

Índice

2.1.	El tapiz de los nombres	p. 2
2.2.	Cada quien su ritmo	p. 3
2.3.	Limón limón	p. 5
2.4.	Venir de formas diferentes	p. 6
2.5.	Pin pon	p. 7
2.6.	Orquesta de nombres	p. 8
2.7.	¿Te gustan tus vecin@s?	p. 9
2.8.	El azote de papel	p. 10
2.9.	Pinto mi nombre	p. 12
2.10.	Mis iniciales	p. 13
2.11.	La silla de Juan	p. 14
2.12.	El tren de los nombres	p. 15
2.13.	Dilo con mímica	p. 17
2.14.	Me pica aquí	p. 18
2.15.	Conozco tus zapatos	p. 19
2.16.	El palo de la escoba	p. 20
2.17.	El acróstico	p. 21
2.18.	Este es mi amig@	p. 22
2.19.	Nombre y acción	p. 23
2.20.	Presentación con pelota	p. 24

2. Juegos de presentación

2.1. El tapiz de los nombres

Edad	A partir de 15 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel kraft, plumones

1. Definición

Se trata de saludar a quien se cruza en mi camino en el papel.

2. Objetivos

Conocer algunos nombres y antecedentes de participantes. Juego tranquilo para grupos con posible miedo al ridículo.

3. Desarrollo

Un gran tapiz de papel en el piso, un plumón por participante. Tod@s se ponen alrededor del tapiz de papel y empiezan, desde su lado, a escribir su nombre en cadena (por ejemplo: alfredoalfredoalfredoalfredo) hasta toparse con otra cadena de un nombre repetido. Enseguida buscan al(a) autor(a) de esta cadena, se acercan, se presentan y hacen una pregunta fija (por ejemplo: *¿Cómo te enteraste del curso-taller?*). Después de contestar a la pregunta, cada quien regresa a su propia cadena de nombres y sigue escribiendo hasta toparse otra vez con la cadena de otra persona, etc.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, apenas es un juego inicial.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 13.

2. Juegos de presentación

2.2. Cada quien su ritmo

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en repetir en coro el nombre de una persona del grupo en un ritmo y con un movimiento dados.

2. Objetivos

Juego para aprender los nombres con un ejercicio de ritmo y movimiento.

3. Desarrollo

Tod@s parad@s en un lado del salón. El(la) coordinador(a) comienza el juego desplazándose hacia el otro lado del salón con un movimiento típico (ejemplos: saltos de rana, caminar hacia atrás, bailando). Grita su propio nombre al ritmo de su movimiento (ejemplo: «Maríiiiia, Maríiiiia, Maríiiiia») hasta llegar al otro lado del salón. Se invita a tod@s a cruzar el salón, gritando el nombre del(a) coordinador(a) e imitando el movimiento. Sigue otra persona que gritará su propio nombre cruzando el salón con otro movimiento rítmico, y así sucesivamente hasta terminar.

4. Evaluación

Después de agradecer la participación del grupo, se puede invitar a comentar como se siente. ¡No se trata de criticar a quienes no se presentaron, sino medir el grado de dificultad del juego para el grupo en este momento y apreciar el esfuerzo ya emprendido para participar.

5. Variantes

Se puede hacer el juego menos movido: cada quien en su silla, con movimientos pequeños, repitiendo el nombre unas tres, cuatro veces.

6. Comentarios

Juego difícil en grupos con miedo al ridículo (sobre todo en secundaria). Normalmente no debe de ser el primer juego en un grupo nuevo. Recomendamos hacer antes *Saludar de formas diferentes (juego 1.2)*. Hay que insistir mucho en que se trata de una participación *voluntaria*, en cualquier tipo de grupo. Nunca faltan quienes quieren forzar a otras personas para que participen.

2. Juegos de presentación

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 13.

2. Juegos de presentación

2.3. Limón limón

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas

1. Definición

Consiste en decir un nombre correcto ante una pregunta dada.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo en un juego divertido y activo.

