

Índice

3.21.	Dibujar siluetas	p. 30
3.22.	¿Quién soy hoy?	p. 31
3.23.	Conociéndonos	p. 32
3.24.	Anuncio de sí mism@	p. 33
3.25.	Así soy	p. 34
3.26.	Baraja preguntona	p. 35
3.27.	Lo que siempre he querido preguntarte	p. 37
3.28.	¡Aquellos tiempos!	p. 38
3.29.	Nuestra calle	p. 39
3.30.	Raptos compartidos	p. 41
3.31.	El túnel del tiempo	p. 42
3.32.	Director(a) de cine	p. 43
3.33.	Año sabático	p. 44
3.34.	Aladino	p. 45
3.35.	El dominó humano	p. 46
3.36.	Yo también, yo tampoco	p. 47
3.37.	Formamos una red	p. 48
3.38.	Dos mentiras	p. 49
3.39.	Un cartel para mi cuarto	p. 50
3.40.	Present-ARTE	p. 51

3.21. Dibujar siluetas

Edad	8-10 años
Duración	40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Pliegos de papel, crayolas

1. Definición

Se trata de ayudarse mutuamente a dibujar su silueta para después rellenarla con los rasgos características de su dueño@.

2. Objetivos

Identificarse con su cuerpo y favorecer el autoconocimiento.

3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de tres personas. Se coloca el papel en el piso. Una persona por equipo se acuesta sobre el papel y las otras dos dibujan su silueta. Se repite la misma acción para las otras dos. Una vez terminadas las siluetas, cada quien dibujará sobre su propia silueta sus rasgos característicos, adornándola como guste. Al final cada persona escribirá junto a su silueta una palabra o frase que defina cómo se siente ella en ese momento.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al dibujar sus cuerpos? ¿Fue difícil? ¿Pueden recordar todos sus rasgos físicos? ¿Les costó trabajo pensar en la frase? ¿Por qué creen ustedes que es importante conocer nuestro cuerpo?

6. Comentarios

No se trata de crear “obras de arte”, sino de que cada quien identifique sus rasgos características.

7. Fuente

Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías, *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 5º Grado.* Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 143.

3.22. ¿Quién soy hoy?

Edad	8-10 años
Duración	40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Se trata de escoger un personaje ficticio de tu agrado.

2. Objetivos

Conocer más profundamente a otra persona y ahondar más en el autoconocimiento.

3. Desarrollo

Primer paso

Cada quien piensa individualmente quien le gustaría ser hoy: ¿por qué te gustaría ser esa persona? ¿qué harías o estarías haciendo si fueras esa persona?

Segundo paso

Se forman parejas con las siguientes instrucciones: "Entrevista a la persona que es hoy tu compañer@. Cuando termine una persona, la otra entrevistará a su entrevistador(a). Anota tus respuestas como si fueras periodista." Esta entrevista puede ser libre y cada persona pregunta a la otra las cosas que quiera, o puede ser dirigida, en cuyo caso se sugieren algunas preguntas que se tienen que hacer. Todas las entrevistas empiezan con la pregunta: ¿quién eres hoy?

Preguntas para la entrevista guiada: ¿quién eres hoy?, ¿por qué te gusta ser esta persona?, ¿en qué trabajas o qué haces?, ¿qué ha sido lo más importante que has hecho en tu vida? y ¿qué se siente ser esta persona?

4. Evaluación

En el grupo grande cada quien dice a quien entrevistó, y por qué es una persona importante su entrevistad@.

7. Fuente

Adaptación de una idea de **Ana María González Garza** en **Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías**, *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 5º Grado*. Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 144-145.

3.23. Conociéndonos

Edad	A partir de 10 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Se trata de completar algunas frases para conocernos mejor.

2. Objetivos

Permitir a las personas conocerse mejor a sí mism@s y conocer más profundamente la personalidad de sus compañer@s.

3. Desarrollo

Todo el mundo completa en su hoja las siguientes frases:

- Estoy orgullos@ de ...
- Lo más difícil para mí es ...
- Quisiera poder ...
- Creo que puedo ayudar a la gente a ...
- Las cosas que más me asustan son ...

