



**UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE MEDICINA  
ESCUELA DE OBSTETRICIA**

# **TECNICAS EDUCATIVAS PARTICIPATIVAS**



**PAOLA GAETE  
EDUARDO LILLO  
SANDRA OYARZO**

## **INDICE**

### **Introducción**

### **Objetivos**

### **Clasificación de las Técnicas educativas Participativas**

#### **I. Técnicas de formación de grupos**

1. Simple enumeración
2. El zoológico
3. Corazones de colores
4. La piñata
5. Los refranes populares
6. Mi canción favorita

#### **II. Técnicas de Integración**

1. Calentar Motores
2. Confianza personal
3. Confianza en el grupo
4. No hay tiempo que perder
5. Reino animal
6. Expectativas de participantes y animadores
7. Temores y esperanzas
8. Integración de un grupo hostil

#### **III. Técnicas de conocimiento de sí mismo**

1. Me gusta de ti
2. Yo te regalo

#### **IV. Técnicas de presentación y análisis de situaciones**

1. Presentación de láminas
2. Sociodrama
3. Cuchicheo
4. Phillips 66
5. Foro
6. Lluvia de Ideas o Brainstorming
7. Excursión o visita
8. Diario Mural
9. El vendedor viajero
10. Collage
11. Juicio

**V. Técnicas de evaluación**

1. La bolsa de sorpresas
2. Jugando, evaluando

**VI. Técnicas de Recreación**

1. El contacto
2. El recolector
3. El campanillero
4. Jugando a ciegas
5. Los esclavos
6. Los canguros
7. Los canguros van a una fiesta
8. Los canguros transportan carga
9. Encienda y apaga
10. Siguiendo el hilo
11. Un minuto
12. Hasta que se apague el fuego
13. Bachillerato grupal
14. Yo pido
15. Recolectando manzanas
16. El animal regalón
17. El rompecabezas
18. La guerra india
19. La guerra de globos
20. Armando figuras
21. Carrera sobre globos
22. Formando palabras
23. Armando refranes
24. Adivinando objetos
25. Tu autógrafo
26. Los gritos
27. Baile de máscaras
28. El laberinto
29. Carrera de globos
30. Hasta llenar la botella
31. La carrera del disfrazado
32. Cargando con el bulto
33. Carrera con velas
34. Inflando globos
35. Pasando por el arco
36. Un juego de dos minutos
37. Barriendo globos
38. Mister globo
39. Carrera en sillas

## INTRODUCCION

OBJETIVO GENERAL

Conocer las Técnicas Participativas

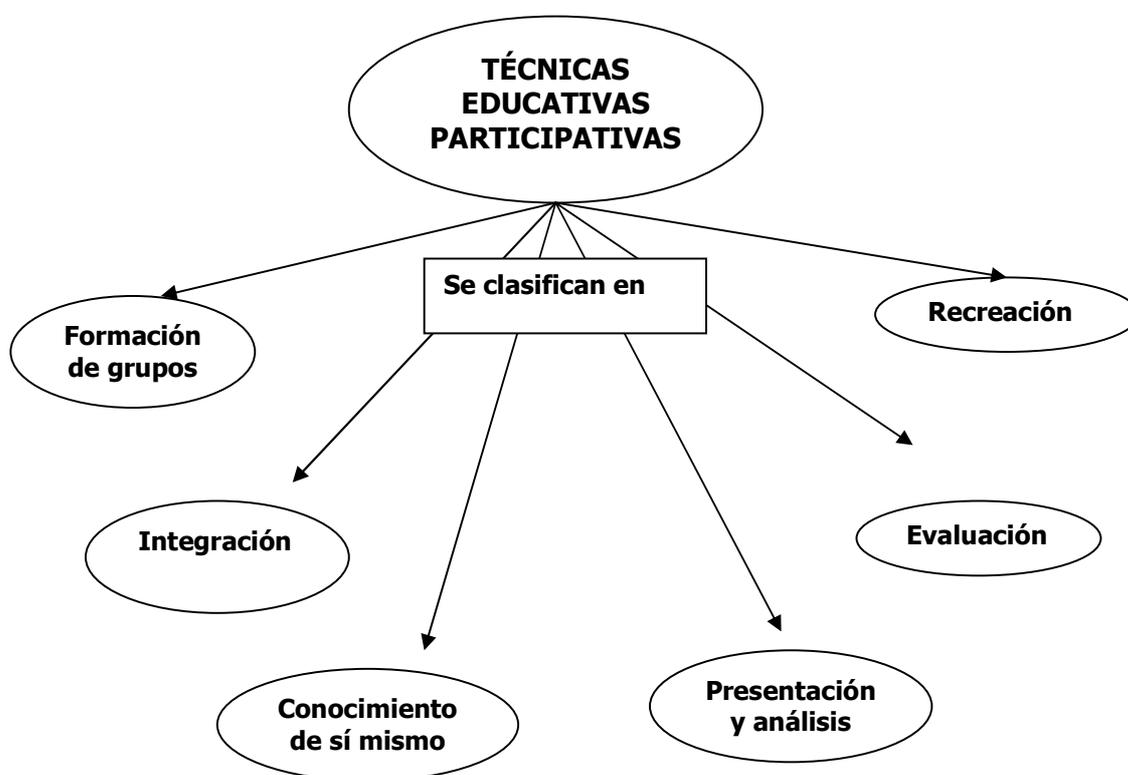
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar la Clasificación de las Técnicas

