

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Compilación de juegos realizada por Frans Limpens

Yo también, yo tampoco ¹

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

¿Logras encontrar características (no obvias) que compartes con todo el grupo o que no compartes con nadie del grupo?

Objetivos

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

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 se para y 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).

Las características nos hacen *diferentes*, unas personas tienen esta característica, otras personas no. En este juego nombramos cualquier cosa concreta que realmente divide a las personas: unas sí, otras no la poseen. Evitamos formular frases que empiezan con *'Me gusta...'* (*me gusta la música...*) porque suelen ser pocas precisas (¿a quién no le gusta la música? ¿qué tanto te gusta la música?). También evitamos frases que formulan un deber ser o algo 'esperado' para todo el mundo (*soy amigable, ayudo a las demás...*). Nos tratamos delimitar a cosas concretas, para hacer interesante el juego.

¹ 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.

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.

Es muy fácil encontrar características únicas en el grupo... cada quien tenemos docenas y docenas de ellas. Para no hacer tediosa la actividad pedimos no repetir características del mismo grupo (por ejemplo: lugares de nacimiento, una vez que una persona haya mencionado un lugar único, las demás personas ya no dirán sus lugares de nacimiento).

Evaluación

¿Te gustó la actividad? ¿Encontraste muchas características para este grupo?
¿Fue fácil? ¿Aprendiste algo sobre tus compañer@s al escuchar características únicas? ¿Cómo ves al grupo ahora?

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

Comentarios

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

El dominó humano ²

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

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

Objetivos

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

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 odio 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. Igual que en el dominó se buscan características que no sean únicas (porque con eso se cierra el juego), y tampoco se permiten características universales (no hay números que aparecen en todas las fichas del dominó). El reto es integrar a todo el mundo. ¿Logran cerrar el círculo?

Evaluación

¿Te gustó la actividad? A pesar de proponer características que no sean universales, finalmente se cierra el círculo, sin exclusión de nadie. ¿Qué te enseña sobre el trabajo en grupo? ¿Necesitamos tener las mismas características para poder formar un grupo bonito y fuerte?

² 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.

Comentarios

Buena actividad en grupos multiculturales, para enfatizar puntos comunes y trabajar el aprecio a las diferencias y la promoción de la riqueza humana.

La cancha de los gustos ³

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio libre amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

Me coloco en un lado del espacio según mi preferencia personal con respecto a muchos temas.

Objetivos

Empezar a conocer un poco más a otras personas del grupo, identificando los gustos personales. Aprecio a las diferencias, toma de decisiones en libertad.

Desarrollo

Tod@s parad@s en una línea, como si fueran la red de una imaginaria cancha de tenis. El(la) coordinador(a) se pone de cara a l@s participantes, en la misma línea y empieza a mencionar frases con dos opciones (por ejemplo, me gustan más los días nublados o los días con sol) señalando con sus manos un campo para opción uno (días nublados) y otro campo para opción dos (días con sol). Tod@s se colocan en el campo de su preferencia. No hay discusión y después de unos segundos tod@s se colocan en la 'red' otra vez para esperar otras frases. Se enfatiza que la elección debe de ser individual (no dejarse influir por otras personas) y no se vale criticar el gusto de otra gente, ni tratar de persuadir a alguien de cambiar de campo. Después de unos cuantos ejemplos se anima a l@s participantes a que formulen ell@s también frases con dos opciones. La actividad trata de estimular el aprecio a las diferencias en el grupo.

Ejemplos de frases:

Cuando como un antojito en la calle prefiero: tacos o gorditas de migajas. Cuando voy a bailar prefiero: rock o salsa. Cuando salgo prefiero: ir al cine o ir a bailar. Cuando voy al cine prefiero: una película romántica o de acción. Cuando tengo de repente la tarde libre: me quedo en casa o salgo. Cuando tengo un dinero extra: me lo gasta o lo ahorro. Cuando voy de vacaciones prefiero: ir a la playa o a las montañas. Cuando hago deportes prefiero: jugar voleibol o correr. Cuando leo un libro prefiero: una novela o un libro de superación personal. Cuando quiero una golosina prefiero: dulce o salada.

Evaluación

Recalcar el aprecio a las diferencias: el juego sería francamente imposible o muy aburrido sin diferencias de gusto. Retomar reacciones concretas de presión o de burla en este grupo como reto a trabajar.

³ Idea original en **Limpens, Frans (Ed.)**, *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 86.

Comentarios

Es importante vigilar la posible presión (positiva o negativa) de unas personas sobre otras. No permitir, por ejemplo, que una mayoría se burle de la elección de una minoría. Evitar frases con un elemento de “deber ser”, se trata de moverse en el campo de los gustos artísticos, gastronómicos, turísticos, etcétera.