Al finalizar se forman pequeños equipos para comentar las respuestas de cada quien. Después, en el grupo grande, se pide a cada participante que comparte una frase de su hoja.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al completar las frases? ¿Cuál fue la más fácil de completar, cuál la más difícil? ¿Algun@ de sus compañer@s contestó algo que no esperabas? ...

7. Fuente

Adaptación de una idea de **Ana María González Garza** en **Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías**, *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 6º Grado*. Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 152.

3.24. Anuncio de sí mism@

Edad	10-12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, pluma

1. Definición

Se trata de elaborar un anuncio para el periódico con la descripción de un@mism@.

2. Objetivos

Reconocer las características propias y profundizar en el conocimiento de l@s demás del grupo.

3. Desarrollo

“Imagina que pondrás un anuncio de ti mism@ en el periódico, en el cual puedes describirte como eres, con todas las características que tienes. Es muy importante que pienses en todo lo positivo que tienes como persona y que puedas ofrecer a l@s demás. Cuando termines de escribirlo léelo en el grupo grande, para que todos sepan algo de ti.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron al escribir su anuncio? ¿Te fue fácil de describirte? ¿Algun@ de sus compañer@s contestó algo que no sabías de el(la)? ...

5. Variantes

Se pueden juntar los anuncios para repartirlos, leerlos en voz alta y dejar que el grupo adivine de quien son.

6. Comentarios

7. Fuente

Adaptación de una idea de **Ana María González Garza** en **Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías**, *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 6º Grado*. Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 153.

3. Juegos de conocimiento

3.25. Asi soy

Edad	A partir de 10 años
Duración	60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Fotos o imágenes varias

1. Definición

Se trata de escoger y explicar dos fotos que representan algo de ti.

2. Objetivos

Que l@s participantes se expresen dando a conocer aspectos de su persona y se sientan apreciad@s por sus compañer@s de grupo. Generar un ambiente de confianza y cohesión de grupo.

3. Desarrollo

El/la coordinador(a) coloca una gran variedad de fotografías o recortes de revistas de diferentes tipos en forma de espiral. Tod@s pasarán a ver las imágenes y posteriormente cada persona escogerá dos de ellas con las cuales se identifique: una representará su lado positivo y la otra su lado negativo. Pueden escogerse imágenes repetidas ya que cada persona expondrá los motivos de su elección.

4. Evaluación

¿Te gustó hablar de ti frente al grupo? ¿Por qué (no)? ¿Te gustó escuchar a tus compañer@s? ¿Por qué (no)?

7. Fuente

Idea original de Verónica García Cabrera, Rosalina León González y Ramiro Santiago Trejo (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.)** *Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos*. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

3.26. Baraja preguntona

Edad	A partir de 15 años
Duración	45 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Baraja, dado y botella

1. Definición

Se trata de contestar a la pregunta personal que te tocó.

2. Objetivos

Conocimiento más profundo de algunas personas del grupo, en un ambiente de confianza a través de un juego.

3. Desarrollo

Preparación

Se elabora una baraja con diversas preguntas que ayuden al grupo a conocerse mejor. Las tarjetas de la baraja irán marcadas con números del 1 al 5. A continuación se enlistan algunas de las preguntas sugeridas pero tú puedes agregar un montón más:

- ¿Qué te hace reír?
- ¿A qué le tienes miedo y por qué?
- ¿Cómo te sientes cuando alguien se ríe de ti?
- ¿Qué es lo que haces mejor?
- ¿Cómo te sientes cuando alguien te elogia?
- ¿Cómo imaginas tu futuro?
- ¿Si tuviera una varita mágica que harías?
- ¿Describe a tu familia con tres verbos
- ¿Cuál tradición popular es importante para ti?
- ¿Describe tus talentos
- ¿Cuándo te sientes inútil?
- ¿Cuándo te sientes útil?
- ¿Cualidades que buscas en una persona
- ¿Describe una familia feliz
- ¿Cuenta una metida de pata
- ¿Cómo te gustan las fiestas?
- ¿Cuándo te sientes frustrad@ y por qué?
- ¿Qué complica tu vida?
- ¿Tus defectos y virtudes
- ¿El mayor sueño de tu vida
- ¿Di un refrán con el cuál te identifiques
- ¿Qué es lo que menos te gusta de ti