3. Desarrollo

Tod@s sentad@s en círculo, no debe de haber sillas desocupadas. El(la) coordinador(a) no tiene asiento y comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándola y diciendo: «*limón-limón*» (la persona señalada tiene que decir el nombre de quien está a su derecha), «*naranja-naranja*» (la persona señalada tiene que decir el nombre de quien está a su izquierda), «*fresa-fresa*» (la persona señalada tiene que decir su propio nombre), o «*melón-melón*» (la persona señalada tiene que decir el nombre de la persona del centro). Si alguien se equivoca, se cambia con la persona del centro y continúa el juego. Siempre hay la posibilidad de decir «*canasta de frutas*», con lo que todo el mundo cambia de lugar y la persona del centro intenta ocupar un asiento. Una vez que tod@s estén sentad@s, un@ tendrá que preguntar rápido el nombre a l@s vecin@s que no conoce todavía.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

El juego se encuentra en **Manuel Pallarés** (*Técnicas de grupo para educadores*. ICCE, Madrid, 1982, p. 22) entre otras fuentes y **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 46.

2.4. Venir de formas diferentes

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas

1. Definición

Consiste en presentarse a través de movimientos sugeridos.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo con un juego imaginativo y activo.

3. Desarrollo

Tod@s sentad@s en círculo. El(la) coordinador(a) invita a una persona del grupo (diciendo su nombre) a venir a su asiento de una forma especial (ejemplos: bailando, hincado, de puntitas). Luego esta persona invita a una tercera persona a venir de otra forma, y así sucesivamente hasta terminar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Vale la pena mencionar que no se trata de ofender, ni ridiculizar a las personas, así que no se aceptarán propuestas dolosas. Sobre todo en grupos nuevos.

7. Fuente

Variación de *Aposento* en: **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 39.

2. Juegos de presentación

2.5. Pin pon

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de seguir un ritmo de aplausos y palabras sin equivocarse.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Concentración

3. Desarrollo

Tod@s sentad@s en círculo. El(la) coordinador(a) marca un ritmo de 4 movimientos: 1) tocando sus piernas con las palmas de las manos, 2) aplaudiendo una sola vez, 3) el pulgar de la mano derecha al hombro derecho, 4) el pulgar de la mano izquierda al hombro izquierdo. Tod@s imitan los movimientos en el mismo ritmo. Cuando el grupo maneja fluidamente los movimientos se añaden los sonidos. El(la) coordinador(a) empieza diciendo «*pin*» en el movimiento 3 (pulgar derecho a hombro derecho) y «*pon*» en el movimiento 4 (pulgar izquierdo a hombro izquierdo) como para avisar a tod@s. Cuando toca otra vez el movimiento 3 dice su propio nombre (ejemplo: «*juan*») y nombra en el movimiento 4 a alguien del grupo (ejemplo: «*catalina*»). A la persona llamada Catalina le toca ahora decir en el siguiente movimiento 3 su propio nombre («*catalina*») y nombrar en el movimiento 4 a otra persona («*andrés*», por ejemplo). Ahora sigue Andrés. Mientras, tod@s apoyan rítmicamente los 4 movimientos. Después de un tiempo se puede aumentar el ritmo. Cuando alguien se equivoca empieza esta persona de nuevo con «*pin*» (3) y «*pon*» (4) para ayudar a marcar el ritmo y luego se dicen los nombres.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Es un juego divertido una vez que el grupo se sabe bien los movimientos. Vale la pena hacerlo en varias ocasiones y capaz que el juego se convierte en un juego tranquilo de recreo.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 14.

2.6. Orquesta de nombres

Edad	A partir de 5 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de decir tu nombre a una señal fija.

2. Objetivos

Aprender los nombres. Concentración. Diversión.

3. Desarrollo

Todo el mundo se para en un círculo muy cerrado. Una persona queda en el centro y gira con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada persona grita su nombre cuando el dedo la señale. La persona en el centro puede girar rápido, despacio, saltando personas, cambiar de dirección ... hasta que alguien se equivoca y toma el lugar en el centro.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Con grupos mayores se pueden complicar las instrucciones y por ejemplo: decir el nombre de la persona a la derecha si la persona en el centro gira de (mi) izquierda a (mi) derecha y decir el nombre de la persona a la izquierda si la persona en el centro gira al revés.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 0.14. (variación de **Frans Limpens**).

2. Juegos de presentación

2.7. ¿Te gustan tus vecin@s?

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de cambiar de lugar o de vecin@s según la respuesta positiva o negativa a la pregunta “¿te gustan tus vecin@s?”.

2. Objetivos

Aprender los nombres de algunas personas del grupo en un juego muy divertido y activo.

