

“DINAMICAS Y JUEGOS PARA APLICAR EN GRUPO“

DIRIGIDOS A ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

ELABORO: LIC. MIRIAM NASHYELY ESTRELLA SERRANO

Agosto 2020

JUEGOS Y DINAMICAS

Introducir actividades en grupo en el aula aumenta el sentimiento de pertenencia, mejora las capacidades de organización y fomenta la comunicación entre los estudiantes. Estas son algunas de las dinámicas o juegos que puedes implementar, maestras y maestros de Educación Básica.

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se trata de juegos enfocados a aprender nombres y otras características necesarias para comenzar a relacionarse cuando el grupo es de reciente formación y sus componentes no se conocen.

1.-PAREJAS.

DEFINICIÓN: Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos tocó.

OBJETIVOS: Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES: La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

MATERIAL: Papel y bolígrafo.

DESARROLLO: Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

2.-EL BOLÍGRAFO LOCO.

DEFINICIÓN: Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS: Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

PARTICIPANTES: A partir de los 8 años. El número es ilimitado

CONSIGNAS DE PARTIDA:

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO:

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

NOTA: La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as

3.-BUSCANDO PAREJA.

DEFINICIÓN: El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas.) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

OBJETIVOS:

- Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo.
- Romper el hielo

PARTICIPANTES: Indiferente

MATERIAL: Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO:

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

4.-EL ABOGADO.

DEFINICIÓN: El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).

OBJETIVOS: Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTE: La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

DESARROLLO:

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

5.-EL NOMBREKILOMETRICO

DEFINICIÓN: Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.

PARTICIPANTES: A partir de los 8 años.

CONSIGNAS: Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

DESARROLLO:

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir:

1. El nombre de su compañero anterior
2. Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

EVALUACIÓN: Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

1. Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.
2. Probar otro juego distinto de presentación.

2. JUEGOS PARA RESOLVER CONFLICTOS

Buscan proporcionar herramientas para aprender a afrontar los conflictos de una forma pacífica.

1.-EL CÍRCULO:

El juego del círculo tiene como objetivo mostrar que cada persona tiene sus propias motivaciones, diferentes de las de los demás. Busca además, que los niños aprendan a comprender y a respetar la opinión de sus padres, aunque sea contraria a la suya. Con estos objetivos, se pretende enseñar a los niños a resolver conflictos.

Se trata de encontrar algunos voluntarios que quieran formar un pequeño círculo. Pueden ser seis o siete; el resto de los niños formaran un círculo ms grande alrededor.

El animador del juego, que es generalmente el profesor, propondrá un tema de debate. Puede tratarse de un conflicto real que haya existido dentro del grupo o de un asunto ficticio.

Los niños que formaron el primer círculo debaten el problema. Una vez que han finalizado, el resto de los compañeros lo discuten. En esta segunda conversación, se analizara también porque los niños se ofrecieron como voluntarios, cuáles fueron sus motivación.

Así mismo, se debe hablar sobre cómo se sintieron al no coincidir con las opiniones de otros niños, si esto ocurre; luego se analiza si se respetaron o no los distintos puntos de vista. Finalmente se debate hacer una evaluación para saber si alguno de ellos cambio de opinión después de este ejercicio. El rol del animador es fundamental en este juego.

2. LA TELARAÑA:

El juego de la telaraña todos los participantes deben de pasar por una telaraña sin tocarla. El objetivo de este juego es fomentar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Los niños aprenderán a confiar en sus compañeros y a valorar la cooperación.

Para realizar esta actividad, se necesita una cuerda y un espacio amplio, de preferencia al aire libre. También será necesario dos postes o dos árboles para amarrar la cuerda a cada lado.

Antes de empezar el juego se debe construir una telaraña con la cuerda. Se deben de dejar espacios de varios tamaños, lo más grandes un poco altos.

La consigna es que los niños tienen que pasar al otro lado de la telaraña sin tocarla; es decir, sin tocar la cuerda. Para lograrlo, deben pensar entre todos la mejor manera de pasar por los espacios y ayudarse unos a otros.

Se puede aumentar la motivación de los niños creando una historia de terror alrededor de la necesidad de “escapar” atravesando la cuerda.