3. Juegos de conocimiento

- ¿Tres cosas que te agrada que haga tus amig@s
- ¿Si tuviera sólo una semana de vida cómo te gustaría vivirla?
- ¿Menciona cuatro cosas fundamentales en tu vida
- ¿Qué actividad concentra tu cuerpo, mente y corazón?
- ¿Cuál fue la primera impresión que tuviste de la persona que está a tu derecha?
- ¿Cuándo fue la última vez que lloraste y por qué?
- ¿Qué puedes hacer para proporcionar felicidad a alguien de tu familia?
- ¿Comparte tres cosas por las cuales estás agradecid@
- ¿Completa la siguiente frase: si volviera a mi infancia.....

Inicio del juego

Se divide al grupo en tres equipos. A cada equipo se le entrega un juego de barajas y un dado. Cada participante va tirando el dado y según el número que le salga será la tarjeta que saque, como las tarjetas van numeradas del 1 al 5, si alguien saca el número 6 tendrá la oportunidad de hacer alguna pregunta y girando una botella determinar quien habrá de contestarla.

4. Evaluación

¿Te costó contestar algunas de las preguntas? ¿Te gustó conocer mejor a tus compañer@s y contar algunas cosas tuyas? ¿Cómo te sientes ahora en el grupo?

7. Fuente

Idea original de Sara Mendoza Mendoza, Lorena Muñiz Pereyra, Vianey Rangel Trejo, Vianey Romero Mallard, Laura Sarabia González (ENEQ, Lic. Educación Preescolar, semestre 96-97), variantes de Ana Murrieta en **Limpens, Frans (Ed.) Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos.** Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

3.27. Lo que siempre he querido preguntarte

Edad	A partir de 12 años
Duración	60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, cinta, plumas

1. Definición

Se trata de hacer preguntas personales a otras personas del grupo.

2. Objetivos

Conocer mejor a las personas del grupo.

3. Desarrollo

Con ayuda de otra persona, cada quien empieza con un papel vacío pegado en la espalda y camina lento por el salón. Si alguien tiene alguna pregunta para conocer a otra persona del grupo puede ir y apuntar esta pregunta en el papel en la espalda de ella. Después de unos minutos cada quien quita el papel de su espalda y lee las preguntas. En círculo se leen las preguntas y se contestan las que no son demasiado personales (tampoco se contestan preguntas malintencionadas).

4. Evaluación

¿Te costó trabajo hacer preguntas a otra gente? ¿Se la hubieras preguntado directamente? ¿Por qué no lo habías hecho? ¿Te gustó contestar tus preguntas?

6. Comentarios

Se puede marcar un número máximo de preguntas por persona (para no concentrar la atención en pocas personas) y como coordinador(a) habrá que asegurarse que todas las personas tienen preguntas (participar muy activamente en esta parte).

7. Fuente

Adaptación de una idea en **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één*. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 52.

3.28. ¡Aquellos tiempos!

Edad	Personas adultas
Duración	45 minutos
Lugar	Espacio alfombra o pasto
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de contar anécdotas relevantes de la infancia.

2. Objetivos

Conocer mejor a un número reducido de personas a quienes no conocíamos bien.

3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de ocho personas quienes se acuestan boca arriba en círculo, las ocho cabezas juntas. Cada quien recordará anécdotas relevantes de su infancia y contará algunas. Se trata de contar sin exceso de detalles ni abundancia de tiempo una anécdota a la vez y ceder el turno a otra persona. Las anécdotas pueden relacionarse con un mismo tema, pero no es necesario.

4. Evaluación

¿Cómo te sientes ahora con el equipo de personas a quienes no conociste muy bien antes de la actividad? ¿Te gustó escuchar las historias personales? ¿Te costó trabajo compartir alguna(s) anécdota(s)? ¿Te costó escuchar a una persona a quien no estabas viendo?

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 57.

3.29. Nuestra calle

Edad	A partir de 8 años
Duración	Una hora mínimo
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, colores, pinzas.

1. Definición

Se trata de dibujar aspectos de nuestra casa y nuestra calle para que otras personas adivinen de quien es el dibujo.