3. Desarrollo

Tod@s sentad@s en círculo. El(la) coordinador(a) no tiene asiento y comienza el juego. Acercándose a alguien le pregunta: ‘¿Te gustan tus vecin@s?’ Se puede contestar ‘sí’ o ‘no’. Si la respuesta es ‘sí’, todo el grupo girará un lugar a la derecha. A medida que avanza el juego, este se complica, ya que cuando alguien más diga que ‘sí’, el grupo girará un lugar a la izquierda. Cuando se diga el tercer ‘sí’ (no importa que sean dichos por personas diferentes), se girará dos lugares a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, luego tres a la derecha, y así sucesivamente. Durante el cambio de lugares, la persona del centro intenta ocupar una silla.

Si alguien contesta ‘no’ tiene que decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecin@s de derecha e izquierda, mientras que est@s tienen que abandonar su lugar, el cual intentan ocupar l@s vecin@s escogid@s. Después de cada pregunta, la persona que queda sin silla continúa el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 0.09.

2.8. El azote de papel

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Azote(s) de papel

1. Definición

Se trata de tocar con el azote de papel a una persona antes de que diga un nombre.

2. Objetivos

Juego divertido que sirve para aprender o recordar todos los nombres del grupo.

3. Desarrollo

Tod@s parado@s en círculo, una persona con azote de papel periódico en el centro. El(la) coordinador(a) pronuncia el nombre de alguien del grupo ('Juan Antonio', por ejemplo). La persona del centro tratará de dar un leve golpe en el hombro de Juan Antonio antes de que él pueda decir otro nombre ('Andrea', por ejemplo) de alguien más del grupo (no puede decir el nombre de la persona del centro). Cuando la persona del centro logra tocar a una persona nombrada (antes de que ella a su vez logre decir un nuevo nombre) dará su azote a la persona nombrada, toma su lugar en el círculo y dice un nuevo nombre. La persona con azote tratará de dar un leve golpe en la cabeza del(a) dueñ@ del nombre, y así sucesivamente. No se vale 'regresar' el nombre ('Juan Antonio', 'Andrea', 'Juan Antonio', por ejemplo).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

En grupos grandes se puede invitar a dos personas en el centro una vez que el grupo haya entendido bien las reglas. Las personas que nombran deben señalar a la persona, para ayudar un poco a la(s) persona(s) de en el centro.

6. Comentarios

En muchos grupos hace falta animar a pegar rápido en el hombro (no pegamos en la cabeza para evitar que se lastime alguien involuntariamente).

2. Juegos de presentación

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 15.

2.9. Pinto mi nombre

Edad	A partir de 15 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel estrasa, crayolas

1. Definición

Se trata de hacer una pintura colectiva con nuestros nombres

2. Objetivos

Aprender algunos nombres, rompehielos creativo y tranquilo.

3. Desarrollo

Se trabaja en un pedazo muy grande de papel (varios metros de papel estrasa, por ejemplo) que permite trabajar a todo el grupo a la vez. Se dispone de una variedad de crayones, plumones o pinturas de color. Cada persona empieza con un solo color y escribe su nombre en algún lugar del papel. Luego toma otro color y marca alrededor de su nombre, después con otro color, etc. Se sigue hasta integrar todos los nombres en un solo dibujo de muchos colores.

4. Evaluación

¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

6. Comentarios

Aplicar esta actividad únicamente si se piensa colgar la obra en alguna pared y mantenerla allí por un rato. No tiene caso pintar o colorear media hora para después tirar el resultado a la basura.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 59.

2.10. Mis iniciales

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en recordar algunos nombres y características de personas del grupo.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres y características de personas del grupo, crear un ambiente de diversión y aceptación.

3. Desarrollo

Nos sentamos en círculo y una persona dice su nombre y dos adjetivos descriptivos que empiezan con la misma letra (por ejemplo: 'soy Pedro, soy pensativo y progresista'). La persona a su lado primero repite el nombre y los adjetivos de quien empezó y sigue con su propia presentación. La tercera persona repite primero los datos de las primeras dos y así sucesivamente. Es recomendable proponer un máximo de nombres y adjetivos que se tienen que repetir. Nosotr@s repetimos los datos de las últimas tres personas, nada más. Para grupos pequeños.

4. Evaluación

¿Les costó trabajo encontrar dos adjetivos? ¿Fueron características positivas?
¿Les gustó el juego?

