



## Y tú ¿quién eres?



### Propósito del juego

Comenzar a conocer a los compañeros del grupo.

### Tiempo de duración

20 minutos

### Lugar

Puede ser en el aula o en el patio de la escuela.

### Materiales

1 hoja blanca para cada participante  
Reproductor de audio y bocinas

### Instrucciones



1. Traza en la hoja blanca una tabla con dos columnas de entre 20 y 30 filas o renglones.
2. Escribe la palabra *Nombre* en la primera columna y *Firma*, en la segunda columna.
3. Cuando el profesor ponga la música, deberás moverte al ritmo de esta y entrevistar a la mayor cantidad posible de compañeros. Anota el nombre del entrevistado en la columna correspondiente y pregúntale cómo se llama, cuántos años tiene y qué es lo que más le gusta hacer.
4. Al término de la entrevista tu compañero firmará tu hoja para que vayas con el siguiente compañero.
5. No debes interrumpir una entrevista, espera tu turno.
6. Recuerda que en cualquier momento podrías ser el entrevistado. Date un momento para responder las preguntas que te realicen tus compañeros.
7. En plenaria, comenten cuántas firmas obtuvieron y cómo se sintieron con la actividad.

# La telaraña de los nombres

## Propósito del juego

Promover la integración grupal y un ambiente de confianza.

## Tiempo de duración

30 minutos

## Lugar

Patio de la escuela

## Materiales

4 bolas grandes de estambre y tijeras



## Instrucciones

1. Formen un círculo en el patio con todos los alumnos, pueden estar sentados o de pie. En caso de que decidan estar sentados, pueden sacar sus butacas al patio y acomodarlas en círculo para que todos se vean.
2. El docente proporcionará la bola de estambre a un alumno, quien deberá sostener la punta de este y lanzar la bola a un compañero mientras dice su nombre.
3. El compañero que recibe el estambre dirá en voz alta el nombre de quien lo lanzó, seguido del suyo y, por último, el nombre de la persona a quien se lo lanzará.
4. La persona que reciba la bola de estambre se asegurará de sujetar un tramo antes de lanzarla nuevamente.
5. Cada alumno repetirá los nombres de todos sus compañeros en orden en el que se pasó la bola de estambre desde el inicio.
6. Quien se equivoque en el orden de los nombres de sus compañeros o no los recuerde, deberá salir del círculo y formar uno nuevo para comenzar otra vez con los alumnos que también se equivoquen.
7. Jugarán hasta que en los círculos que se formen no haya equivocaciones y se nombre correctamente a todos los compañeros, para que formen una o varias "telarañas" con el estambre. Cuenten cuántas telarañas se van formando en el grupo.
8. Procuren respetar a sus compañeros durante la actividad y no burlarse de quien se equivoque.
9. Comenten cómo se sintieron con la actividad, cuál fue la telaraña más grande y si ahora reconocen a todos sus compañeros.



# ¡Esto es puro cuento!



### Propósito del juego

Profundizar en el conocimiento de sus compañeros y promover el trabajo en equipo.

### Tiempo de duración

40 minutos

### Lugar

Salón de clases

### Materiales

Hoja blanca por equipo, lápiz o pluma

### Instrucciones

1. Esta actividad consiste en escribir un cuento acerca de sus vidas y tiene la finalidad de que se conozcan mejor. Para realizarla, deberán conseguir previamente hojas blancas y lápices.
2. En grupo, enumérense del 1 al 6 (dependiendo de la cantidad de alumnos que sean). Luego, se reunirán en un equipo todos los que tengan el mismo número. La idea es que formen equipos de entre cinco y seis integrantes.
3. Cada equipo escribirá un cuento en la hoja blanca que llevaron. Los personajes principales serán ustedes mismos.
4. Cada equipo decidirá el tipo de cuento que le gustaría desarrollar, es decir, puede ser de ciencia ficción, terror, fantasía, etc. Recuerden que los cuentos se conforman por un inicio, un desarrollo y un desenlace. En el desarrollo, la trama de la historia deberá incluir aspectos reales de sus vidas, por ejemplo, pueden mencionar sus gustos, intereses, habilidades o alguna actividad o deporte que realizan en su tiempo libre.
5. Procuren que el cuento sea creativo, sencillo, coherente, entretenido y que logre captar la atención de los otros equipos.
6. Al terminar de redactarlo, muéstréntenlo a su docente y, en caso necesario, corríjanlo.
7. Una vez que tengan listo el cuento, deberán leerlo frente al grupo, cada integrante leerá la parte en la que se representa en el cuento. Si es posible también procuren actuarlo.
8. Al final, en grupo votarán por el cuento que más haya gustado y mencionarán por qué.



# ¡Adivina quién es!

## Propósito del juego

Conocer más acerca de sus compañeros y fortalecer la integración grupal.

## Tiempo de duración

30 minutos

## Lugar

Salón de clases

## Materiales

Hojas blancas o de colores, lápices y colores



## Instrucciones

1. De manera individual, en una hoja blanca o de color, hagan un dibujo que los represente. Puede ser un objeto, un símbolo, un animal o cualquier otra cosa con lo que se sientan identificados. Pueden utilizar lápiz o colores.
2. Procuren usar todo el espacio de la hoja. Cuiden que sus compañeros de atrás, adelante o alrededor no observen lo que están dibujando.
3. Una vez que terminen el dibujo, volteen la hoja para que nadie vea lo que plasmaron en ella y esperen a que todos terminen.
4. Cuando todos tengan listo su dibujo, entréguelo a su docente. No le pongan nombre ni firma a su dibujo o creación.
5. Posteriormente, ayuden al docente a pegar los dibujos en las paredes o en el pizarrón, a manera de exposición.
6. En orden y cuando el docente se los indique, caminarán junto a los dibujos para observarlos detenidamente. Pongan atención en cada detalle de estos.
7. Traten de identificar quién es el creador de cada dibujo y regístralo en el cuaderno. Además, anoten junto al nombre por qué consideran que ese dibujo lo representa.
8. Una vez que vuelvan a sus lugares, reúnanse en equipos, comenten lo que observaron y si coincidieron en quién representa a cada dibujo.
9. Cuando el docente solicite que terminen de conversar, de manera voluntaria y aún reunidos en equipos, pidan el turno para decir de quiénes son los dibujos y por qué.
10. Comenten en grupo cómo se sintieron con la actividad, qué aprendieron de sus compañeros y cuáles fueron los dibujos más difíciles de identificar.