2. Objetivos

L@s participantes aprenden a observar sus alrededores más inmediatas: su calle. Se les estimula a mirar más allá de las fronteras de estos alrededores y a descubrir las diferencias y las coincidencias. Conocimiento más profundo de las personas del grupo.

3. Desarrollo

Preparación

En hojas grandes (pliegos doble carta o más, una hoja por persona) se traza una línea horizontal exactamente en la misma altura de todas las hojas, a una cuarta parte de la hoja, medida desde abajo. La parte de abajo representa la acera (la banqueta) y la parte de arriba (tres veces más grande) representa la casa.

Primera parte

El grupo se distribuye en pequeños equipos para compartir colores y materiales de dibujo. Se trata de no dejar ver los dibujos a otros equipos (para no estropear la actividad de adivinar de quien es cada dibujo). Cada quien tiene que dibujar su casa (parte de arriba) y aspectos de su calle (parte de abajo) con todo lo que contenga.

El(la) coordinador(a) piensa de antemano en preguntas que les estimulen a describir hechos que acontecen en sus casas o en la calle y que ayudan a ilustrar el dibujo. Cada participante dibuja su propia casa. La parte externa, la fachada, será suficiente, pero si quieren incluir aspectos internos será más divertido: una puerta o una ventana está abierta y se puede ver el interior. También se puede quitar la fachada totalmente para ver todo el interior. También se va a dibujar la acera: ¿Hay un jardín, un bote de correo, un bote para la basura, un poste de luz? ¿Qué tipo de iluminación? ¿Hay una selva de cables por todos lados? ¿Hay árboles? ¿Jardineras o flores? ¿Quién pasa mucho por allí? ¿Juegan niñas o niños en la banqueta?

3. Juegos de conocimiento

Segunda parte

Se recogen y revuelven los dibujos terminados y se acomodan en línea, doblados por la línea de la acera. Las aceras se acomodan en el piso (acostadas) y la parte de las casas se queda vertical con ayuda de una cuerda y unas pinzas o cinta. Así se crea la ilusión de una calle que todo el grupo puede ver. L@s participantes tendrán que adivinar quien vive en cada casa (obviamente no hablan sobre los dibujos de su propio equipo, ya que los conocen). Cada quien puede explicar un poco algunos elementos de su dibujo.

4. Evaluación

¿Les gustó dibujar su casa y su calle? ¿Lograste adivinar algunas casas? ¿Aprendiste algo sobre tus compañer@s, su vida, su familia, su casa? ¿Cómo te sientes ahora en el grupo?

5. Variantes

Esta actividad puede ser el inicio de una serie de actividades interculturales: ¿cómo viven tus vecin@s? ¿Qué costumbres tienen? ¿Cómo expresan el dolor? ¿Cómo hacen sus fiestas? ¿Preparan otros tipos de comidas? ¿Tienen otros juegos? ¿Tienen costumbres religiosas diferentes? ¿Conoces su música, sus libros, sus artistas? ¿Sus escuelas son igualitas a las nuestras? ¿Cómo podemos investigar todo esto?

Según los temas tratados se pueden añadir casas de, por ejemplo, una comunidad indígena, de una familia judía, de una familia de inmigrantes, etc ...

6. Comentarios

Es mejor utilizar un tiempo las casas, que tanto tiempo y esfuerzo costaron, como escenario, por ejemplo, de alguna representación teatral con pequeñas figuras recortadas durante la clase de inglés (partes del cuerpo, diálogos en inglés, etc). Aún sin proyecto sobre diferentes culturas, las casas pueden dar pie a muchas otras actividades de expresión verbal o no verbal.

7. Fuente

Basado en una idea de **W. Bijl** (1993) en **Laconte, Leen ; Temur, Ishan, e.a.,** *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales*. Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998, p. 221-224.

3.30. Raptos compartidos

Edad	A partir de 6 años
Duración	30 minutos
Lugar	Espacio libre de obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Vendas de varios colores

1. Definición

Consiste en encontrar afinidades entre los miembros del grupo a través de un elemento de azar

2. Objetivos

Favorecer el contacto físico espontáneo. Estimular el conocimiento de las personas del grupo en una situación con cierto grado de dificultad. Compartir gustos e intereses.