7. Fuente

Variación de la técnica de grupo *"Affirming Names"* en **Mashedor, Mildred, Let's cooperate**. Woodbridge, Suffolk, Merlin Press, 1997 (2), 1986, p. 9.

2. Juegos de presentación

2.11. La silla de Juan

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de ganar la silla a otra persona quien tiene que gritar el nombre de alguien del grupo.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres. Distensión.

3. Desarrollo

Nos sentamos en círculo en sillas sueltas. Una persona se para y se queda en el centro, dejando libre su silla. La persona sentada a la izquierda de la silla toca con su mano derecha en el asiento y llama una persona del grupo quien corre a ocupar la silla. Mientras la persona en el centro trata de sentarse en la otra silla que se acaba de desocupar, antes de que la persona a la izquierda de la nueva silla logre tocar el asiento y gritar un nuevo nombre.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, si hay más juegos de presentación.

5. Variantes

Algo más activo: la persona del centro trata de ocupar la silla que se acaba de desocupar antes de la otra persona cuyo nombre se grita (para esta variación se debe de hacer un círculo más amplio, para dejar alguna oportunidad a la tercera persona de ganar la silla).

6. Comentarios

Juego algo complejo. Puede ser que el grupo propone otra manera de jugar ... ¿por qué no?

7. Fuente

Variación de una técnica de grupo **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één*. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 30.

2.12. El tren de los nombres

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendados)

1. Definición

Se trata de formar un largo tren adivinando, con los ojos vendados, los nombres de otras personas.

2. Objetivos

Contacto físico espontáneo, crear un ambiente de aceptación y acercamiento. Confirmar que ya sabemos los nombres de las demás personas.

3. Desarrollo

Tod@s se tapan los ojos con un paliacate y se mueven despacio por un espacio limitado. Después de algunos momentos empiezan a buscar a otras personas en silencio. Tocándose las manos, los hombros y la cabeza tratan de adivinar quien es la otra persona. Nada más se vale adivinar una sola vez. No hay otra conversación. Una persona que adivina el nombre de la otra queda en frente de esta en formación de tren y sigue buscando a otras personas. La persona atrás queda en esta formación hasta el final del juego, no se separa ya del tren. Poco a poco se juntan trenes cortos hasta formar filas más largas y finalmente queda una sola formación.

4. Evaluación

Dejar tiempo y oportunidad para expresar los sentimientos. Hablar sobre la integración en el grupo, el acercamiento físico, la aceptación mutua y la oportunidad de conocerse.

5. Variantes

Se puede nombrar a un(a) “espía” (en secreto) quien también da vueltas con los ojos vendados. Cuando alguien se encuentra con él(la) y averigua su nombre, no pasa nada. Pero si no acierta su nombre, é(la) dirá “espía”, provocando que la fila se rompa y que quien no le descubrió se convierta en espía.

6. Comentarios

La dinámica suele ser muy intensa y no se recomienda aplicar muy al principio del proceso de integración del grupo. Implica trabajar a ciegas, tocarse y se necesita saber bien todos los nombres y características físicas de las demás personas.

2. Juegos de presentación

El(la) coordinador(a) prepara condiciones de seguridad (espacio cerrado, sin objetos peligrosos) y vigila muy de cerca el trabajo del grupo.

7. Fuente

Variación de una técnica de grupo en **Centrum Informatieve Spelen**, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 42.

2.13. Dilo con mímica

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en adivinar el nombre de la persona detrás de mi espalda gracias a las indicaciones con mímica de mis compañer@s.

2. Objetivos

Aprender los nombres de una buena parte del grupo. Observación y concentración. Expresión creativa. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se para, se divide en dos y se acomoda en dos largas filas, viendo cada fila hacia la otra fila. Todo el mundo trata de saber todos los nombres de las personas en la otra fila y se fija en aspectos característicos de su físico, su ropa, porte de pelo, etc. Después de un rato las dos filas se ponen de espaldas y dos coordinadora/es de la actividad llevan una persona de cada fila al centro hasta que se encuentran espalda con espalda. Es muy importante que ninguna de estas dos personas haya visto hacia atrás. En este momento todas las demás personas dan la vuelta y enseñan con mímica (sin palabras, sin letreros, en silencio) al(a) compañer@ de su fila quien está detrás de su espalda. Las dos personas en el centro tratan de adivinar hasta que una de las dos conteste correctamente. Se repite el juego varias veces. L@s nuev@s coordinadora/es pueden ser las personas que acaban de pasar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

6. Comentarios

Obviamente no se trata de promover la burla con algunas personas por ciertas características (obesidad, baja estatura, ...). Conviene observar muy bien al grupo en este momento para detectar posibles problemas en este sentido.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 40.

