



## ¡Dame una mano!



### Propósito del juego

Fomentar la integración grupal a partir del conocimiento de los integrantes del grupo.

### Tiempo de duración

40 minutos

### Lugar

Salón de clases

### Materiales

Hoja blanca partida a la mitad  
Lápiz o pluma

### Instrucciones

1. De acuerdo con las indicaciones de tu profesor, formen equipos de entre cinco y seis integrantes, dependiendo del número total de alumnos en el grupo.
2. Asegúrate de tener dos mitades de una hoja blanca cortada de manera horizontal.
3. Traza la silueta de tu mano, con los dedos abiertos, en una de las mitades de la hoja. Escribe dentro de cada uno de los dedos una cualidad o característica positiva que reconoces en ti. Conserva esa hoja.
4. Traza una vez más la silueta de tu mano, con los dedos abiertos, en la otra mitad de la hoja y escribe tu nombre al centro.
5. Intercambia tu segundo dibujo con los integrantes del equipo para que cada uno de ellos escriba, dentro de la silueta de tus dedos, una cualidad o característica positiva que reconocen en ti. Recuerda ser respetuoso en todo momento.
6. Compara lo que escribieron tus compañeros con lo que escribiste en el primer dibujo y responde lo siguiente: *¿Cuál es la diferencia? ¿Estás de acuerdo con lo que escribieron tus compañeros? ¿Por qué?*



7. Entrega a tu docente el dibujo que no tiene nombre para que lo pegue en la pared del salón o en el pizarrón.
8. Organízate con tu equipo para pasar a leer lo que está escrito en las manos y tratar de adivinar a quién pertenece cada una.
9. Comparte tus comentarios en una sesión grupal y debatan sobre las cualidades más importantes para el equipo, por ejemplo, pueden comparar entre lealtad, responsabilidad y sinceridad.

# Las etiquetas

## Propósito del juego

Promover la empatía entre los miembros del grupo y reconocer la importancia de valorarse y respetarse tal como son.

## Tiempo de duración

40 minutos

## Lugar

Salón de clases

## Materiales

40 etiquetas engomadas



## Instrucciones

1. Antes de la clase, consigan en grupo cuarenta etiquetas engomadas de diferentes colores. Pueden determinar cuántas llevará cada uno y de qué color.
2. Escriban en cada etiqueta las palabras creativo, chismoso, popular, inteligente y gracioso. En total deberán formar ocho juegos con esas palabras. Pueden agregar otras características. Entreguen las etiquetas a su profesor.
3. Formen ocho equipos de acuerdo con el número de alumnos en el grupo y formen un círculo. Pueden estar sentados en el piso o en sus bancas.
4. Una vez que se coloquen en esa posición, cerrarán los ojos. Después, el docente pasará a cada equipo y pegará en la frente de cada integrante una etiqueta con una palabra escrita. Tomen en cuenta que podrán ver la de sus compañeros, pero no la propia.
5. Cuando todos los miembros del equipo tengan etiquetas, deberán abrir los ojos e iniciar una conversación acerca de cualquier tema, por ejemplo, de una película.
6. Tratarán a los compañeros de acuerdo con la etiqueta que tienen en su frente. No le dirán de qué palabra se trata, pues con la conversación cada uno tratará de adivinar cuál es su etiqueta. Por ejemplo, se pueden decir frases como *Qué fascinante, siempre sabes todo*.
7. Cuando el profesor lo indique, terminarán la conversación y cada integrante del equipo dirá qué etiqueta cree que tiene y por qué.
8. Si el tiempo lo permite pueden volver a jugar, pero ahora con otra etiqueta, incluso pueden cambiar de características e iniciar otra conversación.
9. Comenten en grupo cómo se sintieron con la actividad y qué aprendieron de sus compañeros.





# ¡A ver quién llega primero!



## Propósito del juego

Promover la cooperación y el buen trato entre los integrantes del grupo.