Al final de la actividad, se hará una evaluación a través de un debate entre todos los participantes. En esta discusión, se analizarán los mecanismos de cooperación que se pusieron en marcha y se pedirá a los niños que digan cómo se sintieron a lo largo del ejercicio.

El juego de la telaraña permite enseñar a los niños a resolver conflictos de forma grupal. Como consecuencia indirecta, los niños irán socializando cada vez más.

“A través de los juegos para enseñar a los niños a resolver conflictos, se establecen dinámicas de aprendizaje de una forma lúdica y divertida para los infantes”

3.-LA DRAMATIZACIÓN:

La dinámica de la dramatización--- o juego de roles ---es muy utilizada también a la hora de enseñar a los niños a resolver conflictos. Su principal objetivo es desarrollar y fomentar la empatía entre los participantes. Se trata de dramatizar una situación real o una inventada; el grupo puede tener hasta unos veinte participantes.

El animador o profesor deberá proponer una situación de conflicto.

Si dentro del grupo ha existido una situación que haya generado tensiones o peleas, se puede aprovechar esta oportunidad para tratarla.

También se puede inventar una situación hipotética.

Se pide que algunos niños se presenten como voluntarios para interpretar los distintos roles de los personajes que son protagonistas de la historia. Por su puesto, se les debe dar algunos minutos para estudiar su personaje. A continuación se realiza una dramatización de la situación. El último paso es realizar un debate entre todo el grupo. En esta discusión se tratará de alcanzar un punto de entendimiento común, una especie de acuerdo.

ESTOS SON 9 PASOS PARA ENSEÑAR A NUESTROS ALUMNOS A RESOLVER PROBLEMAS.

- Identifica el problema: Para poder resolverlo primero debes saber cuál es y entenderlo.
- Analizar la situación: Una vez identificado el problema, debes analizar qué es lo que lo generó. Entender la causa ayuda a resolverlo.
- Permite expresar al niño como se sintió ante ese problema: Entender sus sentimientos ante las situaciones será de gran ayuda para saber cómo es mejor resolver una situación.
- Permite expresar las necesidades de todas las partes que están involucradas: Todos tienen voz ante un conflicto, y es importante que todos sean escuchados.
- Genera un brainstorming (lluvia de ideas): Busca formas creativas de solucionar el problema. Cuando más se exprese el niño, mejor será. Esto le permitirá buscar sus propias soluciones a medida que va creciendo. Mientras sea muy pequeño, deberás ayudarlo sugiriendo diferentes alternativas.
- Analizar las ideas generadas en el paso anterior: Analizar los pros y los contras de todas esas ideas y la viabilidad de cada una. Ayúdalo a razonar sobre ellas, con el tiempo aprenderá a hacerlo solo.
- Elige la mejor solución entre todas las opciones: Después de haberlas analizado ya estarán en condiciones de tomar la decisión.
- Implementa la idea: Elegir una opción no sirve de nada si no lo llevas a cabo, así que debes enseñarle al niño que debe realizar la opción elegida.
- Analizar los resultados: Después de implementar la solución escogida, recuerda hacer un seguimiento de ello y ver los resultados obtenidos. Esto le permitirá hacerse responsable por sus actos y sus elecciones.

3. JUEGOS PARA SOLTAR TENSIONES

Son aquellos juegos estructurados para conseguir liberar la energía acumulada en forma de tensiones a través de la risa, el movimiento y la voz. Estos son algunos ejemplos.

1. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA:

1.-PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años

2. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

4. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. Para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

2. PROTEGIENDO LAS BASES:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Esterillas.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tapas, pelotitas...

4. DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla.

Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estarán tesoro característico de cada equipo.

Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez.

Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared.

No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado.

En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.

3. EL REGATE DE LA SERPIENTE:

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Una pelota.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cinco o seis jóvenes se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los jóvenes que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.
4. DESARROLLO: El juego consiste en que los jóvenes que forman el círculo le den al joven que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas.

La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el jóvenes de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

4. SIGUE HABLANDO:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años
2. MATERIALES:
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hablar... y seguir hablando.
4. DESARROLLO: Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

5. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES:
3. CONSIGNAS DE PARTIDA:
4. DESARROLLO: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad está rascándose la pansa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA PANSA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

6. CIRCULOS COLOREADOS:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.
4. DESARROLLO: El monitor dice un objeto y un número ejem. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto.
La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.
5. NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y sería conveniente que indicases al principio que círculos son de qué color.

