

Índice

3.1.	Lo que más me gusta	p. 2
3.2.	Patio de vecin@s	p. 4
3.3.	El(la) detective	p. 5
3.4.	La cancha de los gustos	p. 6
3.5.	El antifaz	p. 8
3.6.	Rompecabezas de fotos	p. 10
3.7.	Te retrato	p. 11
3.8.	Si yo fuera	p. 12
3.9.	Mi biografía	p. 14
3.10.	Mi mundo	p. 15
3.11.	¿Quién es?	p. 16
3.12 .	Mi escudo	p. 17
3.13.	Reconozco tu animal	p. 18
3.14.	El cuestionario indiscreto	p. 19
3.15.	Presentación por parejas	p. 21
3.16.	¿Adivina quién?	p. 23
3.17.	Mi futura casa	p. 24
3.18.	Pegada de manos	p. 25
3.19.	Bazar mágico	p. 26
3.20.	Intercambio de siluetas	p. 27

3. Juegos de conocimiento

3.1. Lo que más me gusta

Edad	A partir de 12 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Hojas de entrega, plumas

1. Definición

Consiste en exponer a otras personas lo que más me gusta en una serie de campos.

2. Objetivos

Conocer los gustos y sensibilidades de algunas otras personas. Estimular el intercambio de opiniones diferentes. Favorecer la afirmación de cada persona.

3. Desarrollo

(Preparación) Según la edad y los intereses del grupo se prepara y copia una hoja con una serie de preguntas (ver ejemplo). Una copia por persona.

Cada quien empieza a contestar las preguntas y escribe sus respuestas en la primera columna. Después todo el mundo puede ir a entrevistar a cinco personas a quienes no conoce muy bien todavía, poniendo su nombre arriba de alguna columna y rellenando toda la columna con sus respuestas a las mismas preguntas. ¿Tienen respuestas en común?

4. Evaluación

Remarcar la riqueza de las diferencias en el grupo. ¿Les ha costado hacer sus propias elecciones? ¿Qué tipo de reacciones han recibido de las demás personas? ¿Cómo reaccionas tú ante respuestas similares o diferentes a las tuyas? ¿Te gusta expresar tus gustos?

7. Fuente

Variación de **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 52.

8. Material de entrega (ejemplo)

3. Juegos de conocimiento

Lo que más me gusta de...

Yo					
Comida					
Canción					
Deporte					
Película					
Libro					
Paisaje					
Postre					
Actor/actriz					
Animal					
Cantante					
Programa					
Pintor(a)					
Ciudad					
Juego					

3. Juegos de conocimiento

3.2. Patio de vecin@s

Edad	A partir de 15 años
Duración	25 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Reloj

1. Definición

Se trata de presentarse durante medio minuto y luego escuchar medio minuto con diferentes parejas.

2. Objetivos

Conocer aspectos de la historia personal, sus gustos o intereses de varias personas del grupo y presentarse también de esta manera. Acercamiento en un juego tranquilo.

3. Desarrollo

Se forman dos círculos concéntricos de parejas quienes se acomodan cara a cara. Las personas del círculo de afuera hablan durante 30 segundos de su vida, su infancia, su familia, ... con la pareja del círculo interior. Con una señal acordada (por ejemplo “¡tiempo!”) el(la) coordinador(a) indica el cambio de roles y le toca a la persona del círculo hablar. Después de 30 segundos el(la) coordinador(a) grita una segunda consigna (por ejemplo “¡cambio!”) y las personas del círculo exterior se mueven un lugar a la derecha para iniciar el juego con una nueva pareja. Así sucesivamente durante un tiempo. Según el tamaño, el interés y la madurez del grupo, el(la) coordinador(a) elige un buen momento para concluir.

4. Evaluación

¿Les gustó presentarse a varias personas? ¿Escucharon cosas nuevas de sus compañer@s? ¿Encontraron elementos en común o diferencias interesantes?

6. Comentarios

Es importante evitar que se “apague” el juego, sobre todo en grupos muy numerosos o poco maduros. Más vale pararlo a tiempo e iniciar otro juego de conocimiento antes de fastidiar al grupo.