Analizar sus características

Aplicar las técnicas en el desarrollo de Programas Educativos

## CLASIFICACION DE LAS TÉCNICAS EDUCATIVAS PARTICIPATIVAS



## **I FORMACIÓN DE GRUPOS**

### **1. SIMPLE ENUMERACION**

El objetivo es formar rápidamente grupos pequeños en una asamblea grande, con el fin de realizar un trabajo dinámico. Todos los participantes se enumeran en forma consecutiva 1, 2, 3, 4...39, 40. Luego se agrupan todos los que pertenecen a un mismo número. También se pueden enumerar del 1 al 8 y forman grupos de 8, y se dividen por números.

### **2. EL ZOOLOGICO**

Esta técnica se puede utilizar para grupos de 30 y más personas. Se forman grupos de 6 personas. Para esto el conductor confecciona 5 figuras base de animales. Cada una se repite seis veces y se ponen en una caja. Cada participante saca una figura y la guarda unos momentos sin mirarla. Se forma un círculo gigante, cada uno mira su tarjeta e inmediatamente empieza a imitar con gestos y ruidos, el animal que allí aparece. Así ubica a todos los componentes de su equipo. Una vez reunidos en equipos de 6 personas, eligen un coordinador, un secretario, un nombre para el grupo y un grito de guerra. Finalmente cada grupo se presenta.

### **3. CORAZON DE COLORES**

Se confeccionan 6 corazones de papel de cada color: rojo, azul, blanco, amarillo y rosado. A cada participante se le invita a que retire un corazón y que se lo ponga en el pecho. A una señal del conductor, cada participante ubica a los demás componentes de su equipo por el color del corazón. Una vez reunidos, eligen coordinador, secretario, nombre para el equipo y grito de guerra.

Finalmente, en plenario cada grupo se presenta.

### **4. LA PIÑATA**

Se confecciona una piñata. En su interior se colocan tantos dulces como personas participan. Cada dulce tiene un envoltorio de un color determinado. Se colocan 5 colores diferentes, cada uno repetido 6 veces. Se elige un voluntario que deberá golpear la piñata hasta romperla. Los participantes forman un círculo alrededor de la piñata. A una señal del conductor, el voluntario comienza a golpear la piñata con los ojos vendados. Una vez rota, cada participante toma un dulce y guiándose por el color del envoltorio ubica a los demás integrantes de su grupo. Eligen un coordinador, secretario, nombre y grito de guerra.

### **5. LOS REFRANES POPULARES**

Se buscan 6 refranes populares. Cada uno de ellos se divide en 5 partes que se ponen en una bolsa. Los participantes deben sacar una parte y luego tratar de completar el refrán. Estos refranes se deben escribir en forma visible para todos, en algún lugar de la sala, para facilitar la tarea de los participantes. Ej: A- quien –madruga -Dios – le ayuda. Cada participante saca una parte del refrán y lo guarda. A una señal del conductor, cada participante ubica las otras personas que tienen el resto del refrán.