## Tiempo de duración

40 minutos

## Lugar

Patio de la escuela

## Materiales

Ninguno

## Instrucciones

1. Reúnanse en parejas en el patio de la escuela y tomen en cuenta las indicaciones de su profesor.
2. Tracen la línea de salida y la línea de meta. Deberá estar por lo menos a 50 metros.
3. Uno de ustedes será un “caballo” y el otro, “dueño”.
4. El docente reunirá a los caballos y les dará indicaciones especiales, ya que solo podrán avanzar si su dueño utiliza diferentes estrategias y trabajan en equipo.
5. En el patio, las parejas se colocarán una al lado de la otra en una línea horizontal. Al frente estará la meta a la que deben llegar.
6. Consideren que esta no es una carrera normal, pues los dueños tendrán que ser ingeniosos y descifrar cómo hacer que su caballo avance. Por ello, es importante que pongan en práctica la empatía y conocer muy bien a su caballo para saber qué le gusta.
7. Recuerden ser respetuosos en todo momento.



8. Todas las parejas deberán llegar a la meta.
9. Si el tiempo lo permite, pueden cambiar de parejas y de rol.
10. Al finalizar, comenten en grupo cómo se sintieron con la actividad y qué aprendieron de todos sus compañeros. Pueden guiarse con las siguientes preguntas: *¿Qué hicieron para que su caballo avanzara? ¿Les gustó cómo fueron tratados? ¿Les gustó ser el “caballo” o el “dueño”? ¿Por qué se pone en práctica la empatía? ¿Cuál fue la pareja que llegó primero? ¿Por qué creen que sucedió?*

# ¡Fiesta de números!

## Propósito del juego

Favorecer el trabajo en equipo y la comunicación entre los miembros del grupo.

## Tiempo de duración

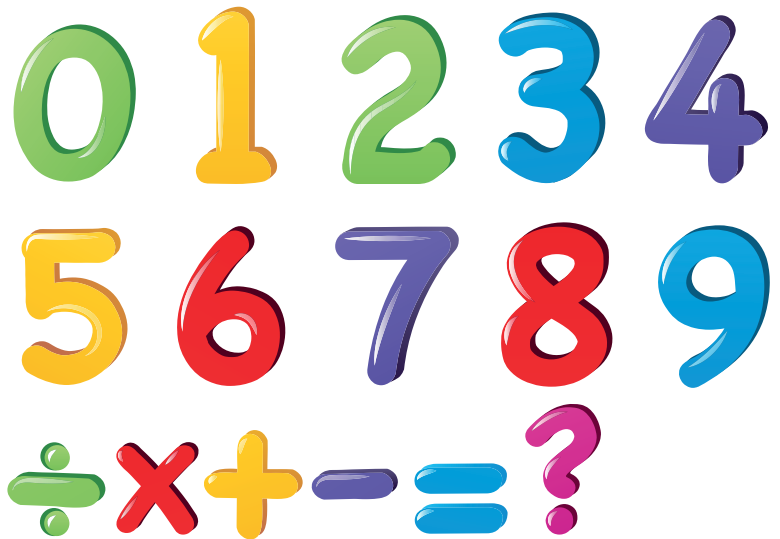
30 minutos

## Lugar

Salón de clases

## Materiales

Tarjetas grandes de colores con números del 0 al 9, tantas como alumnos haya en el grupo.



## Instrucciones

1. Dividan al grupo en dos equipos de acuerdo con las indicaciones del docente.
2. El profesor les repartirá una tarjeta que tendrá un número asignado. Peguen la tarjeta en su espalda; si esto no es posible, pueden sostenerla con sus manos. Todos los alumnos deben tener una tarjeta.
3. Los integrantes de cada equipo se agruparán sentados en el piso o en sus bancas.
4. El profesor dirá una cantidad, por ejemplo, 26.
5. Cada equipo reunirá integrantes para formar esa cantidad; para ello, pueden realizar cualquier operación matemática.
6. Tienen que integrar a la mayor cantidad de participantes para dar con el resultado. Al finalizar, comenten en grupo qué les pareció la actividad y qué aprendieron al realizarla.