7. GIRA A LA TORTUGA:

Si a tus jóvenes les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: -----
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante.
Empareja a los jugadores por tamaño.
Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.
4. DESARROLLO: Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su pansa.
El jugador del suelo intenta evitar que le dé la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

8. AGARRAR LA COLA:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Una cuerda para cada patrulla. (Equipo o grupo).
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.
4. DESARROLLO: Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones.
A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

9. CARRERA DE BARCAS HUMANAS:

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.
4. DESARROLLO: Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.
Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a

4. JUEGOS DE AUTOAFIRMACIÓN

Juegos que persiguen la autoafirmación de los participantes en su individualidad y en su faceta de integrantes del grupo.

1. SPLASH

Se trata de evitar que te pillen y librarte “queriendo” a los compañeros/as
Objetivo: Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 8 años

Desarrollo: El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y tocarlos con el codo o rodilla. Mientras se está dentro de los brazos sin tocarlos, los dos están en zona libre, sin que puedan inmovilizarlos.

2. LAS LANCHAS

Definición: Se trata de salvarse en grupos.

Objetivo: Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 4 años.

Consignas: Tratar de ayudar a los compañeros.

Desarrollo: Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: “Las lanchas se salvan con 4...” Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las “lanchas” irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

Evaluación: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la “lancha” o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a “salvarse”.

Variantes: Las “lanchas” (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

3. LAS GAFAS

DEFINICIÓN: Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

OBJETIVO: Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

Participantes. Grupo, clase,... a partir de 8 – 9 años.

MATERIAL: Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO: El animador plantea: “estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?”.

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la “confianza”, del “replicón”, del “yo lo hago todo mal”, del “todos me quieren”, y del “nadie me acepta”, etc.)

EVALUACIÓN: En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

4. CUANDO TE QUEREMOS

DEFINICIÓN: Consiste en poner en un papel una virtud de los demás.

OBJETIVO: Fomentar la unión del grupo. Aumentar la autoestima.

Sentirse querido por el grupo

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 6 años

DESARROLLO: Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.

El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad,..., y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano.

Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta.

Todos los jugadores han de pasar por el centro.

EVALUACIÓN: Al final, la persona del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.

Variantes: Si queremos hacer el juego con niños más pequeños, lo pueden hacer hablando.

5. CORTAHILOS

DEFINICIÓN: Se trata de cruzarse entre el perseguidor y el perseguido evitando que te pillen.

OBJETIVO: Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 6 años

DESARROLLO. El perseguidor nombra a alguien del grupo a quien intenta cazar. El resto trata de cruzarse entre ambos, como si cortara un hilo entre ambos y llevándoselo consigo. El perseguidor irá a por el que se cruzó en medio. Si se toca al cortahilo o perseguido se cambian los papeles.

VARIANTES: Hacerlo por parejas.

Si el perseguido puede dar la mano a alguien debe escoger a otra presa.

5. JUEGOS PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN

Son juegos que estimulan la comunicación favoreciendo la escucha activa entre los participantes.

La práctica de la comunicación debe ser una parte continua del desarrollo personal y profesional. Estos juegos de comunicación son ideales para todos los entornos y muy útiles para perfeccionar las habilidades más importantes que se requieren para que se lleve a cabo una comunicación efectiva.

1. PEDAZOS DE CARTAS

Pedazos de cartas consiste en formar grupos de 3 o 4 en al menos 3 equipos. Cada equipo recibirá un sobre de cartas o tarjetas cortadas y mezcladas. Luego los equipos tienen un tiempo determinado para negociar e intercambiar con el fin de completar sus cartas. El equipo con más cartas completas gana.

El juego funciona bien porque desarrolla habilidades de negociación y empatía, que son componentes clave de la comunicación efectiva. Las habilidades de negociación ayudan a la gente a navegar hacia resultados más exitosos (o situaciones gana-gana). También les ayudan a lidiar con resultados menos exitosos con mayor habilidad.

2. EL JUEGO DE OJOS VENDADOS

Este juego implica dividir a todos los jugadores en parejas. Uno de ellos tendrá los ojos vendados y navegara por una pista de obstáculos siguiendo las instrucciones que le da en voz alta el otro jugador.

