

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## VIVIRLO JUGANDO

Marta Zaragoza coordina el Proyecto CaixaProinfancia de la Fundación la Caixa. A mediados de diciembre hubo un encuentro con las entidades gestoras del proyecto. En el programa de las jornadas había una conferencia, presentación de materiales y de experiencias, con la necesidad de explicitar la importancia de trabajar en red para aprovechar los recursos e inquietudes que surgen en el día a día. Por ello se planteó un juego donde los participantes viviesen la experiencia de tener

que trabajar en red para conseguir un objetivo común. Sé que no les digo nada nuevo, pero el juego también permite vivir en primera persona los contenidos que se quieren trabajar. Ya decían los clásicos que cuando jugamos “nos dejamos ir” y nos mostramos tal como somos realmente.

Lo primero que hay que plantear es el objetivo del juego. En las jornadas CaixaProinfancia se buscaba que se viera la necesidad de trabajar usando sobre todo redes amplias que englobaran a un máximo número de participantes. El segundo ingrediente era fomentar el máximo de participación y movimiento con 80 personas simultáneamente. Y el tercer ingrediente, ayudar a la reflexión sobre el proceso y transferirlo directamente a la vida cotidiana del proyecto.

Formamos ocho grupos diferentes. Cada uno

recibió el plano de un equipamiento ficticio de dos plantas y tenían la misión de saber qué asociación ocupaba cada espacio. Para ello tenían unas tarjetas con información del estilo: “la sala de reuniones está en la primera planta” o “la sala 3 está en frente de la 5 y la 8”.

Dejamos cinco minutos para que los grupos pudiesen organizar su información y ver qué datos les faltaban para cumplir la misión. Pasado este tiempo dimos las siguientes instrucciones:

- Los grupos podían comunicarse entre ellos y pasarse información.

### UNA DIVERSIÓN PENSADA CON EL OBJETIVO DE APRENDER A TRABAJAR EN EQUIPOS GRANDES DE PERSONAS

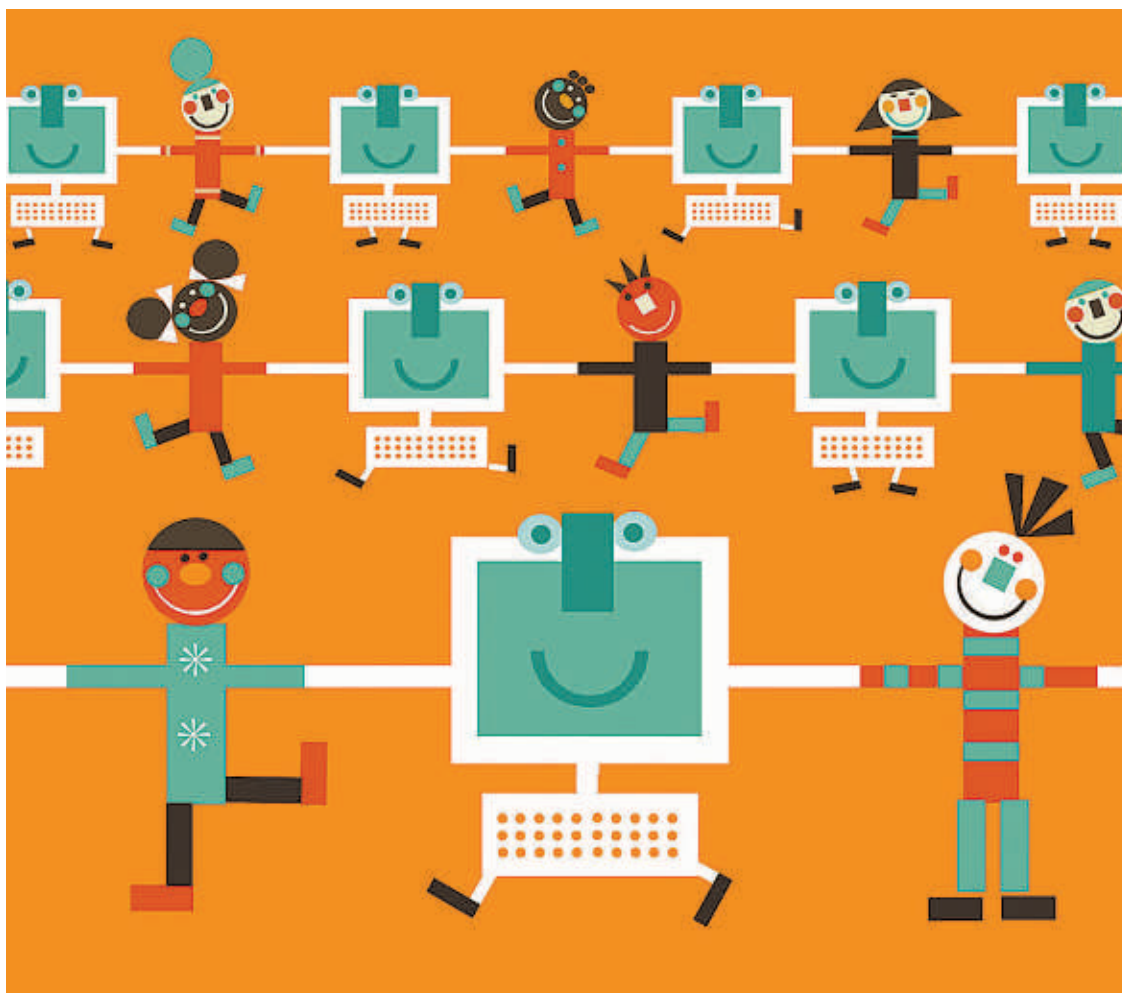
- Un jugador podía ir a otro grupo y formular preguntas, pero éstas debían responderse con “sí”, “no” o “no lo sé”. En ningún momento se podían enseñar las tarjetas o el plano.

- Los jugadores podían ir a un espacio de asamblea donde compartir y enseñar tanta información como quisieran. Pero en este espacio sólo podía haber cuatro personas a la vez y no se podía apuntar nada.

■ Cada equipo sólo podía tener simultáneamente dos personas fuera buscando información o compartiéndola.

La imagen desde fuera era la de caos ordenado: cada uno a lo suyo, buscando, respondiendo y haciendo las trampas pertinentes.

Cuando se resolvió el reto –costó un rato–, los participantes reflexionaron sobre cómo se habían organizado y cómo aplicar a su forma de trabajar habitual lo que habían experimentado a través del juego. Dedicamos un rato a ponerlo en común. Las conclusiones sacadas, en un entorno en que todos los participantes están al mismo nivel, resultan muy ricas. En la experiencia que les relato, se lo aseguro, dieron que pensar. ■



Luisa Vera