### **6. MI CANCION FAVORITA**

Se anotan los nombres de 5 canciones conocidas, cada una de ellas repetidas 6 veces. Ej : La Niña María, Arroz con Leche, La Mar

Estaba Serena, Chiu-Chiu, La Bamba.  
Cada participante retira un papel con el nombre de una canción y la guarda hasta que lo indique el conductor.

A una señal de este, lee su papel e inmediatamente debe empezar a cantar la canción que allí aparece.

De esta forma ubica a los demás componentes de su equipo.

Una vez reunidos, elige un coordinador, un secretario y un nombre para el grupo.

Cada grupo se presenta y como humorada canta la canción del grupo.

## II TECNICAS DE INTEGRACION

Una vez que un grupo ha pasado la etapa de presentación, se inicia un proceso de integración, de acercamiento más profundo entre sus miembros.

Los objetivos de estas técnicas son:

- Profundizar las relaciones de amistad.
- Descubrir la capacidad que tiene cada integrante para confiar en los demás y sus posibilidades.
- Facilitar el conocimiento de los intereses, actitudes y modos de ser del grupo.
- Crear en el grupo un clima positivo.
- Integrar al grupo que se resiste a entrar en los ejercicios.
- Reducir distancias entre participantes y coordinadores.

En este tipo de técnicas existen ejercicios según el tiempo de vida del grupo.

Existen ejercicios para grupos que recién comienzan, para los que llevan parte del camino recorrido y otros más avanzados.

En este trabajo las técnicas están colocadas en el mismo orden del grado de integración.

### 1. CALENTANDO LOS MOTORES

Es útil para hacer entrar en actividad y confianza rápidamente a un grupo que recién se conoce.

Paso N° 1: el conductor da 1 minuto para mirar la sala.

Luego cada uno dice rápidamente lo que hay en ella, sin repetir lo que dijeron los otros.

Paso N° 2: decir rápidamente y por parejas, palabras relacionadas: puerta....casa, tiza.....pizarrón, lluvia.....nube, etc.

Paso N° 3: rápidamente y por parejas, completar proverbios: cuando llueve..... todos se mojan; En casa de herrero.....cuchillo de palo, etc.

Paso N° 4: entonar un canto conocido cantando cada uno un verso.  
Contar o inventar un cuento, diciendo cada uno una frase.

Paso N° 5: decir rápidamente palabras que empiecen con A, con J, con Z, etc.  
Rápidamente dar un nombre de pájaro, animal, flor, nombres propios, etc.

Paso N° 6: todos dialogan sobre el cumplimiento del objetivo de la técnica y su utilidad.

### 2. CONFIANZA PERSONAL

Es útil para ver la capacidad de cada persona para confiar en los otros.  
Siguiendo las instrucciones del conductor, cada participante buscará una persona que conoce menos, o si la conoce, no tiene mucha confianza en ella.

Uno someterá al otro a una prueba que consistirá en percibir una sensación de confianza en él.

Para esto primero cierra los ojos y se deja llevar por el segundo, recorriendo el lugar por 3 minutos.

Se realiza lo mismo cambiando los papeles. Finalmente en el plenario, el conductor pregunta:

- ¿Qué sensaciones experimentaron?
- ¿Fue fácil sentirse conducido por otro?
- ¿Qué inconveniente encontraron?

¿Qué condiciones ponemos a otra persona para que nosotros podamos depositar nuestra confianza en él?

### 3. CONFIANZA EN EL GRUPO

Es útil para ver la capacidad que tiene cada persona para depositar su confianza en el grupo.

Siguiendo las instrucciones del conductor, los integrantes del grupo, de pie y muy juntos forman un pequeño círculo.

Uno pasa al centro y cierra los ojos, con los pies juntos se deja caer hacia atrás.

El equipo lo sostiene, evitando que se caiga, pero sólo lo apoya cuando está por caer.

Se desea que perciba la sensación de depender del grupo.

Lo mismo hace cada uno de los integrantes del grupo.

Finalmente el conductor inicia el diálogo sobre la confianza en el grupo a partir de: ¿Qué emociones percibieron?

¿Tuvieron dificultades para depositar la confianza en el grupo?

Todos dialogan sobre estos puntos y sobre la utilidad de la técnica.

