacer un pase, se aseguren de que la otra persona esté mirando y preparada para recibir la pelota. Si no está mirando, deben avisarla llamándola por su nombre antes de lanzarla. De esta forma, están respetando y procurando no hacer daño a las personas con las que comparten la actividad, y a la vez están asegurando el éxito del reto.

Si diversos grupos realizan el reto al mismo tiempo, cuando uno lo haya superado, le pedimos que anime a los otros grupos, haciéndoles refuerzo positivo.

- **LA MAREA**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Todas las personas del grupo están de pie, cogidas de las manos, formando un corro. Para empezar, un aro debe pasar, atravesado, entre los brazos de dos participantes que deben volver a cogerse las manos. Todas las personas deben conseguir pasar el propio cuerpo por dentro del aro, de manera que este de la vuelta a todo el corro.

Normas:

1. Una vez empezado el reto, nadie puede dejar de cogerse de las manos.
2. Se consigue el reto cuando el aro vuelve a la primera persona del grupo.

Material: 1 aro para cada grupo

Variantes:

- Hacer el reto mientras el grupo se desplaza desde un punto A a un punto B.
- Formar un único grupo con todos los aros: Conseguir que pasen todos los aros por el cuerpo de todas las personas del grupo.

Observaciones: Si el grupo es más grande de quince participantes, se deben introducir dos o tres aros en un mismo corro. Debemos motivar a las personas participantes para que animen a sus compañeras y compañeros cuando no sea su momento de pasar por el aro.

- **¡LA CUERDA QUE QUEMA!**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Hay una cuerda en el suelo que separa un lado del otro del espacio de juego. Todas las personas del grupo deben colocarse a un lado de la cuerda. Y deben pasar al otro lado por debajo de la misma.

Normas:

1. No se puede tocar ni coger la cuerda con las manos.
2. Todas las personas deben pasar por debajo de la cuerda.

Material: Una cuerda para cada grupo

Variantes: Resolver el reto cambiando las partes del cuerpo que no pueden tocar ni coger la cuerda. Por ejemplo: No se puede tocar la cuerda con el estómago; o con los brazos; o con los pies.

Observaciones: Las cuerdas a utilizar son las habituales de saltar, siempre que estén autorizadas por el Departamento de justicia de la administración donde se celebren los Encuentros Socio-deportivos. En caso de no ser posible, se pueden fabricar de la siguiente forma: cortando dos o tres bolsas de plástico industriales para que quede toda la bolsa extendida en una sola cara, enrollarlas y juntarlas por los extremos. En las dos puntas de las cuerdas así confeccionadas atar dos pelotas del tamaño de las de tenis con una bolsa de plástico.

- **LEEMOS EL PERIÓDICO**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Necesitamos hojas de papel de periódico. Se trata de conseguir aguantar el máximo número de hojas entre todas las personas del grupo. ¡Las hojas no se pueden tocar entre ellas!

Normas:

1. Se pueden tocar las hojas de periódico con todas las partes del cuerpo.
2. Las hojas de periódico no se pueden doblar.
3. Las hojas que se caen al suelo no se pueden volver a utilizar.
4. Si dos papeles se tocan en cualquier momento, se deben dejar todos en el suelo y volver a empezar.

Material: Diversos periódicos para cada grupo

Variantes: Cuando se esté aguantando el máximo número de hojas, desplazarse desde un punto A hasta un punto B sin que se caiga ninguna al suelo.

- **¡HACEMOS SUBIR Y BAJAR EL ARO!**

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Situar un aro en el suelo. Se debe levantar el aro hasta la altura de la cabeza y volver a dejarlo en el suelo de forma controlada.

Normas:

1. Solo se puede tocar el aro con el extremo del dedo índice.
2. Solo se puede tocar la parte exterior del aro. No se puede tocar la cara de arriba ni la de debajo.

Material: Un aro para cada grupo

Variantes:

- Levantar el aro hasta la altura de la cabeza, desplazándose desde un punto A hasta un punto B y bajar el aro hasta el suelo de forma controlada.
- Unir dos grupos y realizar el reto conjuntamente.

• LA ISLA DE PLÁSTICO

Descripción del reto: Formar grupos de entre 6 y 8 personas. Ante cada grupo hay una isla de plástico (zona cuadrada de 10 pasos por lado). Dentro de esta isla hay diversos objetos de plástico que están contaminando el paraje. Debemos conseguir sacar todos los plásticos de la isla sin entrar en ella. ¡Vuestro grupo cuida el planeta!