7. Fuente

Adaptación de *Draaiende dubbele lijn* (girando en doble línea) en **Centraal Kaderinstituut, Spitsuur. Methodieken: twee.** (Hora de pico. Técnicas de grupo: dos). Bruselas, sf, p. 20-21. Idea parecida en **Hostie, R., Técnicas de dinámica de grupo.** Madrid, ICCE, 1979, p. 70..

3.3. El(la) detective

Edad	A partir de 12 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de intentar descubrir a la persona indicada, a través de preguntas.

2. Objetivos

Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a l@s demás del grupo.

3. Desarrollo

El grupo se divide en varios equipos. Cada equipo piensa en alguna persona del grupo a quien conocen bien (no tiene que ser necesariamente alguien del mismo equipo). Un equipo empieza (se puede colocar un poco apartado del resto del grupo para consultarse sobre algunas respuestas). Las demás personas, por turnos, pueden hacer preguntas cerradas cuya respuesta siempre será “**si**” o “**no**”, y tratarán de adivinar de quien se trata. (si el equipo no sabe la respuesta a alguna pregunta puede decir “no sé”, pero con eso ya delata que no se trata de alguien del mismo equipo). Cuando se adivina el nombre correcto le toca a otro equipo.

4. Evaluación

¿Qué tanto nos conocemos? ¿Logramos contestar bien sobre personas quienes no están en nuestro equipo? ¿Logramos adivinar con información de la vida, de los intereses, de anécdotas de alguna persona o nos tenemos que restringir a aspectos que se notan de primera vista?

5. Variantes

En grupos más avanzados se pueden limitar las preguntas a temas que no se pueden observar en este mismo momento (nada sobre el atuendo, ni la apariencia física, ni el sexo).

7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de un juego popular.

3.4 La cancha de los gustos

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio libre amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en colocarse en un lado del espacio según la preferencia personal de cada quien con respecto a muchos temas.

2. Objetivos

Empezar a conocer un poco más a otras personas del grupo, identificando los gustos personales. Aprecio a las diferencias, toma de decisiones en libertad.

3. Desarrollo

Tod@s parad@s en una línea, como si fueran la red de una imaginaria cancha de tenis. El(la) coordinador(a) se pone de cara a l@s participantes, en la misma línea y empieza a mencionar frases con dos opciones (por ejemplo, me gustan mas los días nublados o los días con sol) señalando con sus manos un campo para opción uno (días nublados) y otro campo para opción dos (días con sol). Tod@s se colocan en el campo de su preferencia. No hay discusión y después de unos segundos tod@s se colocan en la 'red' otra vez para esperar otras frases. Se enfatiza que la elección debe de ser individual (no dejarse influir por otras personas) y no se vale criticar el gusto de otra gente, ni tratar de persuadir a alguien de cambiar de campo. Después de unos cuantos ejemplos se anima a l@s participantes a que formulen ell@s también frases con dos opciones. La actividad trata de estimular el aprecio a las diferencias en el grupo.

Ejemplos de frases:

Cuando como un antojito en la calle prefiero: tacos o gorditas de migajas. Cuando voy a bailar prefiero: rock o salsa. Cuando salgo prefiero: ir al cine o ir a bailar. Cuando voy al cine prefiero: una película romántica o de acción. Cuando tengo de repente la tarde libre: me quedo en casa o salgo. Cuando tengo un dinero extra: me lo gasta o lo ahorro. Cuando voy de vacaciones prefiero: ir a la playa o a las montañas. Cuando hago deportes prefiero: jugar voleibol o correr. Cuando leo un libro prefiero: una novela o un libro de superación personal. Cuando quiero una golosina prefiero: dulce o salada.

4. Evaluación

Recaltar el aprecio a las diferencias: el juego sería francamente imposible o muy aburrido sin diferencias de gusto. Retomar reacciones concretas de presión o de burla en este grupo como reto a trabajar.

3. Juegos de conocimiento

6. Comentarios

Es importante vigilar la posible presión (positiva o negativa) de unas personas sobre otras. No permitir, por ejemplo, que una mayoría se burle de la elección de una minoría. Evitar frases con un elemento de “deber ser”, se trata de moverse en el campo de los gustos artísticos, gastronómicos, turísticos, etcétera ...