### 4. NO HAY TIEMPO QUE PERDER.

El objetivo de ésta técnica es ver cómo actúan las personas cuando son sometidas a fuertes presiones interiores y exteriores y conocer sus posibilidades y limitaciones. El conductor describe a todo el grupo una situación compleja, ante la cual deben actuar buscando una solución, presionados por el tiempo.

La situación podría ser: "El grupo está rodeado por enemigos. Estos comunican que si se presenta uno del grupo a la puerta, lo matarán, pero así el resto se salvará. Si no sucede esto, bombardearán el lugar y todos morirán".

Se divide al grupo en subgrupos de 4 o 6 personas, los que trabajarán seriamente viendo lo que se hará.

Nadie puede ofrecerse de "voluntario o mártir", sin el consentimiento de la mayoría. Cada argumento debe ser evaluado por todos.

Se evitarán soluciones simplistas como la votación.

Se dan 10 minutos para este trabajo.

Terminada la discusión, cada grupo evalúa lo realizado: quién estuvo más nervioso, calmado, el que dio las soluciones más rápidas y prácticas; quién complicó las cosas, etc.

Finalmente cada grupo da cuenta de su trabajo y se evalúa el cumplimiento del objetivo.

### 5. REINO ANIMAL

Esta técnica- juego pretende romper barreras y prejuicios, en línea de chistes y juegos.

Se distribuyen papeles a cada uno de los participantes.

En ellos hay nombres de animales, de modo que 6 papeles distintos formen una familia de animales, ej: león, leona, 4 leoncitos. Cada uno buscará su familia imitando al animal que le tocó, si es perro ladra, si es león, ruge.

Cada familia trabaja algo en común, representando su rol de padre, madre o hijo.

Se producirá una pelea familiar dependiendo de su forma de ser y el personaje que representa.

Se reunirán después 2 familias a evaluar la técnica, su utilidad para lograr la integración.



## 6. EXPECTATIVAS DE PARTICIPANTES Y ANIMADORES

Esta técnica es útil para discutir las expectativas, tanto de participantes como de los coordinadores, sobre determinado ejercicio o programa.

Se forman grupos de 6 a 7 personas.

Se requiere de hojas en blanco, bolígrafos y una sala de acuerdo al número de personas.

El coordinador solicita a cada grupo que dibuje:

- Cómo se ven a sí mismos como participantes.
- Cómo ven a los animadores del grupo.

Los animadores realizan la misma actividad. Luego se nombra a una persona representante de cada grupo para presentar el dibujo y explicar su significado. En plenario se comenta e intercambian opiniones sobre el ejercicio realizado.

## 7. TEMORES Y ESPERANZAS

El objetivo de esta técnica es investigar las motivaciones, deseos, esperanzas, angustias y temores del grupo.

Se requiere un grupo de 25 a 30 personas, una hoja en blanco, un lápiz, una sala amplia y una pizarra o cartulina.

El coordinador comienza diciendo que seguramente al comenzar el curso todos tendrán temores y esperanzas, pero que todos podrán expresarlo.

Se forman grupos de 5 a 7 personas y cada uno de ellos recibe una hoja en blanco. Se nombra a una secretaria que tomará nota de los temores y esperanzas de cada integrante.

A continuación se solicita a cada grupo que expresen sus temores y esperanzas.

Se considera un tiempo de 7 minutos. Luego se relata lo anotado al resto del grupo.

El animador hace un resumen en la pizarra y observa que probablemente los temores y

esperanzas de los grupos son coincidentes, resumiendo 2 o 3 de ellos.

## 8. INTEGRACION EN UN GRUPO HOSTIL

Esta técnica es útil para integrar a un grupo que se resiste a entrar en los ejercicios.

Se requiere de una pizarra, plumones, lápices y hojas en blanco. Cuando el animador note resistencia en el grupo, pide que se formen grupos de 3 personas.

Se distribuye una hoja a cada uno y que deben responder:

¿Cómo se sienten aquí?

Cada grupo hace una lista de sus razones o apreciaciones al respecto.

Posteriormente el animador invita a leer la lista, escribiendo en la pizarra y señalando frente a cada sentimiento un signo (+) o (-).

Se vuelven a reunir los mismos tríos y se realiza otra pregunta:

¿Cómo se sienten respecto a mi presencia aquí?

Se vuelve a anotar en la pizarra si el sentimiento es positivo o negativo.