El juego de los ojos vendados funciona porque crea confianza, capacidad de escucha y habilidad de instrucción.

La confianza entre los miembros del equipo es crucial para una comunicación eficaz, ya que fomenta la cooperación y el trabajo en equipo exitoso. La falta de confianza, por el contrario, genera sospechas e impide la aceptación del otro.

3. Bloques de construcción

Bloques de construcción comienza por tener un equipo de 4 y 2 conjuntos idénticos de bloques de construcción. Uno hace de director, otro de constructor, otro de corredor y otro de observador.

El director y el constructor están en extremos de la sala y se dan la espalda uno al otro. El director ya tiene su estructura construida y debe darle instrucciones al corredor que le llevará los bloques al constructor.

El constructor debe usar las instrucciones para crear una estructura idéntica a la del director.

Este juego desarrolla habilidades descriptivas e instructivas, y además fortalece el trabajo en equipo.

La división de tareas en equipos ayuda a la realización eficiente de proyectos. Sin embargo, debe haber cooperación, comunicación efectiva y confianza para que todo funcione.

El juego Bloques de construcción ayuda a fomentar estas partes importantes del trabajo en equipo.

Si tu equipo es más grande, pueden dividirse en varios equipos y ver qué equipo lo completa mejor. Si tu equipo es más pequeño, el director puede dar instrucciones directamente al constructor sin necesidad de un corredor.

4. CÓMIC LOCO

En este juego del libro 104 Actividades que construyen de Alanna Jones, todos los jugadores deben dividirse equitativamente en grupos, y cada grupo debe crear su propia tira cómica.

Cada persona es responsable de un cuadro de la tira, por lo que la longitud del cómic se basa en cuántas personas hay en cada grupo (por ejemplo, tres personas hacen un cómic de tres cuadros). Cada equipo tiene un tiempo determinado para discutir de qué se tratará el cómic, qué dibujará cada persona, etc.

Todo debe ser discutido en detalle porque una vez que empiezan a dibujar, se corta la interacción con los otros miembros del equipo, y ni siquiera es permitido ver lo que los otros están dibujando. Después, todos los equipos se reúnen para ver y discutir sus historietas.

Cómic loco funciona muy bien porque fomenta el trabajo en equipo, la estandarización y la coordinación. Los equipos más efectivos se organizan con un mínimo de ayuda de los líderes. Este es un juego excelente, entonces, para que los equipos distribuidos practiquen la cohesión de la visión a través de los componentes.

Este juego también puede funcionar con miembros del equipo que trabajan en diferentes lugares, como aquellos que trabajan a distancia. Ellos pueden trabajar por teléfono o video-llamada para crear el cómic.

5. CUATRO A LA VEZ

En una sala de personas sentadas, sólo cuatro pueden estar de pie a la vez. Los cuatro sólo pueden permanecer de pie durante 10 segundos antes de sentarse y ser reemplazados inmediatamente por otra persona. Sin embargo, el truco es que no es permitido hablar durante el juego. Toda la comunicación sobre quién se pondrá de pie o quién se sentará debe ser no verbal. El objetivo es mantener el juego el mayor tiempo posible.

Cuatro a la vez es ideal para enseñar comunicación no verbal y trabajo en equipo. La comunicación no verbal es esencial en un entorno de ventas en grupo. Los miembros del equipo pueden ayudarse mutuamente mientras mantienen al cliente comprometido.

La práctica del trabajo en equipo ayuda a que los miembros se conecten de manera efectiva, de modo que en los entornos operativos puedan funcionar de manera más cohesionada.

Este juego funciona mejor en grupos grandes. Cuanto más grande sea el grupo, mejor debe ser la comunicación no verbal. Su simplicidad significa que puede ser jugado casi en cualquier lugar.

6. RECUPERALO

Un miembro de un equipo de dos personas tiene los ojos vendados. El miembro con los ojos vendados debe recuperar elementos específicos del centro del círculo basándose en las instrucciones dadas por su pareja. El juego se complica a medida que otro equipo de dos personas se une a la contienda. Eventualmente, el juego se vuelve imposible debido al número de equipos añadidos al juego.