2. Juegos de presentación

2.14. Me pica aquí

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de recordar y repetir el nombre y algún movimiento específico de varias personas.

2. Objetivos

Aprendernos de manera divertida y creativa algunos nombres del grupo.

3. Desarrollo

Nos sentamos en círculo y alguien empieza diciendo: 'Me llamo Carmen y me pica aquí' rascándose en alguna parte del cuerpo (por ejemplo, en la axila derecha). La segunda persona dice: 'Ella es Carmen y le pica aquí' repitiendo el movimiento de rascar en el mismo lugar y luego se presenta, rascándose en otra parte del cuerpo (por ejemplo, la planta del pie). La tercera persona repite primero los datos y movimientos de las dos primeras. Seguimos hasta completar el círculo. Se recomienda no repetir más que cuatro o cinco presentaciones anteriores para no bajar demasiado el ritmo de la actividad. Para grupos pequeños o medianos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Al repetir el nombre de otra persona se puede ir a rascarla en el lugar donde le pica (por ejemplo Margarita va con Carmen y le rasca en la axila). Para grupos avanzados únicamente.

7. Fuente

Idea original probablemente de **Judson, Stephanie (Ed.)**, *A manual on nonviolence and children*. Philadelphia, New Society Publishers, 1984. Mencionado sin fuente alguna en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*, Aguascalientes, 1995, juego 0.05.

2.15. Conozco tus zapatos

Edad	A partir de 15 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papelitos, cinta, zapatos

1. Definición

Se trata buscar los zapatos de dos personas diferentes por medio de alguna información personal de sus dueñ@s.

2. Objetivos

Aprendernos algunos nombres y aspectos personales de varias personas del grupo en un juego sorpresivo, creativo y divertido.

3. Desarrollo

Se preparan muchos papelitos con algo para fijarlos en zapatos (ligas, mecate, cinta adhesiva,...). Cada persona recibe dos papelitos y contesta una pregunta personal en cada uno (por ejemplo: ¿Cuáles son tus características físicas más notables? ¿Tres cosas que más te gustan hacer?). Cuando todo el mundo haya contestado las preguntas en los papelitos se quita los zapatos, se fija un papelito en cada zapato y se remueven todos los zapatos. Cada persona toma dos zapatos diferentes (que no sean suyos) y busca a sus respectiv@s dueñ@s, apoyándose en la información del papelito.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Obviamente se puede cambiar por otra prenda (suéteres) u objetos personales (cada quien trae algún objeto personal para la actividad).

7. Fuente

Variación de una técnica de grupo en **Informatief Spelmateriaal, Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding.** (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 12.

2.16. El palo de la escoba

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Palo

1. Definición

Se trata de reaccionar rápidamente cuando dicen mi nombre para detener un palo que se cae.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Diversión y acción. Agilidad y concentración.

3. Desarrollo

Una persona se para en el centro del círculo y con el dedo detiene un palo de escoba (o cualquier otro palo largo) parado en el piso, grita el nombre de alguien del grupo y deja caer el palo (sin empujarlo). Si la persona llamada logra detener el palo antes de que toca el piso continuara la primera persona, si no se cambian los roles. (En grupos que no se conocen se hacen una o dos rondas para que todo el mundo diga su nombre).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Se puede lanzar una pelota hacia arriba.

6. Comentarios

Hay que asegurarse que se vayan nombrando todas las personas del grupo varias veces.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981. p. 56.

2. Juegos de presentación

2.17. El acróstico

Edad	A partir de 15 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel y plumas

1. Definición

Consiste en buscar personas cuyos nombres o apellidos empiezan con las letras de mi nombre.

2. Objetivos

Aprenderse algunos nombres y apellidos en un tranquilo juego de acercamiento.