Se termina con la siguiente pregunta:

¿Cómo se sienten con respecto a la persona que los envió aquí?

Se repite la actividad anterior anotando si el sentimiento es positivo o negativo.

La actividad culmina con una plenaria

Se analizan las respuestas y se observa que en relación a la primera pregunta predominan las respuestas negativas

En la segunda y en la tercera pregunta aparecen sentimientos positivos, lo que significa que se ha producido un cambio de clima en el curso y que existen posibilidades de una mayor integración.

### III TECNICAS DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

Estas técnicas permiten a los participantes conocerse más.

Este conocimiento de sí mismo seguirá incrementándose ayudado por el grupo. Pretende que cada miembro del grupo ayude a los otros a conocerse a sí mismo. Los objetivos de estas técnicas son:

- Ayudar a cada integrante de un grupo a conocerse a sí mismo un poco más
- Facilitar que cada integrante ayude a otros a conocerse a sí mismo.
- Dar la oportunidad a que cada uno se muestre tal como se ve.
- Cuestionar la idea que cada uno tiene de sí mismo
- Cuestionar la imagen que el grupo tiene de cada uno.
- Tomar conciencia de la escala de valores que se tiene.
- Ayudar a descubrir los temores de cada uno.
- Profundizar en los gustos e inquietudes de cada integrante.

Algunas de estas técnicas son para grupos que ya tienen un conocimiento previo.

Otras no requieren esta condición.

La prudencia del conductor y el conocimiento que tenga del grupo serán importantes para decidir cuáles usar.

#### 1. ME GUSTA DE TI

El objetivo es dar a conocer a cada integrante del grupo las cualidades positivas que tiene y lo que a los demás les gustaría tener.

Esta técnica ayuda a los participantes a conocer como es percibido por los demás y constituye a la vez un refuerzo.

Se constituyen grupos de 10 a 12 personas, las que se sientan en un círculo.

Se ofrece un voluntario para iniciar la ronda. Cada uno comienza con la frase: Me gusta

de ti... y agrega la cualidad fundamentándola, al mismo tiempo que mira a la persona.

Ej: Me gusta de ti, tu tranquilidad frente a situaciones difíciles.

Me gusta de ti, tu espíritu de lucha frente a la vida.

Terminada la ronda se ofrece otro voluntario y así sucesivamente.

Finalmente, cada uno cuenta como se sintió con el ejercicio, en que forma le ayudó y si se cumplió el objetivo de la técnica.

#### 2. YO TE REGALO

El objetivo es dar a conocer a cada integrante las carencias que el grupo percibe que él tiene.

Se puede regalar de todo: cosas materiales, rasgos de personalidad.

El regalo dependerá del conocimiento que se tenga de cada uno de los integrantes.

Se sientan en círculos, se ofrecen voluntarios para iniciar la ronda.

Cada uno comienza con la frase: Yo te regalo...y agrega el obsequio, para ...y fundamente (mirando a la persona).

Ej: Yo te regalo una noche de descanso.



#### **IV: TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE SITUACIONES**

Estas técnicas se pueden utilizar con grupos que se reúnen por primera vez, o bien son grupos estables. Son de gran utilidad en aquellos grupos en que no existe, o existe poca sensibilidad frente a problemas locales y de la sociedad. Permite además conocer el grado de información frente a un tema determinado y así graduar los contenidos a entregar.

Los objetivos son :

- Permitir que un grupo reflexione y se exprese frente a un tema o problema que interesa o afecta al grupo o comunidad.
- Permitir conocer la actividad del grupo y de cada uno frente a un problema.
- Dar la oportunidad a que todos cooperen buscando soluciones a los problemas.
- Enriquecer sus conocimientos frente a un tema, con la experiencia de los demás.
- Desarrollar la sensibilidad frente a problemas graves y que son comunes para todos.

##### **1.- PRESENTACIÓN DE LÁMINAS**

Consiste en presentar un tema a través de diferentes láminas que presenten situaciones de la vida real, relacionadas con el tema.

Las láminas deben ser presentadas de una en una, en forma ordenada. Al presentar las láminas el conductor hará algunas preguntas como por ejemplo:

- ¿Qué vemos en esta lámina?
- ¿Ve algo más?
- ¿Le dice algo esta situación?
- ¿Qué le hace pensar?
- ¿Ha visto en la vida real una situación así?