Recupéralo desarrolla la concentración y fomenta el trabajo en equipo. La práctica del trabajo en equipo ayuda a los miembros a trabajar de manera

eficaz para que en los entornos operativos puedan funcionar de manera más cohesionada. Es importante concentrarse en la persona con la que se está comunicando a pesar de cualquier distracción que pueda estar presente.

Este juego funciona mejor en grupos grandes para aumentar la dificultad en el juego. Cuanto más caos al final, ¡mejor!

7. MALENTENDIDO

Este juego implica a dos personas que deben sentarse espalda con espalda. La primera persona tiene un objeto y debe describirlo (sin decir explícitamente qué objeto es) a la persona B. La persona B debe entonces dibujarlo basándose en las descripciones de la persona A.

El juego Malentendido ayuda a impulsar la comunicación creativa. Encontrar maneras creativas de comunicarse a pesar de las barreras crea habilidades para resolver problemas. Ninguna comunicación funciona exactamente igual una y otra vez, y se requiere creatividad para asegurar que la comunicación sea efectiva cada vez.

Este juego puede ser adaptado para grupos más grandes trabajando en equipos de dos personas. Entonces puede convertirse en un concurso basado en quién tiene el dibujo más preciso.

6. JUEGOS DE CONOCIMIENTO Y AUTOCONOCIMIENTO

Mediante este tipo de juegos o dinámicas se pretende profundizar en el conocimiento de uno mismo, con la propuesta de situaciones que inviten a la reflexión, mediante la expresión de sentimientos, etc.

1. CARRERA DE CIENPIES

EDAD: a partir de 5 años

NÚMERO DE PARTICIPANTES: mínimo 6

UBICACIÓN: El patio

OBJETIVO:

- Trabajar la psicomotricidad
- Desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

DESARROLLO:

En grupo de 5 o 6, sentándose todos en fila. A la señal de inicio, se coloca en pie el último de la fila y corre hasta sentarse el primero; cuando lo hace comienza a realizar la misma acción el siguiente compañera, y así hasta que todos lo hagan. Gana el equipo que termine primero. Advertir a los

niños que no se sienten de forma brusca, y que recojan las manos para que el que corre no se las pise.

Es conveniente hacer una demostración del juego antes de su ejecución y asegurarse, para su éxito, que todos lo han comprendido bien además de realizarlo sin precipitación.

2. GIARA, GIRA

EDAD. A partir de 5 años

NÚMERO de participantes: Mínimo 6

UBICACIÓN: En el patio

OBJETIVO: -Fomentar el cumplimiento de las normas
-Desarrollar la psicomotricidad

DESARROLLO:

Nos ponemos por parejas y cogidos de la mano vamos corriendo por todo el espacio; una de las parejas para e intenta atrapar al resto, si otra pareja es tocada toma el lugar de la que estaba atrapando.

Las parejas pueden ser salvadas si antes de tocarlas se cogen de la mano y giran a la vez que dicen “gira, gira”. Al hacer esto se quedan quietos y han de ser liberados por una pareja libre.

La mayoría de los niños utilizan el juego para salvarse; habrá que incitarles a que lo hagan. Para agilizar el juego se puede realizar en un espacio pequeño.

MATERIAL: Ninguno

3. LLÉVALO DONDE TE MANCHE

EDAD: a partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTE: A partir de 4

UBICACIÓN: En el patio

OBJETIVO:

- Trabajar en el esquema corporal
- Trabajar la carrera

DESARROLLO:

Uno paga (se puede elegir mediante una retahíla ...zapatito.. blanco zapatito azul..) y tiene que atrapar a los demás; cuando atrape uno, éste tendrá que llevar la mano en el lugar en el que le tocó el que le pilló. El anterior atrapado deja de serlo.

Es un juego muy activo que divierte mucho a los niños; se da una buena participación de la mayoría y el juego se puede prolongar durante un largo periodo de tiempo sin hacerse aburrido.

Si el lugar donde fue tocado el que será atrapado dificulta su desplazamiento el profesor le indicará otro sitio más fácil donde debe llevar la mancha.

MATERIAL: Ninguno.

4. EL VIDEO

TIPO DE JUEGO: Psicomotricidad

EDAD: de 5 A 9 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5 años y más.

