

# Juegos y Dinámicas de Integración

Profr. Javier Vázquez Rojas

Quimichatenco, Amatepec, Méx. Julio 2020.

# PRESENTACIÓN

En el material que tiene en sus manos podrá encontrar una serie de dinámicas para alumnos de Educación Primaria, las cuales promueven la socialización, la integración, y la convivencia, entre alumnos que, por haber iniciado un nuevo Ciclo Escolar, se ven en la necesidad de relacionarse con nuevos compañeros y compañeras.

De este modo, sabemos de antemano que, probablemente, no siempre sea así, debido a que en algunas escuelas las matrículas escolares es baja, no existe movilidad de estudiantes, o bien, los maestros no tienen movimientos de personal, por lo que llega el momento en el que conocen a sus alumnos, y éstos a su vez, se conocen entre sí.

Espero que este compendio denominado "**Juegos y Dinámicas de Integración**" promueva entre los estudiantes, la sana convivencia, pero sobre todo, la integración y socialización, que son piezas fundamentales para el trabajo colaborativo. Es preciso mencionar que, habrá dinámicas y juegos en los que se haga referencia a "animador" (el cual generalmente es el profesor, pero conforme se vayan conociendo los alumnos, éste rol lo puede ejercer un estudiante).

# DINÁMICAS

## PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

### **Reglas:**

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

### **Por ejemplo:**

1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel.

Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

## **CANASTA REVUELTA**

### **Objetivo.**

Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

# **JUEGO DE LAS TARJETAS**

## **Objetivo.**

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.

## **Tiempo.**

40 minutos

## **Lugar.**

Una sala grande para formar un círculo entre los participantes.

## **Materiales.**

- 1 tarjeta de cartulina (20x10cm) para cada participante.
- 1 marcador para cada participante.
- Seguros para fijar la tarjeta en la ropa.
- 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

## **Estructura del Ejercicio.**

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

## **Desarrollo.**

### **Primera Etapa:**

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una

cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

**Ejemplo:**

**A**

**N**

**G** enial

**E** ntusiasta

**L**

**A** migable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros.

Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente.

Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

**Segunda etapa:**

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar (o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa), etc.

# **LOS NOMBRES COMPLETOS**

## **Objetivo.**

Presentación, ambientación.

## **Materiales.**

Tarjetas, Alfileres.

## **Desarrollo.**

Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre.

Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros.

Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos.

El que se quede con una tarjeta ajena, merece un castigo (recitar un verso, cantar una estrofa de una canción, decir un chiste, etc.).

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

## **LA PELOTA PREGUNTONA**

### **Objetivo.**

Presentarse con sus compañeros, para que puedan conocerse, saber qué les gusta y qué les disgusta.

### **Material de Apoyo.**

Pelota de plástico.

- ▶ El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.
- ▶ Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.
- ▶ La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.
- ▶ El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.



## **LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO**

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente.

Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

# **CORAZONES**

## **Objetivo.**

Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo.

## **Participantes.**

Puede ejecutarse hasta para 40 personas.

## **Preparación.**

- ▶ En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo.
- ▶ Las hojas con corazones se rasgan en dos.
- ▶ Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes (o menos, dependiendo el número de participantes), uno para cada participante.

## **Reglas.**

- a) Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa.
- b) Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel.
- c) Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente.
- d) Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, experiencias, etc.
- e) Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

## **EL AMIGO SECRETO**

**Objetivo.** Crear un clima de compañerismo e integración.

**Material.** Papeles pequeños.

### **Desarrollo.**

El primer día de clases, se les pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a que se dedica su familia y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.),

Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa, una cajita, o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos (puede ser la primer semana) debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona), reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada cual le sugiera).

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del salón, o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.

El último día de la semana (o el periodo que establezca el docente) se descubre los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quién cree él que es su amigo secreto, y porque; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

# JUEGOS

## EL ESPEJO

### DEFINICIÓN

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

### OBJETIVOS

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

### PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

### DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos.

Luego desde de pie con todo el cuerpo.

Cambiar de papeles.

### VARIANTES

Hacerlo a distancia.

## **ME PICA**

### **OBJETIVOS.**

Aprender los nombres, presentación y distensión.

### **PARTICIPANTES.**

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA.**

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

### **DESARROLLO.**

- ▶ Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca".
- ▶ A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba.
- ▶ Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona.
- ▶ El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

### **EVALUACIÓN**

Se verá si los participantes se han quedado con algún nombre de los que desconocían al principio o no.

# **GESTO PARANOICO**

## **DEFINICIÓN**

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

## **OBJETIVOS**

Conocer a los demás miembros del grupo.  
Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual.  
Aprender a respetar el turno y a escuchar.

## **PARTICIPANTES**

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años.

## **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Hay que respetar el orden.  
Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro.  
Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

## **DESARROLLO**

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie.  
El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto.  
El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

## **EVALUACIÓN**

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros.

## **VARIANTE**

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.