

## 2

## Sugerencias de juegos de animación

Estos son juegos y ejercicios que pueden utilizarse como juegos de animación durante un taller de capacitación. Son ideales para ser utilizados al inicio de un día e inmediatamente después de un receso para refrigerio o almuerzo. También se incluyen algunas sugerencias para ser utilizadas al inicio y al final de un taller de capacitación.

## Juegos de animación

- **Juego de conteo**  
Como grupo, los participantes tienen que intentar contar hasta 20, de uno en uno, intentando evitar que dos personas hablen al mismo tiempo. Cada persona dice un número y si dos personas hablan al mismo tiempo, deben empezar de nuevo.
- **Firma**  
Haga que los participantes se paren y “escriban” su firma en el aire con la mano derecha, luego con su mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo y ¡uego con el trasero!
- **Pasar la pelota**  
Haga que los participantes se paren en un círculo y se pasen una pelota tan rápido como puedan. Tome el tiempo y siga presionándolos para reducir el tiempo en que lo hacen. Es bueno para el trabajo en equipo y es sorprendente lo rápido que pueden hacerlo cuando acuerdan tácticas. La única regla es que cada persona debe tocar la pelota.
- **Agua infestada de tiburones**  
Coloque papel en el suelo para representar tierra firme, sobre la cual deben pararse los participantes cuando se detiene la música y usted grita “tiburones”. Toque música durante breves momentos. Cada vez que la música se detenga, retire más papel, de modo que no haya suficiente para todos y los participantes tengan que apresurarse a la tierra cuando usted grite “tiburones”. Puede continuar retirando papel hasta que haya suficiente para una sola persona y así obtener un “ganador”.
- **Agrupaciones**  
El grupo se forma en una fila por orden de la primera letra de su nombre o del mes de su cumpleaños o de dónde provienen (p. ej., ordenados de este a oeste o de norte a sur o por la primera letra del nombre del lugar donde viven). Pueden hacer esto sin hablar o únicamente con ciertos gestos. También se puede utilizar para mezclar al grupo y dividirlo en grupos de trabajo más pequeños.
- **Coctel de frutas**  
Haga que los participantes se sienten en sillas en un círculo y asigne a cada persona el nombre de una fruta –escoja entre cuatro a cinco frutas diferentes, dependiendo del tamaño de su grupo–. Cuando llame el nombre de una fruta, p. ej., “¡Naranja!”, las personas a quienes se les ha asignado esa fruta tienen que correr alrededor de la parte exterior del círculo de sillas y volver a su asiento tan rápido como puedan. Puede nombrar más de una fruta a la vez y también decir “coctel de frutas”, que significa todas las frutas juntas.
- **Pelota debajo del mentón**  
Haga que los participantes se paren en dos filas. La primera persona en cada fila tiene que sostener una pelota debajo de su mentón y pasarla a la siguiente persona de modo que esa persona la tenga debajo de su mentón. ¡Nadie puede utilizar las manos! Si la pelota se cae, tiene que regresar al inicio de la fila. La fila ganadora es la que hace llegar la pelota primero hasta la última persona.

### Juegos para presentarse

- **Entrevistas**  
En parejas, los participantes se entrevistan unos a otros durante unos cuantos minutos antes de reportar al grupo lo que han aprendido acerca de la otra persona. Podría decirles tres aspectos que deben averiguar o pedirles que intenten descubrir cinco (¡o más!) aspectos que tengan en común.
- **Presentaciones rápidas**  
Dé a los participantes un periodo de tiempo establecido para conocer a tantas personas como sea posible y escribir sus nombres y sus respuestas a una pregunta (utilice la misma pregunta para cada persona). Esto funciona bien para grupos grandes. Para grupos más pequeños, sólo reduzca el tiempo que otorga.
- **Enredarse/arañas**  
Párense en un círculo pequeño. Todos colocan las manos en el centro y toman dos manos (las manos deben pertenecer a diferentes personas). Luego deben desenredarse como grupo, sin romper el círculo. Esto es bueno como actividad rompehielos y para reflexionar sobre cómo todos debemos trabajar juntos y llegar a conocernos.
- **Tirar la pelota**  
Todos se paran en un círculo. Los participantes se tiran la pelota unos a otros sin un orden particular. Cuando los participantes atrapan la pelota, deben compartir algo sobre ellos (esto puede ser de una lista establecida de aspectos que usted escoja y que cambie periódicamente).
- **Versión alternativa de tirar la pelota**  
Todos en un círculo se presentan por sus nombres y el lugar de donde provienen o a lo que se dedican. Luego, la primera persona (persona A) tira la pelota a la persona B y dice “Hola B, yo soy A”. La persona B entonces tira la pelota a una persona diferente y dice “Hola C, yo soy B”. Permita que esto continúe durante un breve tiempo y luego haga que cada persona repita los nombres de todos en el círculo.
- **Papel higiénico**  
Todos se paran en un círculo. Entregue a los participantes tiras de diferentes tamaños de papel higiénico para sostener (p. ej., una hoja, tres hojas, cuatro hojas). El número de hojas que estén sosteniendo demuestra cuántos aspectos deben compartir sobre ellos. Esta manera de intercambiar información puede ser utilizada para obtener comentarios y plantear ideas y preguntas, así como para presentarse.