UBICACIÓN: En el patio o un aula grande

OBJETIVO:

- Adquirir orientación y conocimientos espaciales.
- Aprender a seguir reglas.

DESARROLLO

Tienen que ir todos corriendo como si fueran grabados en una cinta de video. El animador tiene el mando del video, así que tendrán que obedecer a sus indicaciones que son: ¡alto!, ¡adelante!, ¡atrás!, ¡rápido!, ¡lento!, etc.

Se debe cambiar la orden cada muy poco tiempo para que los niños estén muy atentos y no se aburran. Si los niños no tienen claros los conceptos que sugieren las órdenes (cosa normal a estas edades), se les habrán de explicar antes del comienzo del juego a fin de evitar frustraciones.

5. CARRERAS DE BALONES

EDAD: A partir de 5 años en adelante

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 4

UBICACIÓN: En el patio

OBJETIVO:

- Desarrollar habilidades de psicomotricidad
- Obedecer normas

DESARROLLO:

Hay que llevar un balón por el suelo con la mano a lo largo de unos 15 o 20 metros. Gana el primero que llega y lo ha hecho bien.

Para que se cumpla el objetivo deseado se puede introducir la norma de que el que no ejecute correctamente la acción quedará eliminado del juego.

Es conveniente para evitar choques, que los niños salgan por oleadas en vez de todos a la vez.

Será necesario dejar muy claro en qué consiste la conducción del balón: llevarlo durante todo el recorrido controlado, y no lanzada adelante y correr tras él.

MATERIALES: Un balón por participante.

7. JUEGOS DE COLABORACIÓN

Potencian la cooperación grupal al focalizarse en que todos los participantes tengan posibilidades de participar.

1. EL JUEGO DE LAS POSIBILIDADES

DURACIÓN: 5-6 minutos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Uno o varios grupos pequeños.

MATERIAL NECESARIO: Objetos al azar.

DESARROLLO:

Estupendo juego en equipo de 5 minutos de duración. Entrega un objeto a una persona de cada equipo. Tendrán que levantarse de uno en uno y demostrar cómo se usa el objeto en cuestión. El resto del equipo tiene que adivinar lo que está haciendo el jugador que se ha levantado. Este jugador no puede hablar y la demostración debe ser de ideas originales y quizá absurdas.

OBJETIVO: Este ejercicio en equipo inspira la creatividad y la innovación personal.

2. GANADOR/PERDEDOR

DURACIÓN: 5-6 minutos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 personas o más.

MATERIAL NECESARIO: Ninguno.

DESARROLLO:

El jugador A le cuenta algo negativo de su vida al jugador B. Puede ser un recuerdo personal o laboral, pero tiene que ser cierto. El jugador A tendrá que hablar de la misma experiencia, pero centrándose únicamente en los aspectos positivos. Después, el jugador B le ayudará a explorar el lado positivo de la experiencia negativa. A continuación, los roles se cambian.

OBJETIVO: Los participantes aprenden a reformular juntos las situaciones negativas en experiencias de aprendizaje.

3. LA BÚSQUEDA DEL TESORO

DURACIÓN: > 1 hora.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 equipos pequeños o más.

MATERIAL NECESARIO: bolígrafo y papel.

REGLAS:

Divide al grupo en equipos de 2 personas o más. Elabora una lista de tareas ridículas para que cada equipo las haga en grupo. Entre las tareas puedes incluir sacarse una autofoto con un extraño, sacar una foto a un edificio u objeto que se encuentre fuera de la oficina, etc. Entrega la lista a cada equipo, junto con un plazo máximo en el que deben completar todas las tareas. Gana quien complete la mayoría de las tareas en el menor tiempo. (Si quieres, puedes crear tu propio sistema de puntuación según la dificultad de las tareas).

OBJETIVO: Se trata de un excelente ejercicio para fomentar el espíritu de equipo que ayuda a romper los grupillos de la oficina al fomentar el trabajo entre personas de otros equipos, departamentos o círculos sociales.

4. NUDO HUMANO

DURACIÓN: 15-30 minutos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 8-20 personas.