Si yo fuera ⁴

Edad	A partir de 12 años
Duración	40-45 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy tranquilo
Material	Papelitos, plumas

¿Puedes adivinar a quien corresponde el papelito con respuestas a varias preguntas del estilo "si yo fuera ..."?

Objetivos

Comprobar qué tanto nos conocemos en el grupo, ofrecer una oportunidad para hablar de mis sueños, deseos o aspiraciones por medio de un juego imaginativo.

Desarrollo

Cada quien apunta en una hoja las respuestas a algunas preguntas que empiezan con 'si yo fuera.... '. Las preguntas pueden ser: 'si yo fuera un animal, yo sería...'; 'si yo fuera un verbo, yo sería...'; 'si yo fuera una planta, yo sería...'; 'si yo fuera un personaje famoso, yo sería...'; 'si yo fuera una película, yo sería...' etc ... Se recomienda apuntar también una pequeña explicación de su elección (por ejemplo: si yo fuera un animal, yo sería un pez, porque me encanta nadar).

Después de coleccionar todas las hojas se barajan y se reparten. Cada persona lee la hoja que le toca y trata de encontrar su dueño@. Al final se pueden firmar y pegar en alguna pared.

Evaluación

¿Qué tanto nos conocemos? ¿Te costó trabajo responder las preguntas? ¿Te costó adivinar a tus compañer@s? ¿Tenemos muchas respuestas en común? ¿Hay respuestas idénticas?

Variantes

En grupos pequeños se puede aprovechar la ronda de adivinanzas para dejar que cada persona explique un poco más alguna de sus elecciones (a petición del grupo).

Comentarios

En cursos-talleres largos (20 horas) con gente que no se conocía desde antes, dividimos el juego en dos partes. En un primer momento se explica el juego y todo el mundo contesta en secreto, se juntan los papelitos y se guardan en una bolsa. Cerca del final del taller retomamos el juego en la parte de adivinar a quien

⁴ **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één*. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 22. Idea parecida en **Mashedor, Mildred**, *Let's cooperate*. Woodbridge, Suffolk, Merlin Press, 1997 (2), 1986, p. 9.

pertenece cada papelito. Tiene sus inconvenientes porque a veces cambia la composición del grupo en el transcurso del curso-taller.

¿Quién soy hoy? ⁵

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

Se trata de escoger un personaje ficticio de tu agrado.

Objetivos

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

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?

Evaluación

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

⁵ 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.

Anuncio de sí mism@⁶

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

Cada quien elabora un anuncio para el periódico con la descripción de si mism@.

Objetivos

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

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.

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)? ...

Variantes

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

⁶ 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.

Raptos compartidos ⁷

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

Encontramos afinidades entre los miembros del grupo a través de un elemento de azar

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.

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 gustos y proceder al raptos compartidos (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.

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?

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

Tarjeta de visita ⁸

Edad	A partir de 6 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, lápices, colores

Dibujas algunas cosas que te representen y haces con esto una "tarjeta de presentación" al grupo.

Objetivos

Promover la expresión de la personalidad a través del dibujo. Fomentar la toma de conciencia de un@ mism@, autoconocimiento. Favorecer sentimientos de aceptación. Conocer un poco mejor a varias personas del grupo. Promover la cohesión grupal: sentimientos de pertenencia. Creatividad gráfico-figurativa: originalidad, expresividad.

Desarrollo

Cada niñ@ elabora una tarjeta de presentación. Esto es: dibujar en una hoja algo que le represente. Por ejemplo: si le gusta el bosque puede hacer un paisaje, si le gusta leer, dibuja un libro... cualquier cosa que quiere presentar al grupo. La tarjeta de visita lleva también su nombre en letras grandes. Se trata de que sea algo original de cada niñ@, lo que se enfatizará mucho en las instrucciones del juego. Se busca obtener creaciones originales, con mucha variedad y pluralidad de temas, además de que cada tarjeta sea algo propio y personal de cada un@.

Se puede dispersar a los miembros del grupo por todo el espacio del salón mientras realizan las tarjetas. Cuando todo el mundo ha preparado su tarjeta de presentación a todo color, el grupo se coloca en círculo y cada quien se va presentando al grupo: "Yo soy (*nombre*), ésta es mi tarjeta de presentación y he realizado este dibujo porque...". Todo el mundo en el círculo se presenta de esta manera.

