

# JUEGOS DE PRESENTACIÓN

## Compilación de juegos realizada por Frans Limpens

### Alfa, Beto <sup>1</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

**Nos acomodamos en orden alfabético en el círculo, después de escuchar una vez todos los nombres de pila del grupo.**

#### Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Rompehielos y desinhibición con un juego de bajo umbral. Promover la integración del grupo y la cooperación.

#### Desarrollo

El grupo parado en círculo. Se pide mucha atención y una primera persona empieza diciendo con fuerza su nombre, como le gusta que le dicen (*Humberto* prefiere *Beto*, por ejemplo). Si alguien no alcanza a escuchar bien el nombre dice inmediatamente: *¡No oigo!* Y se repite el nombre. La persona al lado de *Beto* sigue diciendo su nombre, y luego la tercera persona en el círculo, y así sucesivamente hasta terminar la vuelta. En este momento se invita al grupo de acomodarse en orden alfabético según los nombres de pila *sin hablar y sin gestos que indican sus iniciales*. No se tiene que indicar el lugar de inicio (el grupo decidirá). Lo que sí se vale es señalar a otras personas donde van, pero cada persona se tiene que acomodar por sí misma y en silencio en el lugar adecuado.

Después de los acomodados se termina la *primera vuelta*. En esta nueva posición cada quien dice otra vez su nombre. Si el grupo no está perfectamente en orden alfabético todavía se puede reacomodar en silencio. Si con esta *segunda vuelta* no se termina el juego se hace una *tercera vuelta*, etcétera, hasta tener a todo el mundo en su lugar.

#### Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

---

<sup>1</sup> **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 124-125.



## Glo-bo <sup>2</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Un globo inflado

### **Pasamos el globo a otra persona separando nuestro nombre en sílabas.**

#### **Objetivos**

Aprendernos varios nombres del grupo. Interacción espontánea y lúdica. Rompehielos.

#### **Desarrollo**

El grupo parado en círculo. Alguien empieza con el globo en la mano, piensa en alguna persona del grupo (por ejemplo, *Alejandra*) y se acerca a ella golpeando el globo con la mano abierta de acuerdo al número de sílabas de su nombre mientras grita, separando el nombre en sílabas, “¡A-le-jan-dra!”. Después, Alejandra tiene que golpear al globo diciendo otro nombre (por ejemplo, *En-ri-que*) y así sucesivamente. Se tratará de no repetir nombres.

#### **Evaluación**

No hace falta evaluar por separado.

#### **Variantes**

En grupos que ya se conocen bien, se pueden utilizar nombres de animales, o cualquier tipo de palabras para reforzar el aprendizaje de separación en sílabas. Para indicar quien sigue en el juego se puede decir primero el nombre de otra persona y luego acercarse a ella con el globo, separando una palabra en sílabas (por ejemplo: “*Juan, te-le-fo-no*”).

#### **Comentarios**

Puede hacer falta decir todos los nombres del grupo antes de iniciar el juego, para refrescar la memoria.

---

<sup>2</sup> Idea original de **Cecilia Vega Hernández, Eloísa Martínez Medina** y otras estudiantes de Escuela Normal Queretana.

## Juego de los nombres <sup>3</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

### **Asociamos los nombres de nuestro@s compañer@s con representaciones relevantes de mímica.**

#### **Objetivos**

Aprenderse algunos nombres y características personales de muchas personas del grupo. Creatividad y diversión.

#### **Desarrollo**

##### *Primer paso*

Alguien empieza diciendo su nombre acompañado de una mímica sencilla y característica (por ejemplo, tocar la guitarra). El grupo adivina la mímica y la persona puede aclarar su relación con ella (por ejemplo, estoy tomando clases de guitarra). La siguiente persona repite primero el nombre anterior y la mímica y luego se presenta con otra mímica, y así sucesivamente hasta completar el grupo. No se vale presentarse con una mímica ya utilizada.

##### *Segundo paso*

Alguien repite alguna mímica y el grupo trata de recordar y decir a quien pertenece. La persona aludida enseña otra mímica del primer paso y el grupo adivina, hasta completar todo el grupo.

##### *Tercer paso*

Se puede decir el nombre de alguien y todo el grupo trata de repetir la mímica correspondiente. La persona nombrada sigue el juego lanzando otro nombre, hasta terminar otra vez la vuelta.