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

DESARROLLO:

Pide a todos que se levanten y formen un círculo mirando hacia el centro, hombro con hombro. Pídeles que estiren el brazo derecho y tomen la mano de alguien de enfrente. A continuación, diles que saquen el brazo izquierdo y agarren otra mano al azar de otra persona situada enfrente. En un plazo de tiempo determinado, el grupo tendrá que desenredarse los brazos sin soltar las manos. Si el grupo es demasiado grande, haz varios círculos pequeños para que los grupos compitan entre ellos.

OBJETIVO: este juego se basa en gran medida en una buena comunicación y trabajo en equipo. Además, deriva en cantidad de conversaciones divertidas para los ratos libres en el lugar de trabajo.

5.EL CUADRADO PERFECTO

DURACIÓN: 15-30 minutos.

Número de participantes: 5-20 personas.

MATERIAL NECESARIO: una cuerda larga con los extremos atados uno al otro y una venda para cada participante.

DESARROLLO:

Pide a los participantes que se levanten y formen un círculo para sostener la cuerda. A continuación, pide a todos que se pongan la venda en los ojos y dejen la cuerda en el suelo. Pídeles que se alejen un poco del círculo. Luego pídeles que vuelvan e intenten formar un cuadrado con la cuerda sin quitarse la venda de los ojos. Pon un límite de tiempo para que compitan. Para hacerlo incluso más difícil, pide a algunos miembros del equipo que permanezcan en silencio.

OBJETIVO: Este juego se centra en el fomento de unas buenas habilidades de comunicación y liderazgo. Al pedir a algunos de los participantes que no hablen, este juego también requiere confianza entre los miembros del equipo, ya que tendrán que guiar a los demás en la dirección correcta.

6. EL CAMPO DE MINAS

DURACIÓN: 15-30 minutos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 4-10 personas (número par).

MATERIAL NECESARIO: varios objetos que se puedan llevar en la mano y varias vendas para los ojos.

DESARROLLO:

Busca un espacio abierto, como un aparcamiento vacío o un parque. Coloca los objetos (conos, pelotas, botellas, etc.) aleatoriamente en el espacio abierto. Pide que formen parejas y designa a una persona de cada pareja para que se ponga la venda en los ojos. La otra persona debe guiar a su compañero para que cruce el espacio de un lado a otro sin pisar los objetos, utilizando únicamente sus indicaciones verbales. La persona que se ha puesto la venda en los ojos no puede hablar. Para hacerlo más difícil, crea rutas específicas por las que tengan que pasar las personas con la venda.

OBJETIVO: este juego se centra en la confianza, la comunicación y la escucha eficaz. Esta actividad puede ser un excelente juego para realizar en la playa.

7. LA CAÍDA DEL HUEVO

DURACIÓN: 1-2 horas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 grupos pequeños o más.

MATERIAL NECESARIO: artículos de oficina variados.

DESARROLLO:

Crea grupos de entre 3 y 5 personas cada uno y entrega un huevo fresco a cada equipo. Coloca apilados todos los artículos de oficina. Los participantes tendrán entre 15 y 30 minutos para crear un artilugio alrededor del huevo con los artículos de oficina que lo protegerá de la caída. Entre los artículos de oficina puedes incluir cinta adhesiva, lápices, pajitas, utensilios de plástico, material de embalaje, periódicos y gomas elásticas. Cuando acabe el tiempo, tira los huevos protegidos desde el segundo o el tercer piso del edificio y comprueba qué huevos sobreviven a la caída.

OBJETIVO: Este juego clásico es excelente (y confuso) para fomentar la participación de todos. Se emplean las habilidades de trabajo en equipo y solución de problemas para unir a los miembros de grupo. Cuantas más personas participen, mejor. Te divertirás un huevo fomentando el espíritu de equipo. Asegúrate de contar con provisiones de huevos por si alguien lo rompe (¡arg!) durante el proceso de construcción.

++++Como veras, todas estas actividades son sencillas y divertidas, por lo tanto contaremos con la atención y motivación de las niñas los niños y los adolescentes, para participar en ellas, sobretodo en el ambiente escolar y con sus amigos. Escoge la más efectiva y enseña a los infantes esta importante habilidad para su futuro.

NOTA: Los juegos y técnicas de este legajo fueron recolectados de diferentes fuentes de internet. Sugeridos para regular en los alumnos conductas, emociones y aprender a colaborar y mejorar la convivencia diaria en las aulas educativas.