7. Fuente

Idea original en **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. 86.

3. Juegos de conocimiento

3.5 El antifaz

Edad	A partir de 18 años
Duración	30-45 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	"Antifaces", dados, papel, plumas o plumones

1. Definición

Se trata de contestar a preguntas para conocernos mejor.

2. Objetivos

Conocer mejor a varias persona del grupo con un juego que permite mucha variación según el subgrupo.

3. Desarrollo

Preparación: Se dibujan algunos tableros en pliegos grandes de papel (un tablero por subgrupo). El tablero tiene forma del número ocho acostado. Con algo de imaginación se puede ver como un antifaz con los hoyos centrales del ocho acostado como orificios para los ojos. Se divide el tablero en 15 casillas, una casilla común en medio y siete casillas por los dos lados. En la casilla en común se puede apuntar "Cuenta una anécdota de tu infancia" y en cuatro casillas más otras preguntas como "Cuenta un oso tuyo", "Una meta en tu vida", "Tu película o libro preferido. ¿Por qué?", "Tu primer beso".

Se divide el grupo en subgrupos de 8 a 10 personas. Cada subgrupo recibe un tablero grande con unas cuantas casillas con preguntas y muchas casillas en blanco, un dado, unos plumones, lápices o plumas, y papelitos blancos.

Todas las personas del subgrupo toman un pequeño objeto personal suyo (relo, pluma, pulsera, anillo, ...) y lo colocan en cualquier casilla del tablero (todas en casillas diferentes). Alguien empieza tirando el dado y avanza el número de casillas (en dirección de las flechas del tablero) que indica el dado.

Tiene dos opciones: puede caer en una casilla con pregunta (por ejemplo "cuenta un oso tuyo", "una anécdota relevante de tu infancia", ...) que tiene que contestar o puede llegar a una casilla sin pregunta. En este caso inventará una pregunta nueva que apuntará en un papelito blanco que después colocará en la casilla. Todas las personas (incluida la persona que en una vuelta anterior inventó la pregunta) que llegan después a esta casilla tendrán que contestar esta pregunta.

3. Juegos de conocimiento

Se trata de preguntas que nos ayudan a conocernos mejor. No deben de ser vergonzosas o demasiado íntimas. De preferencia preguntas abiertas que permiten una respuesta de varias frases. Tienen que ser preguntas con sentido para cada persona del subgrupo.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron en su subgrupo? ¿Les gustó compartir algunas experiencias y opiniones a las demás personas?

6. Comentarios

Antes de participar en algún subgrupo hay que revisar bien todos los subgrupos. Pueden surgir algunos malentendidos sobre cómo jugar.

7. Fuente

Idea original en **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. 87.

3.6. Rompecabezas de fotos

Edad	A partir de 10 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Fotos de revista

1. Definición

Se trata de encontrar a una persona con ayuda de alguna información que ella misma ha proporcionado.

2. Objetivos

Rompehielos (en grupos nuevos), conocer un poco más de cerca de alguna persona del grupo. Integración del grupo.

3. Desarrollo

Se preparan muchas fotos de revistas, pegadas en papel de reuso (de preferencia), con el lado en blanco atrás (se necesita escribir en el reverso de las hojas con las fotos). Cada persona toma una hoja y la rompe en cuatro partes. En la parte de atrás apunta cuatro características suyas. Se pueden sugerir algunas: donde naciste, que te gusta comer, música preferida, a qué época de la historia te gustaría viajar y por qué, etc... Las partes se juntan en el piso y se mezclan. Todo el mundo tratará de reconstruir un rompecabezas y encontrar a su dueñ@, utilizando la información de atrás.

4. Evaluación

¿Cómo se sienten en el grupo después de la actividad?

5. Variantes

Se pueden utilizar objetos personales (llaveros, pañuelos, plumas, relojes, ...) de todas las personas del grupo con algún papel pegado con cinta adhesiva. Se ponen los objetos en el centro, cada quien toma uno que no es suyo y busca al(a) dueñ@.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, Dichter. Methodieken: één. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 35.

3. Juegos de conocimiento

3.7. Te retrato

Edad	A partir de 14-15 años
Duración	60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, pinturas, plumones

1. Definición

Se trata de representar a una persona en una pintura.