Evaluación

¿Cómo te sentiste en esta actividad? ¿Te gustó dar a conocer algo de ti mism@ al grupo? ¿Aprendiste algo nuevo de tus compañer@s? ¿De quién? ¿Te gustó la actividad? ¿Te costó trabajo recordar algunas de las presentaciones de tus compañer@s? ¿Cómo ves al grupo después de este juego?

Variantes

Si quieres añadir un poco de dificultad al juego se puede incluir una "cadena de nombres". Quien presenta su tarjeta repite primero los nombres y la información (en resumen) de tres personas que le han precedido en el círculo. Esto será más fácil si las personas que ya presentaron dejan su tarjeta visible al resto del grupo.

⁸ Garaigordobil Landazabal, Maite, *Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid, Ediciones Pirámide, 2005, p. 206.

Mi biografía ⁹

Edad	A partir de 15 años
Duración	60-75 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

¿Puedes adivinar de quién es cada biografía anónima?

Objetivos

Conocernos mejor en el grupo. Cohesión del grupo y aceptación mutua.

Desarrollo

Cada persona redacta una autobiografía anónima con datos sobre su familia, su lugar de origen, sus estudios, etc ... en una hoja. Se juntan todas las hojas y se empiezan a leer en voz alta, l@s participantes adivinan de quien se trata. Se recomienda guardar los detalles más típicos y conocidos de las historias de cada quien para el final del relato, para que la actividad de adivinar tenga algún grado de reto.

Evaluación

¿Lograron reconocer a sus compañer@s? ¿Aprendieron muchas cosas nuevas de sus amig@s? ¿Les gustó describir algunas partes de su vida? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

Comentarios

Para grupos no tan numerosos. También se puede repartir las lecturas en varios momentos, en varios días, para que la actividad no sea tan cansada.

⁹ Basado en una actividad en **Centraal Kaderinstituut, Klinker. Over heldere gesprekken en zo. Methodieken: vier.** (Vocal. Sobre conversaciones claras y cosas por el estilo. Técnicas de grupo: cuatro). Bruselas, sf, p. 50.

¿Quién es? ¹⁰

Edad	A partir de 15 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Objetos personales

Se trata de armar una exposición con algunos objetos personales y adivinar de quien es cada exposición.

Objetivos

Conocernos mejor en el grupo. Cohesión del grupo y aceptación mutua.

Desarrollo

Cada participante arma una pequeña exposición sobre si mism@ en una silla, con algunos objetos típicos para el(la), sin que las demás personas vean. Se puede tapar las sillas con algún papel grande. Al terminar todo el grupo se acomodan las sillas en un círculo y se destapan. Todo el mundo 'visite' las exposiciones y adivina a quien corresponde cada silla. Al final cada persona puede explicar brevemente los objetos de su exposición.

Evaluación

¿Lograron reconocer a sus compañer@s? ¿Aprendieron muchas cosas nuevas de sus amig@s? ¿Les gustó armar su exposición y explicar algunos detalles?
¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

¹⁰ Idea original de **Frans Limpens**.

Dos mentiras ¹¹

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

¿Logras adivinar cuáles son las dos mentiras en los recuentos de cada persona del grupo?

Objetivos

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

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).

Evaluación

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

Variantes

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

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’.

¹¹ 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.

Yo soy tú ¹²

Edad	A partir de 15 años
Duración	60-75 minutos
Lugar	Dos espacios
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

Te presentas como otra persona de tu equipo mientras otro equipo adivina quién es.

Objetivos

Conocerse un poco más de forma divertida.

Desarrollo

Se divide el grupo en dos equipos quienes ocuparán dos espacios diferentes. En cada equipo se juntan parejas de personas quienes no se conocen para nada. Por pareja cada persona (Alfredo, por ejemplo) se presenta a su contraparte (Yukiko) durante unos 5 minutos (medir el tiempo). Después de estas presentaciones le toca a Yukiko presentarse, durante unos minutos, como si fuera Alfredo y luego al revés. Se hacen las correcciones necesarias.

Al finalizar estas preparaciones los dos equipos –con las parejas revueltas– regresan al círculo. Una persona (Yukiko) empieza a presentarse como si fuera Alfredo (sin mencionar el nombre). Habla en primera persona y sigue con toda la presentación. Las personas del otro equipo tratan de adivinar a quien corresponde la presentación. Así sucesivamente hasta completar el círculo.

Evaluación

¿Te gustó la actividad? ¿Lograste adivinar algunas de las presentaciones de tus compañer@s? ¿Qué aprendiste del grupo?

¹² Adaptación de **Frans Limpens** de *Presentación cruzada en primera persona* en **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 2)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1981), p. 41-43.