#### **Evaluación**

No hace falta evaluar el juego por separado si forma parte de un bloque de juegos de presentación.

---

<sup>3</sup> **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 0.07.

## **Dilo con mímica <sup>4</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

### **Trato de adivinar el nombre de la persona detrás de mi espalda gracias a las indicaciones con mímica de mis compañer@s.**

#### **Objetivos**

Aprender los nombres de una buena parte del grupo. Observación y concentración. Expresión creativa. Diversión.

#### **Desarrollo**

El grupo se para, se divide en dos y se acomoda en dos largas filas, viendo cada fila hacia la otra fila. Todo el mundo trata de saber todos los nombres de las personas en la otra fila y se fija en aspectos característicos de su físico, su ropa, porte de pelo, etc. Después de un rato las dos filas se ponen de espaldas y dos coordinadora/es de la actividad llevan una persona de cada fila al centro hasta que se encuentran espalda con espalda. Es muy importante que ninguna de estas dos personas haya visto hacia atrás. En este momento todas las demás personas dan la vuelta y enseñan con mímica (sin palabras, sin letreros, en silencio) al(a) compañer@ de su fila quien está detrás de su espalda. Las dos personas en el centro tratan de adivinar hasta que una de las dos conteste correctamente. Se repite el juego varias veces. L@s nuev@s coordinadora/es pueden ser las personas que acaban de pasar.

#### **Evaluación**

No hace falta evaluar por separado si forma parte de más juegos de presentación que se evalúan en bloque.

#### **Comentarios**

Obviamente no se trata de promover la burla con algunas personas por ciertas características (obesidad, baja estatura, ...). Conviene observar muy bien al grupo en este momento para detectar posibles problemas en este sentido.

---

<sup>4</sup> **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 40.

## Lo tengo <sup>5</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Un aro

### ¿Puedes girar el aro en el brazo derecho, presentarte y pasar el aro a la siguiente persona del círculo sin dejar de girar?

#### Objetivos

Coordinación y cooperación entre parejas. Conocer algunos nombres.  
Diversión.

#### Desarrollo

Todo el grupo parado en círculo. Una persona pone a girar el aro con su brazo derecho extendido y dice su propio nombre. La persona a su derecha introduce su propio brazo derecho en el aro, sin bloquear el giro del aro y trata de seguir girando el aro mientras la primera persona retira su brazo del aro. La segunda persona dice su propio nombre y ahora le toca a la siguiente persona introducir su brazo y quedarse con el aro sin interrumpir el movimiento del aro, y así sucesivamente hasta completar el círculo.

#### Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Lograron pasar el aro sin caídas? ¿Cómo superaron los problemas?

#### Variaciones

Se inicia el juego y se termina una vuelta completa. En una segunda vuelta la primera persona va al centro del círculo, pone el aro a girar y dice el nombre de otra persona quien viene a continuar el juego. Esta persona dice a su vez el nombre de otra persona del grupo y así sucesivamente, hasta acabar con todo el grupo.

---

<sup>5</sup> **Brown, Guillermo**, *Qué tal si jugamos...*, Caracas, Publicaciones Populares, 1986, p. 48. Variación de **Frans Limpens**.

## ¿Quiénes faltan? <sup>6</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Venda

### ¿Puedes identificar a las personas del grupo que faltan en el círculo?

#### Objetivos

Conocer todos los nombres del grupo e identificar a cada persona. Desarrollar la atención y la concentración.

#### Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una persona se coloca en el centro y se pone una venda en los ojos. En este momento el resto del grupo cambia de lugar y dos o tres personas se salen del salón (o se quedan de alguna manera fuera de vista). La persona del centro se quita la venda y tiene que identificar quienes faltan del grupo. Se juega varias veces, siempre con otra persona en el centro.

#### Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

---

<sup>6</sup> **Giraldo, Javier**, *Juegos cooperativos. Jugar para que todos ganen*. Barcelona, Océano, 2005, p. 80. Ilustración de **Joan Carmona**.

## ¿Dónde estabas tú? <sup>7</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Venda

### ¿Logras recolocar a todas las personas del grupo en el lugar que ocupaban al inicio del juego?

#### **Objetivos**

Desarrollar la atención, la concentración y la memoria. Fijarse en cada una de las personas del grupo. Manejar los nombres de todo el mundo.