2. Objetivos

Conocer mejor a unas personas del grupo. Expresión creativa.

3. Desarrollo

Para grupos avanzados. El grupo trabaja en parejas con mucho material para dibujar o pintar, hojas grandes (por ejemplo, carteles de reuso). Las parejas se sientan en lugares tranquilos con sus materiales para dibujar o pintar. Cada persona entrevista a su pareja (se pueden preparar preguntas de apoyo, ambas personas contestan las preguntas y se ceden la palabra continuamente) y trata de plasmar en la hoja las características que aparecen en la plática. Se puede trabajar de manera abstracta o simbólica, pensar en el uso de colores y la composición de la hoja. El resultado es un retrato de la pareja. Es mejor no enseñar los retratos a la pareja hasta terminar la entrevista. Después de unos 30 minutos se presentan los retratos a todo el grupo.

4. Evaluación

¿Lograste presentar bien a tu pareja? ¿Te gustó la presentación que te hizo tu pareja? ¿Cómo se sienten después de las presentaciones?

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 36.

3.8 Si yo fuera

Edad	A partir de 12 años
Duración	40-45 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy tranquilo
Material	Papelitos, plumas

1. Definición

Se trata de adivinar a quien corresponde el papelito con respuestas a varias preguntas del estilo “si yo fuera ...”

2. Objetivos

Comprobar qué tanto nos conocemos en el grupo, ofrecer una oportunidad para hablar de mis sueños, deseos o aspiraciones por medio de un juego imaginativo.

3. Desarrollo

Cada quien apunta en una hoja las respuestas a algunas preguntas que empiezan con 'si yo fuera '. Las preguntas pueden ser: 'si yo fuera un animal, yo sería ...', 'si yo fuera un verbo, yo sería ...', 'si yo fuera una planta, yo sería ...', si yo fuera un personaje famoso, yo sería ... ', 'si yo fuera una película, yo sería ... ' etc ... Se recomienda apuntar también una pequeña explicación de su elección (por ejemplo: si yo fuera un animal, yo sería un pez, porque me encanta nadar).

Después de coleccionar todas las hojas se barajan y se reparten. Cada persona lee la hoja que le toca y trata de encontrar su dueño@. Al final se pueden firmar y pegar en alguna pared.

4. Evaluación

¿Qué tanto nos conocemos? ¿Te costó trabajo responder las preguntas? ¿Te costó adivinar a tus compañer@s? ¿Tenemos muchas respuestas en común? ¿Hay respuestas idénticas?

5. Variantes

En grupos pequeños se puede aprovechar la ronda de adivinanzas para dejar que cada persona explique un poco más alguna de sus elecciones (a petición del grupo).

3. Juegos de conocimiento

6. Comentarios

En cursos-talleres largos (20 horas) con gente que no se conocía desde antes, dividimos el juego en dos partes. En un primer momento se explica el juego y todo el mundo contesta en secreto, se juntan los papelitos y se guardan en una bolsa. Cerca del final del taller retomamos el juego en la parte de adivinar a quien pertenece cada papelito. Tiene sus inconvenientes porque a veces cambia la composición del grupo en el transcurso del curso-taller.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 22. Idea parecida en **Mashedor, Mildred**, *Let's cooperate*. Woodbridge, Suffolk, Merlin Press, 1997 (2), 1986, p. 9.

3.9 Mi biografía

Edad	A partir de 15 años
Duración	60-75 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Se trata de adivinar de quien es cada biografía anónima.

2. Objetivos

Conocernos mejor en el grupo. Cohesión del grupo y aceptación mutua.

3. Desarrollo

Cada persona redacta una autobiografía anónima con datos sobre su familia, su lugar de origen, sus estudios, etc ... en una hoja. Se juntan todas las hojas y se empiezan a leer en voz alta, l@s participantes adivinan de quien se trata. Se recomienda guardar los detalles más típicos y conocidos de las historias de cada quien para el final del relato, para que la actividad de adivinar tenga algún grado de reto.

4. Evaluación

¿Lograron reconocer a sus compañer@s? ¿Aprendieron muchas cosas nuevas de sus amig@s? ¿Les gustó describir algunas partes de su vida? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

6. Comentarios

Para grupos no tan numerosos. También se puede repartir las lecturas en varios momentos, en varios días, para que la actividad no sea tan cansada.