3. Desarrollo

Todo el grupo con los ojos vendados, con vendas de distintos colores, sin saber el color de l@s compañer@s. Lo único que saben es el color de su propia venda y de que hay otras 4, 5 o 6 del mismo color (en función del tamaño del grupo y de la disponibilidad de vendas de colores). El juego consiste en buscar personas que tengan los mismos gusto y proceder al raptos compartido (formar parejas o tríos). Sólo pueden raptarse si además coincide el color de la venda. Una vez que dos personas encuentran un gusto concreto en común (les gusta el mismo libro: Momo, de Michael Ende), pueden preguntarse el color de la venda. Si no es el mismo deben seguir buscando y preguntando a otras personas. Si coincide el color (además del gusto), se toman de la mano y siguen buscando también a alguien con un gusto concreto igual que a las dos personas, etc. Cuando ya hay muchos tríos o grupos mayores es momento de quitarse las vendas y evaluar.

4. Evaluación

Reflexionar sobre las coincidencias (¿fueron realmente concretas y sinceras?), y sobre cómo se siente tener que abandonar a alguna persona con quien coincides en varias cosas, por razones del destino (no coincidió el color). ¿Encontraron muchas cosas en común? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

6. Comentarios

Resaltar (y repetir varias veces) el orden de las preguntas: primero se tiene que hablar sobre intereses comunes y después indagar sobre el color de la venda.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 51.

3.31. El túnel del tiempo

Edad	A partir de 12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en elegir y situarse en la época histórica que a un@ más le hubiese gustado vivir.

2. Objetivos

Favorecer el mutuo conocimiento, estimular la perspectiva histórica.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. El(la) coordinador(a) explica que, mediante los poderes mágicos del túnel del tiempo, cada quien puede transportarse a la época histórica que más le hubiese gustado vivir. Cada jugador(a) con los ojos cerrados piensa en esa época - puede ser la actual -, sabiendo que tiene el poder de introducir una única modificación si lo estima preciso. Tan pronto se haya decidido y situado en la época histórica que ha escogido, abre los ojos pero continúa en silencio hasta que todo el grupo los haya abierto. Una vez que esto ocurre, cada quien comienza a exponer sus elecciones y motivos.

4. Evaluación

Hablar sobre el grado de dificultad de situarse en otra época y el contraste de apreciaciones sobre una misma época que pueden tener distintas jugadore/as. ¿Te costó trabajo imaginarte una época? ¿Te gustó comentar tu idea para modificar la época con el grupo? ¿Escuchaste bien las propuestas de las demás personas? ¿Había propuestas que te (dis)gustaron mucho? ¿Por qué? ¿Qué aprendiste sobre tus compañer@s de grupo? ¿Aprendiste algo sobre ti mism@?

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 47.

3.32. Director(a) de cine

Edad	10-12 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel y bolígrafos

1. Definición

Se trata de imaginar la película que un@ dirigiría sin ningún tipo de limitación.

2. Objetivos

Favorecer el conocimiento de las personas del grupo, desarrollar la imaginación.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Cada un@ debe imaginarse que es un(a) famos@ director(a) de cine, con un contrato de una gran empresa para dirigir la película que le gustaría dirigir sin ningún tipo de limitación económica. Incluso con poderes para trabajar con actores y actrices ya fallecid@s. A continuación, durante diez minutos, cada quien escribe cómo sería esa película: el género cinematográfico, la síntesis de la trama o guión, los actores y las actrices principales, música, etc. Después, cada director o directora expone su proyecto a l@s demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo un nuevo elemento: de todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).

4. Evaluación

¿Te costó trabajo imaginarte una película? ¿Te gustó comentar tu idea con el grupo? ¿Escuchaste bien las propuestas de las demás personas? ¿Había propuestas que te (dis)gustaron mucho? ¿Por qué? ¿Qué aprendiste sobre tus compañer@s de grupo? ¿Aprendiste algo sobre ti mism@?

5. Variantes

Escoger la película ya realizada que a un@ le hubiese gustado dirigir.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 48-49.

3. Juegos de conocimiento

3.33. Año sabático

Edad	A partir de 12 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en imaginar lo que haríamos en un año sabático.