### Juegos de evaluación

- **Una carta para uno mismo al inicio**  
Esto se haría al inicio del curso de capacitación. Los participantes escriben postales para sí mismos, registrando lo que les gustaría obtener o aprender del curso. Usted las recolecta y las entrega al final para que ellos puedan ver si el curso ha cubierto sus expectativas. Puede analizar y abordar los problemas durante la última sesión.
- **Una carta para uno mismo al final**  
Haga que los participantes escriban una carta o una postal para sí mismos durante la última sesión con información acerca de algo que han aprendido, algo que quieren poner en práctica en su trabajo, algo que van a hacer de manera diferente, o un aspecto del aprendizaje que van a transferir a otra persona.
- **Termómetro**  
Utilice una imagen de un termómetro con una pregunta escrita en la parte superior respecto a cómo perciben los participantes la sesión. Haga que coloquen etiquetas autoadhesivas o notas autoadhesivas para reflejar sus puntos de vista. Por ejemplo, colocan una etiqueta autoadhesiva cerca de una temperatura alta para indicar que les encantó la sesión o cerca de una temperatura baja si no les gustó para nada. También puede utilizar este método como un tipo de sistema de votación para mostrar el grado de interés de los participantes acerca de una idea en particular o cuáles son sus puntos de vista acerca de algo. Por ejemplo, podría utilizar la pregunta: “¿Debería mi organización estar haciendo incidencia conjunta?” y los participantes pueden colocar una etiqueta autoadhesiva

cerca de una temperatura alta para mostrar que piensan que esto es muy importante o cerca de una temperatura baja para mostrar que esto no es importante o es desaconsejable.

- **Tablón de metas**  
Esto es similar a la idea del termómetro. Las personas colocan etiquetas autoadhesivas en un tablón de metas en respuesta a una pregunta que se plantea acerca de una sesión o de un tema.
  - **Pasar la pelota**  
Todos se paran en un círculo y se pasa la pelota sin un orden particular. Cuando uno de los participantes tenga la pelota tiene que decir algo que ha aprendido.
  - **Cordón**  
Todos se paran en un círculo. Tome una bola de cordón y pásela a una persona que tiene que decir algo que ha aprendido y que llevará a la práctica. Esa persona sujeta el cordón y le tira la bola a otra persona. Esta segunda persona también dice algo que aprendió, se queda con el cordón en mano y tira la bola a una tercera persona, y así sucesivamente. Al final, camine por el grupo y corte todo el cordón del centro: cada persona debe quedarse con un pedazo de cordón en la mano. Esto puede servirles como recordatorio de la capacitación cuando regresen a la oficina.
  - **Revisión de términos**  
Camine por el grupo, pidiendo a cada persona pensar en una palabra relacionada con el curso – pasando por cada letra del abecedario–.
  - **Preguntas estilo programa de concurso televisivo**  
Prepare seis a ocho preguntas relacionadas con lo que se ha discutido en el curso, incluyendo una pregunta divertida. Divida el grupo en dos equipos (dependiendo de la cantidad) y pida a cada equipo pensar en un nombre de equipo y en un sonido para timbre que ellos puedan hacer. Haga las preguntas. Los equipos deben hacer su sonido de timbre para responder una pregunta.
  - **Prueba**  
Divida el grupo en dos equipos y haga que cada equipo piense en preguntas que el otro equipo debe responder. Los equipos hacen la prueba por turno respondiendo las preguntas del otro equipo. Si ambos equipos obtienen un número igual de respuestas correctas, haga una pregunta final y los equipos deben gritar la respuesta para ganar.
  - **Revisión creativa**  
En grupos, haga que los participantes inventen una canción, un baile o una obra teatral de cinco minutos que abarque los temas que han aprendido. Luego lo presentan al resto del grupo.
- Juego de análisis**
- **Globo aerostático**  
Esta imagen puede utilizarse como un tipo de ejercicio de análisis para un proyecto o tema particular. Pregunte a los participantes lo que hace volar un globo, qué lo mantiene sujetado al suelo y qué podría suponer una amenaza para dirigir su curso (p. ej., las nubes). Luego utilice la imagen para relacionarla con el proyecto o tema. Por ejemplo, las personas en la canasta podrían ser las partes interesadas, así que puede preguntar al grupo a quién deben rendir cuentas o quién puede ayudarles con su proyecto.
- Juego de la gran final**
- **Círculo de excelencia**  
Al final de la capacitación, todos los participantes se paran en un círculo. Camine por el grupo animando y elogiando a cada persona y reflexionando sobre todo lo que el grupo ha aprendido. ¡Ahora están parados en un círculo de excelencia! Para celebrar, puede empezar a aplaudir o a hacer sonidos y movimientos que los participantes deben repetir mientras usted camina por el círculo. A medida que uno por uno se van uniendo, el sonido se hace cada vez más alto.