7. Fuente

Basado en una actividad en **Centraal Kaderinstituut, Klinker. Over heldere gesprekken en zo. Methodieken: vier.** (Vocal. Sobre conversaciones claras y cosas por el estilo. Técnicas de grupo: cuatro). Bruselas, sf, p. 50. También aparece en **Wolsk, D. Un método pedagógico centrado en la experiencia. Ejercicios de percepción, comunicación y acción.**, UNESCO, París, 1975, p. 49, (Colección "Estudios y Documentos de Educación", nº17), entre otros.

3. Juegos de conocimiento

3.10. Mi mundo

Edad	A partir de 12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Consiste en seleccionar cinco cosas que definen nuestro planeta y contrastarlas con el resto del grupo.

2. Objetivos

Analizar los símbolos con cuales nos identificamos y relativar su importancia. Acercarnos a los puntos de vista de otras personas (y otras culturas).

3. Desarrollo

Cada jugador(a) escribe en un papel las cinco cosas que llevaría del planeta Tierra a otro como muestra de su esencia. Una vez hecho esto, se reúnen en grupos para contrastar lo que se ha seleccionado y hacer una lista con las diferentes propuestas.

4. Evaluación

Las listas se enseñarán a los demás grupos y pueden dar lugar a una discusión sobre nuestras diferentes percepciones del mundo y tal vez resaltar diferencias de culturas y lugares de preferencia. Podría dar origen también a un debate sobre identidades culturales, nacionalismos, xenofobias (miedo a lo extraño), etc.

7. Fuente

Según una idea de M. Jeffs cit. en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego II. Juegos en educación para la paz***, Aguascalientes, 1995, juego 1.12.

3. Juegos de conocimiento

3.11 ¿Quién es?

Edad	A partir de 15 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Objetos personales

1. Definición

Se trata de armar una exposición con algunos objetos personales y adivinar de quien es cada exposición.

2. Objetivos

Conocernos mejor en el grupo. Cohesión del grupo y aceptación mutua.

3. Desarrollo

Cada participante arma una pequeña exposición sobre si mism@ en una silla, con algunos objetos típicos para el(la), sin que las demás personas vean. Se puede tapar las sillas con algún papel grande. Al terminar todo el grupo se acomodan las sillas en un círculo y se destapan. Todo el mundo 'visite' las exposiciones y adivina a quien corresponde cada silla. Al final cada persona puede explicar brevemente los objetos de su exposición.

4. Evaluación

¿Lograron reconocer a sus compañer@s? ¿Aprendieron muchas cosas nuevas de sus amig@s? ¿Les gustó armar su exposición y explicar algunos detalles? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

3. Juegos de conocimiento

3.12. Mi escudo

Edad	A partir de 14 años
Duración	40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumones

1. Definición

Se trata de presentar un escudo con elementos de la familia y personales.

2. Objetivos

Conocernos mejor en el grupo. Cohesión del grupo y aceptación mutua.

3. Desarrollo

Para grupos avanzados. En una hoja grande de papel, dividida en cuatro partes, las y los participantes colocaran con dibujos o por escrito aspectos personales de la siguiente manera:

- I Logro importante de mi familia
- II Mayor logro personal
- III Mayor reto personal
- IV Algo que no me resultó como yo esperaba

Se comparten los escudos en todo el grupo (si no es demasiado numeroso) o en subgrupos.

4. Evaluación

¿Aprendieron muchas cosas nuevas de sus amig@s? ¿Les gustó componer su escudo y explicar algunos detalles al grupo? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

7. Fuente

Chanona, Carolee ; Marins, José & Trevisan, Teolide, *Dinámicas. Segunda edición revisada y ampliada*. México, Centro de Reflexión Teológica, 1997, p. 17 (Serie Pastoral, 17)

3.13. Reconozco tu animal

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Paliacate (venda)

1. Definición

Se trata de reconocer a una persona por el sonido de algún animal que hace.