Normas:

1. No se puede entrar en la isla de plástico (la zona cuadrada delimitada).
2. El objetivo es sacar todo el plástico de la isla. No se debe dejar ningún material dentro del cuadrado.
3. El grupo debe observar a su alrededor. ¡Quizás encuentre algún elemento que pueda ayudarlo a sacar los objetos!
4. Todas las personas deben sacar un objeto, como mínimo.

Material:

Material dentro del cuadrado delimitado: botellas y bolsas de plástico, conos pequeños

Material fuera del cuadrado delimitado: 4 pelotas.

JUEGOS DE VUELTA A LA CALMA

- **EL SAMURAI**

Tipología: Juego de vuelta a la calma

Material: Ninguno

Descripción del juego: Las personas participantes están de pie formando un corro. El juego consiste en pasarse la energía unas a otras. Solo se puede pasar la energía de una persona a otra.

Una persona empieza el juego...

¿Cómo se puede pasar la energía?

- **Para pasar la energía hacia la derecha:** Debemos hacer un movimiento con el brazo derecho en dirección a la persona que tenemos a la derecha. Al mismo tiempo, debemos exclamar “¡HÀ!”.
- **Para pasar la energía hacia la izquierda:** Debemos hacer un movimiento con el brazo izquierdo en dirección a la persona que tenemos a la izquierda. Al mismo tiempo, debemos exclamar “¡HÀ!”.

La energía siempre va en la misma dirección, excepto si se cambia el sentido de la misma.

¿Cómo podemos hacerlo?

- **Para cambiar el sentido:** La persona que quiere cambiar de sentido realiza un movimiento levantando y bajando los dos brazos al mismo tiempo que exclama “¡HAKUM!”. Inmediatamente, la energía vuelve a la persona anterior.
- **Para pasar la energía a una persona que no esté al lado:** Se estiran los dos brazos y lanza una patada al aire y hacia delante. Al mismo tiempo, se exclama “¡WAKA!” y el nombre de la persona a quien se pasa la energía.

Si una persona del grupo se confunde y comete un error, todo el grupo grita “¡SAMURAI!” levantando los brazos. Seguidamente, la persona que ha cometido el error empieza una nueva partida.

Variante: Se pueden introducir tantas normas como se quiera. El objetivo de añadir nuevas variantes es conseguir que el juego sea cada vez más complicado.

Observaciones: Se recomienda introducir los movimientos para pasar la energía de uno en uno. En primer lugar, introducir el “¡HÀ!” y, cuando las personas participantes entiendan el concepto, introducir el “¡HAKUM!”. Para acabar, añadir el “¡WAKA!”. Cuando todas las personas del grupo hayan comprendido la dinámica del juego, se pueden ir añadiendo de forma gradual todas las normas nuevas que se quiera.

- **LA CESTA REVUELTA**

Tipología: Juego de vuelta a la calma

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes se colocan en un corro, recuerdan su nombre, y una se sitúa en el centro. La persona del centro inicia el juego señalando con el dedo a alguien del grupo mientras dice *limón*, *naranja* o *cesta revuelta*.

- Si dice **naranja**, la persona señalada debe responder con el nombre de quien tenga a su derecha.
- Si dice **limón**, la persona señalada debe responder con el nombre de quien tenga a su izquierda.
- Si dice **cesta revuelta**, todas las personas del grupo cambian de sitio. La persona que estaba en el centro del corro trata de encontrar un sitio libre.

La persona que se queda sin sitio, se sitúa en el centro y vuelve a empezar el juego.

Variante: Escoger más frutas para añadir dificultad al juego: Por ejemplo, si se dice **cereza**, la persona señalada debe responder con el nombre de la persona del centro; o si se dice **pera**, debe decir el nombre de las personas que tenga a derecha e izquierda.

Observaciones: Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado con los posibles choques que pueda haber cuando se producen los intercambios de sitio.

- **LA FOTOGRAFÍA**

Tipología: Juego de vuelta a la calma

Material: Ninguno

Descripción del juego: Dos personas son las fotógrafas y el resto del grupo posa, inmóvil, para ser fotografiado. Las fotógrafas tienen un minuto para observar y tratar de recordar las posiciones de todas las personas del grupo.