2. Objetivos

Favorecer el autoconocimiento y el conocimiento de los miembros del grupo.

3. Desarrollo

Cada persona del grupo debe imaginarse y comunicar a las demás lo que harían en un año sabático, con completa libertad académica o profesional y familiar.

4. Evaluación

¿Tienes intereses en común con algunas personas del grupo? ¿Notaste grandes diferencias? ¿Cómo ves estas similitudes o diferencias?

5. Variantes

Fin de semana especial. Pensar lo que harías en un fin de semana especial, sin ningún tipo de limitación.

7. Fuente

Según una idea de **M. Fustier** (1975) en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 54.

3. Juegos de conocimiento

3.34. Aladino

Edad	A partir de los 6 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de pedir los tres deseos que un@ más anhela.

2. Objetivos

Desarrollar el conocimiento de los gustos y valores de los miembros del grupo. Favorecer el autoconocimiento. Contrastar opiniones. Examinar los mecanismos de la toma de decisiones.

3. Desarrollo

Cada jugador(a) tiene la suerte de encontrar la lámpara mágica de Aladino. Si decide frotarla, posibilidad que queda al libre arbitrio de cada un@, saldrá el duende de la lámpara que podrá concederle los tres deseos que más anhela. También se pueden pedir sólo dos deseos al inicio y reservar el tercero para el final de la puesta en común cuando se hayan escuchado las peticiones de l@s demás. En este caso, la petición del tercer deseo debe ser forzosamente uno de los que han pedido otros miembros del grupo. Si se escogen los tres al principio ya no existe posibilidad de cambiar. Cada jugador(a) debe escribir sus deseos en un papel. En la puesta en común se pueden explicar las razones de la elección.

4. Evaluación

¿Te costó mucho tiempo formular tus deseos? ¿Te gustó compartir tus deseos con el grupo? ¿Escuchaste bien las ideas de las demás personas? ¿Había propuestas que te (dis)gustaron mucho? ¿Por qué? ¿Escogiste un deseo formulado por otra persona? ¿Por qué (no)? ¿Qué aprendiste sobre tus compañer@s de grupo? ¿Aprendiste algo sobre ti mism@?

5. Variantes

Ante la avalancha de deseos escuchados, una vez hecha la puesta en común, Aladino comunica que sólo puede conceder un solo deseo por persona, que puede ser uno de los escogidos inicialmente o uno de los que se han escuchado a l@s compañer@s. Una vez hecha la elección, se hace la lista de los deseos preferidos del grupo.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 55.

3. Juegos de conocimiento

3.35. El dominó humano

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

1. Definición

Se forma un dominó con 'piezas humanas' según características que comparten con 'las piezas' vecinas.

2. Objetivos

Integración de grupo. Contacto físico espontáneo. Conocer algunas características de otras personas del grupo. Rompehielos.

3. Desarrollo

Una persona del grupo se para en el centro, abre sus brazos y nombra dos características suyas relacionándolas con su lado derecho e izquierdo, por ejemplo: '*Por este lado (levanta brazo derecho) soy el mayor en mi familia, por el otro lado (levanta el brazo izquierdo) tengo un perro de mascota*'. Otra persona del grupo se acerca del lado derecho y apoya su brazo izquierdo en el hombro de la primera persona, quien descansa su brazo levantado en el hombro de la persona recién llegada. Esta persona dice: '*Por este lado soy la mayor en mi familia, por el otro lado no me gusta la sopa*'... y mantiene su brazo libre (derecho) abierto. En este momento se puede acercar otra persona con un perro de mascota (se va con la primera persona) o con aversión a la sopa (con la segunda persona) y así sucesivamente.

Se pide al grupo de pensar en características que no se pueden observar inmediatamente, pero con alta posibilidad de encontrar personas que comparten esta característica. El reto es integrar a todo el mundo. ¿Logran cerrar el círculo?

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si se ponen más juegos de conocimiento.

6. Comentarios

Buena actividad en grupos multiculturales, para enfatizar puntos comunes.

7. Fuente

Adaptación del juego *Dominoes* en **Abad, Juan de Vicente (et al.)**, *All different, all equal. Education pack. Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults*. Strassbourg, Council of Europe, Youth Directorate, 1995, p. 72-73.