Esto motivará la discusión y logrará que de los participantes salgan los contenidos y las soluciones del problema.

Una variación de esta técnica consiste en que una misma lámina presenta dos situaciones similares, pero con los personajes en actitudes diferentes. Esto facilita la comprensión del problema por parte del grupo y clarifica los contenidos.

##### **2.- EL SOCIODRAMA**

Consiste en presentar situaciones de la vida diaria a través de una pequeña dramatización, preparada con anterioridad y en lo posible actuadas por personas del grupo. La situación debe ser:

- Verosímil, una situación que sucede o puede suceder.
- Típica del medio
- Familiar a las personas, no imaginaria o artificiosa
- Problemática, que interese a los participantes y dé lugar a una reflexión y discusión profunda del tema.

La dramatización sirve para motivar en intercambio de opiniones y experiencias que tengan los participantes sobre un tema y ayuda al conductor a detectar el nivel de conocimientos y experiencias de ellos, a la vez sirve para profundizar un tema y buscar soluciones.

Los equipos pueden preparar diferentes escenas, según las indicaciones dadas por el conductor.

Ejemplo:

Un padre aconseja a su hijo sobre el pololeo.

En plenario, cada grupo presenta su escena. Se promueve el intercambio de opiniones con las siguientes preguntas:

-¿Son reales estas escenas?  
 -¿Cuál es la causa de estos conflictos?  
 -¿Qué consecuencias trae para la vida familiar y social estos conflictos?

Finalmente, se evalúa el logro de los objetivos de la técnica y lo aprendido con ella.

Variaciones:

a) Presentación de una escena y no una por grupo

b) Presentación de dos escenas, con el mismo tema, pero diferente actitud de los personajes ante la situación

### **3.-EL CUCHICHEO**

Después de presentado un tema o problema, como una forma de relajar el grupo e incentivarlos a la participación, se pide a los participantes que se junten de 2 en 2 o de 3 en 3 con sus vecinos más próximos (los de una misma banca o dando vueltas las sillas).

Dialogan sobre el tema dado durante el tiempo asignado por el conductor, que debe ser breve.

En plenario, uno de cada par o trío de participantes de la idea principal de lo dialogado por ellos. El resto de los participantes pueden agregar cosas que estimen importantes y que sus representantes no dijeron. El conductor, complementa con otros aspectos o saca una síntesis de todo lo dicho.

Se evalúa la actividad de la técnica.

### **4.- PHILLIPS 66**

Esta técnica sirve especialmente para lograr la participación activa de todos los miembros en un tiempo relativamente corto y evita que algunos participantes monopolicen el uso de la palabra.

Una vez presentado el tema, los participantes se dividen en grupos de seis personas. Cada grupo elige un coordinador y un secretario. Pueden formar los grupos los integrantes de una misma banca, etc.

Cada participante, en un período de seis minutos, expone su punto de vista y responde una o dos preguntas sobre el tema. El secretario hace una síntesis de lo expresado en el grupo y se lo da a conocer.

En plenario, cada secretario da cuenta del trabajo de su grupo y luego se evalúa la técnica.

Esta técnica puede tener variaciones en cuanto al número de personas y el tiempo dado para la discusión.

### **5.- FORO**

Consiste en que una vez presentado un tema, los participantes disertan informalmente dando sus opiniones, o contando sus vivencias y experiencias con relación a él.

Para facilitar la discusión, se puede llevar preparado un set de preguntas relacionadas al tema, que susciten polémicas.

Se debe agotar el tema y por último hacer una síntesis general de los aportes e ideas dadas por los participantes.

### **6.- LLUVIA DE IDEAS ( Brain storming)**

Consiste en la libre expresión de ideas frente a un tema de interés para el grupo o a un problema que inquieta a los miembros del grupo.

La lluvia de ideas torna posible que un grupo considere las soluciones alternativas a un problema, sin ninguna traba en cuanto a restricciones de organización o a limitaciones de aptitudes o de habilidades.

Todas las ideas son aceptadas sin ponerlas en tela de juicio, a menos que choquen con las reglas establecidas previamente. Se anotan en un papel o pizarra.

Esta técnica es útil cuando el grupo se conoce lo suficientemente bien como para expresarse libremente y cuando hay tiempo suficiente para enfrentar el tema sin tensiones y sin exigencias inmediatas y definitivas.