Tras el minuto de observación las fotógrafas se vuelven de espaldas al grupo y dejan de observarlo. Entonces el grupo puede hacer 5 cambios: de posición entre personas, de posturas, añadir o eliminar elementos de la foto, expresiones de la cara, etc.

Al final, las fotógrafas vuelven a observar al grupo y deben descubrir y corregir los cambios que se hayan hecho en relación a la fotografía inicial.

Observaciones: Se pueden ir variando las personas que representen el rol de fotógrafas (no importa cuántas pueda haber) y también se puede disminuir o aumentar el tiempo de observación de la fotografía inicial.

- **DIRECCIÓN DE ORQUESTA**

Tipología: Juego de vuelta a la calma

Material: Ninguno

Descripción del juego: Todas las personas participantes se sientan en corro y una se sitúa fuera del mismo. Se escoge en secreto a una de las personas del corro para que haga el rol de directora de orquesta. La persona escogida realiza movimientos como si simulara tocar un instrumento y el resto del grupo debe imitarla. La directora puede cambiar el instrumento que toca, procurando no ser descubierta.

La persona que desde el inicio del juego se encuentra fuera del corro y desconoce quien ejerce el rol de directora, se acerca al grupo y tiene 5 intentos para averiguar su identidad.

Variante: Se propone al grupo que la persona directora simule otras situaciones. Como, por ejemplo, una sesión de aeróbic, una clase de baile o la actuación de unos bomberos tratando de apagar un fuego.

- **LA VISITA AL MUSEO**

Tipología: Juego de vuelta a la calma

Material: Ninguno

Descripción del juego: Se divide a las personas participantes en dos grupos. Las personas de un grupo simulan ser estatuas de un museo y deben mantenerse inmóviles repartidas por el espacio de juego. Las personas del otro grupo son las visitantes del museo y, sin tocar a las estatuas, deben intentar hacerlas reír. Se termina el juego cuando el grupo de visitantes consigue hacer reír a todas las estatuas.

Variante: Cuando una estatua ríe, cambia el rol y pasa a ser visitante del museo.

RITUAL DE SALIDA

- **GRITO CONJUNTO**

Tipología: Ritual de salida

Material: Ninguno

Descripción del juego: Es una dinámica que no requiere de mucho tiempo y que tiene como objetivo lanzar de forma conjunta un mensaje final. Todas las personas que han participado en la jornada deciden un lema que gritarán al unísono para ponerle punto y final. Para hacerlo, se sitúan en corro y se cogen de las manos o por los hombros creando una gran piña. Se inicia la cuenta atrás y al finalizar la misma todas juntas gritan el lema decidido.

Si las participantes son muchas, con el objetivo de evitar un gran corro con las personas muy separadas unas de otras, se puede hacer un corro exterior y otros más pequeños dentro del mismo.

- **DESPEDIDA**

Lo encontraréis en la “Ola de nombres” en el apartado de juegos de Tipología Ritual de la entrada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Furco, A. y Billig, S. H. (eds.) (2002). *Service-Learning: The essence of pedagogy*. Greenwich, CT: Information Age

Gómez-Granell, C; García-Milà, C.; Ripol-Millet, A.; Panchón, C. (coord.). (2015). *Infància, famílies i canvi social a Catalunya. Informe 2004*. Barcelona: CIIMU.

Lleixà, T. y Ríos, M. (2015) . *Service-Learning in Physical Education Teacher Training. Physical Education in the Modelo Prison, Barcelona. Qualitative Research in Education, Vol. 4 No.2 .pp 106-133.*

Martín, X. i Puig, J. M. (2017). *Aprendizaje servicio: conceptualización y elementos básicos*. En Rubio, L. y Escofet, A. (coords.). *Aprendizaje-servicio (ApS): claves para su desarrollo en la universidad*. Barcelona: Octaedro, ICE-UB.

Martínez, M. (2008). *Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades*. Barcelona: Octaedro/ICE.

Panchón, C. y Ríos, M. (2003-2013). *Memorias del programa “Educar y socializar a colectivos en riesgo de exclusión social en Nicaragua: centros penitenciarios, centros de salud mental y personas con discapacidad*. Universidad de Barcelona, Barcelona (documentos inéditos).