3.36. Yo también, yo tampoco

Edad	A partir de 12 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de encontrar características (no obvias) que comparto con todo el grupo o que no comparto con nadie del grupo.

2. Objetivos

Rompehielos e integración de grupo. Aprecio a las diferencias. Conocer algunos aspectos de las personas del grupo.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una primera persona se para y nombra una característica no obvia que cree compartir con todas las demás: por ejemplo: *tengo al menos un hermano o hermana*. Todo el mundo con la misma característica dice: *Yo también*. ¿Se paró todo el grupo? Si no es así esta persona tiene pendiente buscar otra característica en una segunda vuelta (así puede continuar el juego con más fluidez). En la segunda vuelta nada más se buscan características con las personas que no lo lograron desde la primera vez (con apoyo del grupo, si hace falta).

Una vez terminado se hace el juego al revés: la persona que se para nombra una característica no obvia (su nombre y apellido, por ejemplo) que le hace única en el grupo, por ejemplo: *me operaron de apendicitis*. El grupo escucha con atención para rectificar: alguien quien comparte la característica se tiene que para y decir *Yo también*. Otra vez continuar hasta obtener características únicas para tod@s.

4. Evaluación

Tomar el tiempo para conversar sobre el aprecio a las diferencias.

6. Comentarios

Buena actividad en grupos multiculturales, para enfatizar la riqueza de las diferencias en el grupo y encontrar sorprendentes puntos en común.

7. Fuente

Adaptación del juego *Me too!* en **Abad, Juan de Vicente (et al.)**, *All different, all equal. Education pack. Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults*. Strassbourg, Council of Europe, Youth Directorate, 1995, p. 72-73.

3.37. Formamos una red

Edad	A partir de 12 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Bola de estambre o cuerda

1. Definición

Se trata de formar una telaraña que nos conecta a todo el grupo, contando algunas características nuestras.

2. Objetivos

Aprender algo más de las personas del grupo. Representar físicamente el sentido de unidad y cohesión que se pretende construir en el grupo.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una persona amarra el final de una bola de estambre en alguna parte de su cuerpo y mientras se presenta (según el interés del taller se pueden sugerir temas específicos). Después lanza la bola a otra persona quien detiene el estambre con alguna parte de su cuerpo, se presenta y luego lanza el resto de la bola a otra persona, etcétera. Poco a poco se va formando una red, una telaraña entre todas las personas quienes ya participaron. Al finalizar la primera vuelta (ahora todo el mundo debe estar 'conectada' en la red) la última persona regresa la bola a la penúltima y trata de repetir la presentación de esta persona –quien puede corregir errores- y así sucesivamente (mientras se va enrolando poco a poco el estambre), hasta terminar con todo el grupo.

4. Evaluación

¿Te gustó presentarte? ¿Te costó trabajo? ¿Lograste presentar bien a la otra persona? ¿Por qué (no)? ¿Qué significado tiene este juego, la red, para ti?

6. Comentarios

Para grupos pequeños o medianos. Explicar el juego completo desde el inicio, para que todo el mundo ponga especial atención a la persona que tendrá que presentar al rato.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 35.

3.38. Dos mentiras

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

El juego consiste en adivinar cuáles son las dos mentiras en los recuentos de cada persona del grupo.

2. Objetivos

Estimular el interés en cada persona. Averiguar qué tanto ya nos conocemos en el grupo. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Todo el mundo tiene que pensar en tres frases que describen algo específico de su persona, de su historia de vida, de su profesión... Sin embargo, dos frases deben de ser mentira y una dice la verdad. Una persona empieza y formula –con cara de póker- sus tres frases. Le toca al grupo adivinar cuál es la frase verdadera. Obviamente se trata de formular mentiras no demasiado obvias. (Puede ser útil dar algunos ejemplos a grupos despistados).

4. Evaluación

¿Lograste adivinar correctamente con algunas personas? ¿Fue adivinar o tuviste alguna certeza? ¿Qué tanto te conocen a ti en este grupo?

5. Variantes

(Cuesta mucho más tiempo) Cada participante cuenta tres historias (dos verdaderas y una falsa) y el grupo adivina después de hacer algunas preguntas.