#### **Desarrollo**

El grupo sentado en círculo. Una persona se coloca en el centro. Esta persona se tiene que fijar muy bien dónde está todo el mundo sentado y luego se pone una venda en los ojos. En este momento el resto del grupo cambia de lugar en silencio.

La persona del centro se quita la venda y tiene que recolocar a cada quien (nombrando a cada persona) en su lugar anterior. ¿Alguien logra hacerlo correctamente? Se puede repetir una o dos veces el juego.

#### **Evaluación**

No hace falta evaluar por separado.

---

<sup>7</sup> **Giraldo, Javier**, *Juegos cooperativos. Jugar para que todos ganen*. Barcelona, Océano, 2005, p. 79.

## Reconozco tus manos <sup>8</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas

### ¿Reconoces las manos de tu pareja, sin hablar y con los ojos vendados?

#### Objetivos

Manera divertida de fijarse con atención en otra persona y aprenderse algunos nombres.

#### Desarrollo

Cada quien lleva una venda. El grupo se coloca por parejas (al azar). Las parejas se dan las dos manos y las estudian durante medio minuto. A continuación, se separan y dispersan por la sala sin obstáculos y se vendan los ojos con las vendas. Cada quien trata de encontrar a su pareja sin hablar, sólo por el contacto de las manos. Cuando una pareja se reconoce espera a que el/la facilitador(a) ordene quitarse la venda para comprobar si ha acertado o no.

#### Evaluación

¿Reconociste a tu pareja? ¿Te costó mucho trabajo? ¿Tuviste que hacer varios intentos?

---

<sup>8</sup> Idea original de **Fernando Vaquero Martín** en *La Peonza. Revista de Educación Física para la paz*, # 4, julio de 2003, p. 23. Ilustración de **Joan Carmona**.

## Cada quien su ritmo <sup>9</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 9 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Ninguno

### Repetimos en coro el nombre de una persona del grupo en un ritmo y con un movimiento dados.

#### Objetivos

Juego para aprender los nombres con un ejercicio de ritmo y movimiento.

#### Desarrollo

Tod@s parad@s en un lado del salón. El(la) coordinador(a) comienza el juego desplazándose hacia el otro lado del salón con un movimiento típico (ejemplos: saltos de rana, caminar hacia atrás, bailando). Grita su propio nombre al ritmo de su movimiento (ejemplo: «Maríiiiia, Maríiiiia, Maríiiiia») hasta llegar al otro lado del salón. Se invita a tod@s a cruzar el salón, gritando el nombre del(a) coordinador(a) e imitando el movimiento. Sigue otra persona que gritará su propio nombre cruzando el salón con otro movimiento rítmico, y así sucesivamente hasta terminar.

#### Evaluación

Después de agradecer la participación del grupo, se puede invitar a comentar como se siente. ¡No se trata de criticar a quienes no se presentaron, sino medir el grado de dificultad del juego para el grupo en este momento y apreciar el esfuerzo ya emprendido para participar.

#### Variantes

Se puede hacer el juego menos movido: cada quien en su silla, con movimientos pequeños, repitiendo el nombre unas tres, cuatro veces.

#### Comentarios

Juego difícil en grupos con miedo al ridículo (sobre todo en secundaria). Normalmente no debe de ser el primer juego en un grupo nuevo. Recomendamos hacer antes *Saludar de formas diferentes*. Hay que insistir mucho en que se trata de una participación *voluntaria*, en cualquier tipo de grupo. Nunca faltan quienes quieren forzar a otras personas para que participen.

---

<sup>9</sup> 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. 13.

## El azote de papel <sup>10</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Azote(s) de papel

**Se trata de tocar con el azote de papel a una persona antes de que diga un nombre.**

### Objetivos

Juego divertido que sirve para aprender o recordar todos los nombres del grupo.

### Desarrollo

Tod@s parad@s en círculo, una persona con azote de papel periódico en el centro. El(la) coordinador(a) pronuncia el nombre de alguien del grupo ('Juan Antonio', por ejemplo). La persona del centro tratará de dar un leve golpe en el hombro de Juan Antonio antes de que él pueda decir otro nombre ('Andrea', por ejemplo) de alguien más del grupo (no puede decir el nombre de la persona del centro).