2. Objetivos

Concentración y atención. Cohesión del grupo con un juego muy divertido. Percepción de las demás personas por un canal inhabitual. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona en medio con los ojos vendados se sienta en las rodillas de alguien del grupo quien imita durante un buen tiempo el sonido de un animal. Si la persona con los ojos vendados adivina quien imita el animal cambian de lugar. Si no, continúa el paseo, sentándose sobre otra rodilla.

4. Evaluación

¿Qué tanto nos conocemos? ¿Te costó trabajo reconocer a las demás? ¿Te gustó el juego? ¿Qué sentiste?

5. Variantes

En grupos numerosos puede haber varias personas con ojos vendados quienes - cada quien por su lado - se acercan, se sientan y adivinan, ... para que la espera no sea tanto.

6. Comentarios

Juego para grupos sin mucho miedo al ridículo (no muy fácil con adolescentes, por ejemplo).

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.17.

3. Juegos de conocimiento

3.14. El cuestionario indiscreto

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Copias

1. Definición

Se trata de buscar a diferentes personas en el grupo que te responden algunos aspectos de un cuestionario.

2. Objetivos

Favorecer el conocimiento de l@s demás y la cohesión del grupo. Conocer lo que tenemos en común.

3. Desarrollo

Se reparten copias con algunas preguntas (ver ejemplo abajo). Cada quien tiene que intentar de llenar la hoja buscando y conversando con las personas del grupo. Si es posible no se tiene que repetir ningún nombre, no importa el orden de las respuestas. No siempre se podrá llenar todo el cuestionario.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se dio la comunicación en el grupo? ¿Te fue fácil hablar con l@s demás?

7. Fuente

Variación de una idea original de **Guillermo Brown** en **Cascón, Paco, (Ed.) La alternativa del juego (2)**. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.08.

8. Material de entrega (ejemplo)

CUESTIONARIO INDISCRETO

1. Pregunta entre tu grupo y encuentra a alguien a quien le choque el mismo programa de T.V. que a tí.
2. Localiza entre tus compañer@s a algun@ que su comida favorita coincida con la tuya.
3. Encuentra a alguien que haya leído tres libros que tu hayas leído o que haya visto tres películas que tu hayas visto últimamente.
4. Localiza a alguien quien admire a la misma figura histórica o contemporánea que tú.
5. Busca a dos personas que tengan cosquillas en el mismo lugar que tú.
6. Encuentra a alguien a quien le disguste la misma tarea rutinaria que a tí.
7. Busca a alguien quien fue revoltos@ y pinter@ en la escuela.
8. Busca a alguien quien necesita un apapacho. Dáselo.
9. Busca a tres personas que tienen familiares en el extranjero (¿donde?)
10. Busca a alguien quien sabe chiflar bien fuerte. Que lo haga.

3.15. Presentación por parejas

Edad	A partir de 15 años
Duración	60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Se trata de presentar frente al grupo a una persona que acabo de entrevistar.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres y conocer varios aspectos de la personalidad y de los intereses de las personas del grupo.

3. Desarrollo

Primer paso

Únicamente en grupos medianos o pequeños. El(la) animador(a) invita a todo el mundo a reflexionar un poco sobre las buenas y malas experiencias que haya tenido con el tema del curso-taller (por ejemplo: resolución de conflictos). Durante dos-tres minutos cada quien apunta de manera muy resumida algunas de estas experiencias.

Segundo paso

El(la) animador(a) invita a formar parejas entre personas que no se conocen bien. El(la) mism@ participa también. Las parejas se apartan de las demás y disponen de dos veces 10 minutos para entrevistarse mutuamente: ¿quién eres? ¿tus experiencias positivas? ¿experiencias negativas? Se explica que hay que poner mucha atención en la entrevista para lograr hacer la presentación de la pareja ante el grupo.

Tercer paso

Todo el mundo vuelve al círculo. Alguien empieza a presentar a su pareja lo mejor que pueda. Cuando termina su pareja puede hacer alguna corrección o aclaración (¡jojo! No se trata de volver a contar toda la historia!) y a su vez le toca presentar a la otra persona ... así sucesivamente hasta completar el círculo.

4. Evaluación

Es importante expresar como se ha sentido en las diferentes partes del ejercicio, entre otras razones para no quedarse con alguna objeción. ¿Cuál parte del ejercicio te gustó más? ¿Te costó escuchar y presentar a la pareja? ¿Cómo ves al grupo ahora?