6. Comentarios

Buen juego para un grupo que se reencuentra después de un breve tiempo (después de un fin de semana libre, por ejemplo). Así se puede describir ‘tres cosas que hice en este periodo’.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**. La variación (*Truth is stranger than fiction*) la encontramos hace poco en **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 80-81.

3.39. Un cartel para mi cuarto

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Muchas fotografías

1. Definición

El juego consiste en elegir y presentar un “cartel” que me gustaría colocar en mi cuarto.

2. Objetivos

Conocer los gustos y valores de las personas del grupo. Favorecer el autoconocimiento. Contrastar opiniones.

3. Desarrollo

El grupo visita una “exposición” de una gran serie de fotografías llamativas. Cada persona escoge una sola foto que le gustaría colocar en su cuarto. Una vez hecha la elección, el grupo se sienta en círculo y cada quien presenta su fotografía y explica por qué la ha elegida.

4. Evaluación

¿Te gustó presentar tu fotografía? ¿Te gustaron algunas de las fotografías de otras personas? ¿Hay fotos elegidas que no te gustan para nada? ¿Por qué? ¿Cómo ves al grupo ahora?

5. Variantes

Se pueden hacer preguntas más específicas para la selección de fotos. Por ejemplo, ¿cuál fotografía demuestra más cómo te sientes ahora en el grupo?

7. Fuente

Jares, Xesús R., *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades. Terceira edición corregida e ampliada*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 77.

3. Juegos de conocimiento

3.40. Present-ARTE

Edad	A partir de 18 años
Duración	75 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Revistas, plumones, tijeras, papel grande, pegamento

1. Definición

Varias personas “interpretan” un collage hecho por alguien del grupo quien luego aclara los detalles de su obra con tema “Quien soy”.

2. Objetivos

Favorecer la expresión de ideas y sentimientos de manera visual. Estimular el interés en cada persona. Conocer más a las personas del grupo.

3. Desarrollo

Con apoyo de los materiales (revistas, periódicos, para recortar, tijeras, plumones, pegamento papeles de diferentes colores, tamaños, texturas,...) cada quien hará una “obra de arte” (un collage) en respuesta a la pregunta “¿quién soy?”. De preferencia se utilizarían muchos imágenes y símbolos y se limitarían al máximo las palabras. Asegurarse de que todo el mundo entiende bien las instrucciones. Se propone un tiempo limitado en acuerdo con el grupo, por ejemplo 20 minutos. Se recomienda poner música agradable de fondo.

Se puede trabajar en tríos o cuartetos (cada quien con su propio cartel), para compartir los materiales de manera más eficiente y también para apoyar a personas que se sienten menos seguras en actividades de expresión visual.

Después del tiempo acordado se monta la exposición. [El(la) coordinador(a) recoge las obras terminadas en los diferentes grupos, sin mostrarlas a las demás personas]. En un primer momento se puede pedir al grupo a que adivine de quién es cada obra. Una vez adivinado se coloca el nombre del(a) artista debajo de su cuadro.

En una segunda vuelta varias personas (según el tamaño del grupo entre dos y cuatro personas) “interpretarán” una obra, adivinando todos los mensajes. Al fin la persona quien hizo el collage explicará todos los detalles. Así sigue hasta terminar con todas las presentaciones de los collages.

4. Evaluación

¿Lograste adivinar e interpretar correctamente con algunas personas? ¿Qué tanto te conocía el grupo? ¿Te gustó la actividad? ¿Qué aprendiste sobre las personas del grupo? ¿Cómo sientes al grupo después de la actividad?

3. Juegos de conocimiento

6. Comentarios

Actividad para grupos pequeños o medianos con personas quienes no se conocen bien todavía. En grupos numerosos se puede organizar la primera vuelta (adivinar de quien es cada obra) y luego hacer las presentaciones en subgrupos.

Es muy importante dar algunas vueltas con las personas durante los primeros minutos del ejercicio para asegurarse de que la actividad se desarrolla en toda su riqueza: estimular a algunas personas, ofrecer otro tipo de materiales, dar algunas ideas a quien se queda bloqueado,...

7. Fuente

Basado en el ejercicio 'collage' en **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 1)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1978), p. 108.