Cuando la persona del centro logra tocar a una persona nombrada (antes de que ella a su vez logre decir un nuevo nombre) dará su azote a la persona nombrada, toma su lugar en el círculo y dice un nuevo nombre. La persona con azote tratará de dar un leve golpe en la cabeza del(a) dueñ@ del nombre, y así sucesivamente. No se vale 'regresar' el nombre ('Juan Antonio', 'Andrea', 'Juan Antonio', por ejemplo).

### Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema (juego brusco, burlas hacia una persona...).

### Variantes

En grupos grandes se puede invitar a dos personas en el centro una vez que el grupo haya entendido bien las reglas. Las personas que nombran deben señalar a la persona, para ayudar un poco a la(s) persona(s) de en el centro.

### Comentarios

En muchos grupos hace falta animar a pegar rápido en el hombro (no pegamos en la cabeza para evitar que se lastime alguien involuntariamente).

---

<sup>10</sup> 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. 15.

## El tren de los nombres <sup>11</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas

### Formamos un largo tren adivinando, con los ojos vendados, los nombres de otras personas.

#### Objetivos

Contacto físico espontáneo, crear un ambiente de aceptación y acercamiento. Confirmar que ya sabemos los nombres de las demás personas.

#### Desarrollo

Tod@s se tapan los ojos con una venda y se mueven despacio por un espacio limitado. Después de algunos momentos empiezan a buscar a otras personas en silencio. Tocándose las manos, los hombros y la cabeza tratan de adivinar quien es la otra persona. Nada más se vale adivinar una sola vez. No hay otra conversación. Una persona que adivina el nombre de la otra queda en frente de esta en formación de tren y sigue buscando a otras personas. La persona atrás queda en esta formación hasta el final del juego, no se separa ya del tren. Poco a poco se juntan trenes cortos hasta formar filas más largas y finalmente queda una sola formación.

#### Evaluación

Dejar tiempo y oportunidad para expresar los sentimientos. Hablar sobre la integración en el grupo, el acercamiento físico, la aceptación mutua y la oportunidad de conocerse.

#### Variantes

Se puede nombrar a un(a) “espía” (en secreto) quien también da vueltas con los ojos vendados. Cuando alguien se encuentra con él(la) y averigua su nombre, no pasa nada. Pero si no acierta su nombre, é(la) dirá “espía”, provocando que la fila se rompa y que quién no le descubrió se convierta en espía.

#### Comentarios

La dinámica suele ser muy intensa y no se recomienda aplicar muy al principio del proceso de integración del grupo. Implica trabajar a ciegas, tocarse y se necesita saber bien todos los nombres y características físicas de las demás personas. El(la) coordinador(a) prepara condiciones de seguridad (espacio cerrado, sin objetos peligrosos) y vigila muy de cerca el trabajo del grupo.

---

<sup>11</sup> Variación de una técnica de grupo en **Centrum Informatieve Spelen**, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 42.

## Las dos caras del plumón <sup>12</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Papel grande, plumones, cuerda, masking tape

### **Escribimos varios nombres sin tocar directamente los plumones.**

#### **Objetivos**

Coordinación y cooperación, rompehielos. Aprendernos algunos nombres del grupo en un juego divertido y sorprendente.

#### **Desarrollo**

Se divide el grupo en equipos de cinco-seis personas. Cada equipo recibe un pliego grande de papel revolución (o algún cartel con un lado en blanco) y dos plumones de colores diferentes. Estos plumones están amarrados (con cinta adhesiva o masking tape) de tal manera que tienen las puntas de lados opuestos (cuando se escribe con un color, el otro color apunta hacia arriba). En estos plumones se amarran los extremos de cinco o seis listones o cuerdas de un metro aproximadamente. Cada persona del equipo toma el extremo libre de un listón y se forma en un círculo con los listones extendidos hasta que los plumones quedan suspendidos por encima del pliego de papel, colocado en el suelo o en una mesa. El equipo trata de escribir lo mejor posible los nombres de las personas del equipo sin tocar directamente los plumones (jalando de los listones) y utilizando los dos colores por igual (más o menos la mitad de las letras de un color y la otra mitad de otro color). Nadie puede acercarse mucho al papel. ¿Lo logran?

#### **Evaluación**

No hace falta evaluar por separado si se organizan otros juegos de presentación.

---

<sup>12</sup> Adaptación de una idea original de Aurora Espinosa y Miriam Dávila durante un taller de 'juegos cooperativos' que impartió Frans Limpens en Hacienda Castillo (noviembre de 2001).