3. Juegos de conocimiento

5. Variantes

En grupos permanentes se puede hacer un par de presentaciones por día durante el tiempo necesario para completar la vuelta.

6. Comentarios

No se trata de convertir la sesión en una terapia (al menos que esto sea el objetivo conocido y compartido por todo el grupo y que la persona quien coordina sea realmente terapeuta profesional). Seleccionar preguntas y temas no demasiado íntimas o dolorosas. Dejar bien claro que las respuestas son “cosas que quiero y puedo compartir con el grupo”.

7. Fuente

Adaptación de *Conociéndose* (juego 1.05) en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p.

3. Juegos de conocimiento

3.16. ¿Adivina quién?

Edad	A partir de 12 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas, masking tape

1. Definición

Consiste en adivinar quien es el(la) dueñ@ de una ficha anónima con algo de información personal.

2. Objetivos

Conocer un poco mejor a algunas personas del grupo.

3. Desarrollo

Cada quien divide una media hoja en cuatro campos. En el primer campo escribe lo que le suele hacer en un domingo por la tarde, en el segundo campo va su pasatiempo favorito, en el tercero lo que más le gusta encontrar en las personas y en el último un deseo que pediría a un hada o un genio que en este momento entrara y le concediese lo que quisiera. Se trabaja en silencio y no se vale enseñar a nadie más las respuestas.

Después de unos minutos se recogen todas las hojas y se reparten al azar (tratando de que nadie tenga la suya). Cada persona buscará al(a) dueñ@ de la tarjeta que tiene en la mano. Si tiene dudas puede hacer preguntas a varias personas (sin mostrar la tarjeta). Una vez que cada un@ encuentre al(a) dueñ@ correspondiente, escribe su nombre en la ficha y se la pega en un lugar visible en común acuerdo.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Les costó trabajo contestar las preguntas? ¿Se tardaron mucho en encontrar el(a) dueñ@ de la otra ficha?

7. Fuente

Basado en una idea original de **Lobato y Medina**, en **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.09.

3. Juegos de conocimiento

3.17. Mi futura casa

Edad	A partir de 12 años
Duración	50 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel cuadriculado, plumas

1. Definición

Se trata de conocer valores, necesidades y gustos de cada quien a través de su diseño del plano de una casa en la que desearía vivir.

2. Objetivos

Tomar conciencia de los valores que tenemos. Percibir cómo somos, a partir de nuestros gustos, necesidades y valores que proyectamos.

3. Desarrollo

Cada quien dibuja el plano de la casa en la que desearía vivir, anotando las dimensiones, el mobiliario, el espacio ...

Una vez terminado el plano, cada participante lo explica al grupo y respondo a las preguntas del resto. Se puede intentar, si la situación se propicia, llegar a unas conclusiones globales del grupo, con sus acuerdos y desacuerdos y tal vez plasmarlas en un único plano.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al diseñar sus casas? ¿Y al ver las casas de las demás personas? ¿Qué tipo de valores descubrieron en su propia casa y en otras casas? ¿Comparten todos los valores? ¿Cuál diferencia te llama más la atención?

7. Fuente

Basado en una idea original de **Lobato y Medina**, en **Cascón, Paco, (Ed.) La alternativa del juego (2)**. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.11.

3.18. Pegada de manos

Edad	A partir de 5 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Consiste en contestar a cinco preguntas, una por cada dedo de la mano.

2. Objetivos

Favorecer la comunicación inicial y el mutuo conocimiento en un grupo nuevo.

3. Desarrollo

Cada quien dibuja la silueta de su mano y va rellenando cada uno de los dedos de la mano con las respuestas a algunas preguntas: (por ejemplo: ¿Qué quieres aprender en este taller? ¿Qué valoras más en las personas? ¿Qué es lo que actualmente más te preocupa? ¿Qué puedes y quieres aportar al grupo? ¿Qué esperas de las demás personas de este grupo?) Se pueden variar las preguntas según las características del taller y del grupo. Después de unos 10 minutos, se realiza la puesta en común que termina con la realización colectiva de un mural con todas las manos (se pueden pedir sugerencias al grupo para hacer de esta parte también algo creativo).