3. Desarrollo

Tod@s reciben una hoja de papel con una línea vertical a unos centímetros del lado izquierdo (formando una columna estrecha a lo largo del papel) y deletrean (letra de molde) las primeras doce letras de su nombre y apellidos en esta columna (por ejemplo María López Canales pone M, A, R, I, A, L, O, P, E, Z, C, A, ...). Cada quien tratará de encontrar doce personas diferentes cuyo nombre o apellido empiece con alguna de las letras apuntadas en esta columna y anotará estos nombres y apellidos junto a la letra indicada (por ejemplo: **M**elchor Álvarez, **A**gustín Fernández, **R**amírez López Andrea, **I**figenea Márquez, **A**na María Jones, etc.). No se vale apuntar el propio nombre, ni utilizar varias veces el nombre o apellido de una misma persona en la misma hoja. No siempre es posible llenar toda la hoja, y no importa mucho: el objetivo es entrar en contacto con todas las demás personas del grupo. Para grupos nuevos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

5. Variantes

Se puede hacer un crucigramas grande con todos los nombres y apellidos de las personas del grupo, empezando con alguna palabra que tenemos en común (por ejemplo: derechos humanos, si se trata de un curso-taller sobre este tema).

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 47.

2. Juegos de presentación

2.18. Este es mi amig@

Edad	3-6 años
Duración	5 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en decir al grupo el nombre de la persona a mi izquierda.

2. Objetivos

Conocer los nombres de las personas del grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo, tomándose de las manos. L@s niñ@s preguntan el nombre de su vecin@ a la izquierda si no lo saben todavía. El(la) coordinador(a) empieza presentando a la persona de su izquierda al resto del grupo: “Esta es mi amiga Xochitl.” Cuando dice el nombre, alza la mano de su vecina en el aire. A su vez Xochitl presenta al amig@ a su izquierda, levantando el otro brazo y así se continúa hasta que todas las manos están levantadas. Con niñ@s algo mayores (5-6 años) se pueden añadir elementos al juego, por ejemplo presentar una cosa extra además del nombre (“Este es Antonio y tiene un perro”).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede repetir el juego, en sentido contrario al reloj, para presentar a la persona del otro lado mientras se van bajando las manos.

6. Comentarios

Puede costar algo de tiempo para que niñ@s pequeñ@s logren presentarse de esta manera, ya que acostumbran de pensar en si mism@s. Para lograrlo se puede jugar inicialmente diciendo el propio nombre nada más y después añadir la presentación de la persona de al lado.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 23-24. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

2. Juegos de presentación

2.19. Nombre y acción

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de repetir el nombre de cada integrante con algunos movimientos.

2. Objetivos

Familiarizarse con todos los nombres en el grupo y aprenderse algunos.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Cada quien se presenta por turno, acompañando cada sílaba de su nombre con una acción. Por ejemplo Ana, dice “A” levantando una mano, y “na” haciendo una inclinación hacia delante. Enseguida todo el grupo repite dos veces el nombre, imitando los movimientos. Después sigue otra persona.

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Se acuerdan de algunos nombres?

5. Variantes

Se pueden juntar parejas y repetir las presentaciones, pero ahora con movimientos en pareja (por ejemplo, tomarse de las manos y levantarlas todas).

6. Comentarios

A l@s más pequeñ@s hay que ayudar a identificar las sílabas de su nombre.

7. Fuente

Idea de **Martha Harrison** en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 24. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

2.20. Presentación con pelota

Edad	6-12 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Pelota

1. Definición

Se trata de lanzar la pelota a otra persona y presentarse.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Coordinación de movimientos. Integración de grupo con una actividad tranquila y lúdica.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. En un primer momento el(la) coordinador(a) lanza la pelota a otra persona del grupo quien tiene que decir fuerte su propio nombre y pasar la pelota a otra persona quien a su vez grita su propio nombre, etcétera.

Cuando ya ha sido presentado todo el mundo unas cuantas veces, empieza el segundo momento. Ahora quien reciba la pelota tiene que decir en voz alta el nombre de la persona quien acaba de lanzársela. Si no lo sabe puede preguntar. Una vez dicho el nombre se lanza otra vez la pelota.

4. Evaluación

¿Se aprendieron nombres nuevos? ¿Hay nombres que todavía no saben? ¿Te gusta que el grupo (no) sepa tu nombre? ¿Por qué?

6. Comentarios

Es importante no olvidar a nadie en las dos partes del juego.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume, *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998, p. 22.