## 7.- EXCURSIÓN O VISITA

Es una técnica que consiste en transmisión de un contenido a través de la observación directa y reflexionada de la realidad correspondiente.

Puede utilizarse como técnica de sostenimiento y/o seguimiento de otra actividad.

No es conveniente que el grupo sea demasiado numeroso, para aprovechar al máximo la experiencia.

Previo a la visita, el conductor con los participantes decidirán lo que se desea lograr con esta excursión y se plantearán 2 o 3 preguntas.

De regreso, en plenario, comentarán sus impresiones, darán respuesta a las preguntas y evaluarán la utilidad de la técnica y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

## 8.-DIARIO MURAL

Es una técnica que permite la expresión y la creatividad del grupo para comunicarse entre ellos o con la comunidad.

Se puede dividir en fracciones de acuerdo a lo que el grupo le interese y su responsabilidad puede ser rotativa (grupos de 2 a 4 personas).

Puede recibir colaboraciones de otras

personas del sector o vinculadas al grupo.

## 9.- EL VENDEDOR VIAJERO

Esta técnica es útil para conocer cuánto sabe el grupo sobre un tema o cuánto ha aprendido. Al mismo tiempo permite aprender a transmitir un mensaje en forma correcta y en forma atractiva.

En plenario, el conductor indica: cada uno debe imaginarse que tiene un puesto para vender algo en una feria pública. Lo que se vende puede ser una idea o cosa relacionada con el tema.

En pequeños grupos se da tiempo para que cada uno de elija su venta, o bien todo el grupo se pone de acuerdo para vender lo mismo. En este último caso es muy útil vender ideas de un tema que se está estudiando.

El participante demostrará convencimiento de lo que ofrece, gesticulará, lo hará con entusiasmo, gritará si es necesario. Podrá terminar con una arenga, urgiendo a comprar el producto o a cumplir la idea. El resto puede aplaudir.

Cada grupo presenta a su mejor vendedor, vendiendo la mercadería o la idea. Actúa delante de todos. Se puede premiar al mejor, elegido por simple votación. Finalmente, todos comentan sobre la utilidad de la técnica, el contenido de los mensajes, logro del objetivo.



## 10.-COLLAGE

Consiste en un cartel o afiche que se hace entre varias personas pegando recortes de diarios o revistas.

Sirve para comunicar el resultado de la reflexión de un grupo sobre un tema, ayudando al grupo a resumir las ideas más importantes y permitiendo que todas las personas se expresen y trabajen juntas.

Se discute el tema durante 5 a 8 minutos, luego se recortan los dibujos y mensajes apropiados y se procede a pegarlos. Se muestra el collage.

Los otros descubren y opinan sobre lo que representa.

Finalmente el grupo explica sobre lo que quiso expresar.



## 11.- EL JUICIO

Es una discusión sobre un tema o problema donde se presentan argumentos a favor y en contra.

Sirve para reflexionar sobre situaciones conflictivas y permite conocer distintas opiniones sobre él para actuar posteriormente con mayor conocimiento.

Se elige el tema. Se nombran 3 personas que harán de jurado. El resto del grupo entrega sus razones en un tiempo breve.

El jurado resume los más importantes, se retira a deliberar por 5 minutos.

Luego entre todos se discute el resumen presentado por el jurado y se llega a un acuerdo sobre el tema o problema.



## V. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Estas técnicas pueden ser aplicadas antes o después de dar inicio a una actividad.

Son útiles para desarrollar en la persona su capacidad de emitir juicios fundamentales y permiten al conductor reorientar o continuar con las acciones planificadas.

Los objetivos de estas técnicas son:

- Lograr que cada uno de los integrantes exprese libremente sus opiniones.
- Permitir que los grupos emitan juicios válidos sobre el desarrollo de una actividad.
- Lograr que cada uno de los integrantes exprese libremente sus opiniones.
- Conocer grado de información sobre un tema antes y después de realizar una actividad educativa.

### 1.- LA BOLSA DE SORPRESA

Consiste en un conjunto de preguntas que sirven para evaluar una actividad, permitiendo que todos participen.

Dos personas del grupo preparan las preguntas para evaluar la actividad. Se puede colocar preguntas divertidas para que la evaluación sea más entretenida.