4. Evaluación

¿Te costó contestar a las preguntas? ¿Te gustó presentar tu mano al grupo? ¿Te gustó escuchar las presentaciones de las demás personas?

5. Variantes

Se puede preparar una silueta de un cuerpo humano, con algunas preguntas sugestivas como: Me rompo la cabeza pensando en , Me late más fuerte el corazón cuando ... , Encojo mis hombros siempre que ... , Se me revuelve la panza cuando ... etcétera. Es mejor sugerir unas pocas frases y pedir al grupo que se imagina unas cuantas más (relacionadas con partes del cuerpo), así las presentaciones son más interesantes.

7. Fuente

Basado en una idea original de **Lobato y Medina**, en **Cascón, Paco, (Ed.) La alternativa del juego (2)**. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.13. Variación de **Frans Limpens**.

3.19. Bazar mágico

Edad	A partir de 12 años
Duración	40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas, cinta

1. Definición

Se trata de tomar y dejar cosas en un bazar mágico.

2. Objetivos

Profundizar el conocimiento interpersonal en el grupo. Favorecer la autoestima y la cohesión del grupo.

3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) cuenta lo siguiente al grupo: “Imaginen que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede tomar la característica que más desearía tener y, en cambio, puede dejar la que menos le gusta de sí mism@. Sólo se puede entrar una vez para dejar una cosa y tomar otra.” Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que tomaría, poniendo entre paréntesis su nombre. El pizarrón o mural estará dividido en dos secciones: “TOMAR” y “DEJAR”. Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles entran al bazar y colocan su papel en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común, comunicando las razones de sus elecciones.

4. Evaluación

¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo te sentiste a lo largo de la actividad? ¿Se puede llegar a alguna conclusión teniendo en cuenta el contenido del pizarrón? ¿Qué tenemos en común? ¿Diferencias notables? Enfocar la evaluación en el aprecio a las diferencias.

5. Variantes

Se puede personalizar más la actividad: cada quien puede pensar en alguna característica de otra persona del grupo que le gustaría tener y pensar en alguna característica propia que podría ofrecer a cambio (únicamente en grupos avanzados que se conocen bien).

7. Fuente

Basado en una idea original de **Lobato y Medina**, en **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.15. También en **Pallarés, Manuel**, *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid ICCE, 1982, p. 31.

3.20. Intercambio de siluetas

Edad	A partir de 14 años
Duración	45-60 minutos
Lugar	Interior y exterior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel grande, plumones

1. Definición

Se trata de dibujar la propia silueta y la de otras dos personas.

2. Objetivos

Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de las personas del grupo. Favorecer el conocimiento personal. Relativar nuestra propia imagen.

3. Desarrollo

Cada persona (sentada en algún lugar tranquilo, adentro o afuera, no muy cerca de las demás) dibuja su propia silueta, sin que las demás le vean. Esta silueta debe reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente en este momento en el grupo. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera.

A continuación cada persona es elegida por dos compañer@s para realizar su silueta. Estas siluetas deben reflejar con la mayor claridad y realce posibles cómo es vista esta persona por cada una de las dibujantes.

Después se forma un círculo y, una por una, cada quien muestra a las demás su propia silueta explicando algunos detalles. Aquellas personas que trazaron la silueta de esta persona también exponen su punto de vista.

4. Evaluación

La evaluación no debe iniciarse hasta que todas hayan expuesto y explicado sus propias siluetas. ¿Coincide la imagen que tienes de ti misma con la que perciben las demás personas? ¿Hay diferencias notables? La forma en que cada una realiza la silueta de otra persona ¿expresa algo sobre sus relaciones mutuas?

6. Comentarios

Buscar alguna manera para asegurarse que cada quien tenga dos personas quienes dibujan su silueta. Puede ser al azar (sorteo), según los equipos de trabajo (formar tríos) o algún sistema de decisión personal restringido: cada quien va diciendo a quien dibujaría y el(la) coordinador(a) apunta en una lista para que no haya nadie con tres siluetas.

3. Juegos de conocimiento

7. Fuente

Idea original de **Kirsten Rainer** y **J. Müller** en **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.16.