Puig, J.M. (2010) *Aprentatge Servei i ciutadania en el marc dels plans educatius d’entorn*. Generalitat de Catalunya. <http://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0044/44222967-dc67-4d73-a843-07cde3cafc7a/Aprentatge-Servei-i-PEE.pdf>

- Ríos, M. (2014). La intervención socio-educativa mediante la Educación Física: centros penitenciarios y de salud mental". En Rubio, L., Campo, L, Sebastiani, E.M. (coords.), *Aprendizaje Servicio en Educación Física* (pp. 71-80). Barcelona: INDE.
- Ríos, M. (2001). "La aproximación a la realidad en el currículum universitario: encuentros socio-deportivos con internos de centros penitenciarios y con pacientes con trastorno mental severo". En *Actas del XIX Congreso Nacional de Educación Física. Facultades de Educación y Escuelas de Magisterio*, Universidad de Murcia, Murcia, (pp. 483-492).
- Ríos, M. (2005). Educación física adaptada a pacientes con trastorno mental severo: un programa de formación, acción, investigación y de cooperación en Nicaragua. En *Actas del I Congreso internacional y XXIII nacional de Educación Física: en respuesta a la demanda social de la actividad física*. Universidad de Jaén e Instituto Andaluz del Deporte. Jaén, Editorial Gymnos (edición en CD).
- Ríos, M. (2007-2017). Memorias del programa "Intervenció socioeducativa mitjançant l'Educació Física en el Mòdul Psiquiàtric del Centre Penitenciari d'Homes de Barcelona (La Modelo). Universidad de Barcelona, Barcelona (documentos inéditos)
- Ríos, M. (2007). La educación física adaptada a pacientes con trastorno mental severo: un programa de Aprendizaje Servicio. *Informaciones psiquiátricas*, n. 187, pp. 69-80.
- Ríos, M. (2008). L'educació física en l'educació social: una experiència d'Aprenentatge Servei. En Martínez, M. (ed). *Aprenentatge Servei i responsabilitat social de les Universitats* ,(pp. 113-128). Barcelona: Octaedro
- Ríos, M. (2009). La Educación Física Adaptada a pacientes con trastorno mental severo: una experiencia de Aprendizaje Servicio. *Tándem*, n. 29 · pp. 79 -90.
- Ríos, M. (2012). Educación Física e intervención socio-educativa. *Aula de Educación Educativa*, pp. 33-42.

- Ríos, M. (2015). La educación física como recurso de Intervención socioeducativa. Los créditos de APS en centros penitenciarios y de salud mental, *IPSE, Vol 8, pp. 35-42*.
- Ríos, M. (2017) El deporte como recurso de intervención social. *Revista d'intervenció Socioeducativa, 65, pp.44-56*.
- Ríos, M. (2012). Educació física i intervenció socioeducativa. En Puig, J. M. (coord.). *Compromís cívic i aprenentatge a la Universitat. Experiències i institucionalització de l'aprenentatge servei*, (pp.33-42). Barcelona: Graó.
- Santos, M. A. y Lorenzo, M. (2010). La dimensión cívica y desarrollo formativo de los estudiantes universitarios en el contexto español, *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. (En línea). Recuperado el 25-11-2014 en: <http://redie.uabc.mx/NumEsp2/contenido-rego.html>
- Vallaes, F. (2014). La responsabilidad social universitaria: un nuevo modelo universitario contra la mercantilización. *Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES)*, 5(12), 105-117.
- Vallaes, F., de la Cruz, C., y Sasia, P. (2009). *Responsabilidad social universitaria. Manual de primeros pasos*. Mexico DF: McGraw-Hill
- Vasilescu, R., Barna, C., Epure, M., & Baicu, A. (2010). Developing university social responsibility. A model for the challenges of the new civil society. *Procedia, Social & Behaviour Sciences*, 2, 4177-4182.
- Xarxa d'Aprenentatge Servei de les Universitats Catalanes (2019). *Guía 0. Fer Aprendizaje Servicio a la Universidad*. Barcelona: Xarxa d'Aprenentatge Servei de les Universitats Catalanes. Recuperado de <http://www.acup.cat/sites/default/files/2019-05/GUÍA%20Fer%20aprenentatge%20servei%20a%20la%20Universidad DEF.pdf>

ANEXO 1: COMPROMISO QUE FIRMAN LOS Y LAS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS PARA PARTICIPAR EN LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS

COMPROMISO PERSONAL DEL ALUMNADO PARA PODER PARTICIPAR EN LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS DE LA ASIGNATURA “

_____ con DNI _____, estudiante de la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona, firmando este documento en fecha ___/___/20___ expresa su compromiso de participar en la actividad cumpliendo las siguientes indicaciones:

Cuando el Encuentro Socio-deportivo se realiza fuera del Campus Mundet de la UB:

1. Se accederá al centro donde se desarrolle la experiencia con ropa deportiva amplia y pantalones de chándal. Las mallas, la ropa ceñida, las camisetas de tirantes o escotadas, la ropa baja de cintura o que permita ver el ombligo no están autorizadas. Tampoco se permite, por razones higiénicas, ir maquillada, ni llevar pendientes grandes o largos, brazaletes o collares. El pelo largo deberá estar recogido.
2. Per acceder a los centros penitenciarios es necesario presentar el DNI. Si no se lleva o está caducado se negará el acceso a los mismos.
3. No se puede participar en la actividad con teléfono móvil, ni acceder a los centros penitenciarios con objetos potencialmente peligrosos (paraguas, cuchillo, tijeras, etc.).
4. Se debe acceder a los centros con el mínimo posible de objetos (carpetas, mochilas, bolsas), dejando los objetos personales en las taquillas o el lugar designado a ese fin.
5. No se puede fumar durante el período de tiempo de realización de la actividad.
6. No se puede facilitar a las personas que participen en la actividad ningún dato personal, teléfono, dirección de correo electrónico, dirección postal o cualquier otra que permita la localización del alumnado.
7. No se permite hacer ningún regalo u obsequio a las personas participantes en la actividad.
8. Para preservar el anonimato de las personas participantes, cualquier dato que se revele durante la actividad será considerado confidencial, no se podrá hacer uso del mismo ni divulgarlo.

Cuando el Encuentro Socio-deportivo se realiza en el Campus Mundet de la UB:

9. En estas recepciones no se pueden consumir bebidas alcohólicas, ni hacer fotos o grabar imágenes del Encuentro que incluyan a las personas invitadas participantes.
10. Está totalmente prohibido dar bebidas alcohólicas o dinero a las personas invitadas de fuera del campus durante las recepciones que se hagan en el mismo.
11. En estas recepciones se deben tener en cuenta los puntos 1, 5, 6, 7 i 8 de este compromiso.

El/la estudiante que incumpla algún punto de este compromiso no podrá volver a participar en los Encuentros Socio-deportivos, ya sea accediendo a los Centros donde se desarrollen o cuando estos se celebren en el Campus Mundet de la UB.

FIRMA ESTUDIANTE

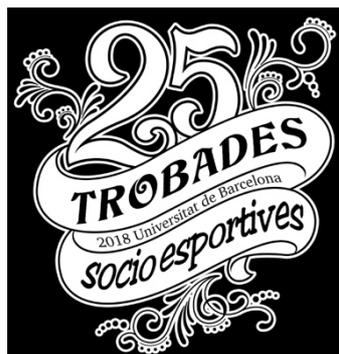
VISTO BUENO

Profesor o profesora:

ANEXO 2: MODELO DE PROGRAMA DE LOS ENCUENTROS SOCIO-DEPORTIVOS EN EL CAMPUS MUNDET DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA

PROGRAMA DEL XXV ENCUENTRO SOCIO-DEPORTIVO

UNIVERSIDAD DE BARCELONA – CENTRO PENITENCIARIO QUATRE CAMINS



Martes, 8 de mayo de 2018

Campus Mundet de la Universitat de Barcelona

La jornada incluye una muestra de artesanía realizada en el CP de hombres Quatre Camins, que estará situada en el espacio entre el Edificio Calderes (Gimnasio) y el bar.

9.45 a 10 h	<i>Edificio Calderes (Gimnasio)</i> Llegada de los invitados y recepción por parte del alumnado de la Facultad de Educación de la UB.
10 a 10.45 h	<i>Sala de Grados de la Facultad de Educación. 4a planta. Edificio Migdia I</i> Recepción de la Decana de la Facultad de Educación, Dra. Roser Boix.
11 a 13.30 h	<i>Por todo el campus</i> Gincana para conocer el Campus mediante actividades lúdico-deportivas.
13.30 h a 14.30 h	<i>Comedor del Campus</i> Almuerzo.
14.30 h a 15.15 h	<i>Terraza del bar</i> Círculo de percusión, a cargo de Pau Gimeno, profesor de Didácticas Aplicadas de la UB.
15.30 a 17.30 h	<i>Edificio Calderes (Gimnasio)</i> Actividades motrices cooperativas.
17.30 a 18 h	<i>Edificio Calderes (Gimnasio)</i> Clausura.