Las preguntas se anotan en un papelito y se echan en una bolsa.

En la reunión cada persona saca una pregunta y la contesta inmediatamente. Las otras personas del grupo pueden opinar sobre las respuestas.

Finalmente se resume lo positivo y lo negativo que salió de la evaluación.

Ejemplo de preguntas para la bolsa de sorpresa:

- ❖ ¿Se cumplieron las tareas que cada uno tenía que hacer?
- ❖ ¿Qué es lo menos que te gustó de la actividad?

- ❖ ¿La actividad motivó a las personas?
- ❖ ¿Qué es lo que más le gustó de la actividad?
- ❖ ¿Cuándo hagamos otra actividad, qué cambios haría Ud.?
- ❖ ¿Se cumplieron los objetivos que el grupo se había propuesto?

### 2.- JUGANDO, EVALUANDO

Consiste en un juego de pregunta para evaluar una actividad que el grupo ha hecho permitiendo que se pronuncien en la evaluación todas las personas que participaron en la actividad.

Dos personas del grupo hacen las preguntas para el juego, escribiéndolas en tarjetas. Con el tablero que se encuentra en esta técnica, más un par de dados y fichas (ésta última puede reemplazarse por tapas de botellas pintadas de colores), cada jugador avanza según su puntaje. Cuando cae en un punto de interrogación ( ¿ ) saca una tarjeta y responde la pregunta.

Los otros jugadores pueden opinar y consultar sobre la respuesta que da cada persona.

Finalmente se hace un resumen con lo más importante que se ha dicho.



## VI TECNICAS DE RECREACION

Las actividades recreativas tienen un gran poder para desarrollar al individuo. Pueden ayudarlo a sentirse más seguro y proporcionarle oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y las nuevas experiencias.

Los obstáculos, los ajustes negativos, tales como la tensión y la agresión, las frustraciones y los disgustos pueden ser aliviados, todos ellos, por el benéfico efecto de los medios recreativos, convenientemente elegidos.

Constituyen una gran ayuda para relacionarse, para proporcionar oportunidades, para la sociabilidad y para aliviar el hastío y la fatiga.

Desde el punto de vista del grupo, los juegos pueden ayudar:

- ❖ Crear una atmósfera favorable,
- ❖ Aumentar la participación
- ❖ Facilitar la comunicación
- ❖ Motivar frente a un tema
- ❖ Introducir un tema
- ❖ Desarrollar capacidad de conducción

Los juegos que se incluyen en este módulo pueden ser utilizados tanto en grupos pequeños como grandes.

Para alguno de ellos es necesario recurrir a elementos de fácil adquisición.

Es importante que la persona que enseña el juego lo haga en forma breve, clara, sencilla y entusiasta.

### 1. LA RANA

Se reúnen los jugadores.

Uno de ellos se convertirá en el "perseguidor" del resto.

A una señal del conductor todos correrán para no ser alcanzados por su compañero. Para liberarse de ser capturados deben tomar la posición de la rana: esto es, en

cuclillas con las manos entre las piernas, así debe permanecer hasta que pase el peligro. La persona alcanzada por el perseguidor toma el lugar de éste y viceversa.

### 2. EL CONTACTO

Todos los jugadores forman un círculo a excepción de una pareja de voluntarios. A una señal del conductor, la pareja que permanecía fuera del círculo debe correr alrededor de éste y tocar sorpresivamente en las manos a otra pareja.

Este debe salir corriendo en sentido contrario a la primera.

Las parejas corren a ocupar el lugar que ha quedado vacío.

La pareja que llega primero se integra al círculo y la otra deberá hacer lo mismo que hizo la primera pareja.

El juego se repite tantas veces estimen conveniente.

### 3. EL RECOLECTOR

Los jugadores se dividen en 2 equipos con el mismo número de integrantes.

Se marcan 2 líneas paralelas separadas por una distancia de 20 metros una de otra.

Los equipos se deben ubicar detrás de una de estas filas en lugares distintos.

Frente a cada equipo y cubriendo la distancia que separa las 2 filas, se marcan 5 círculos pequeños a una distancia de 4 metros uno de otro. En cada uno de estos círculos se pone 10 pelotas o globos.

A cada primer jugador se le entrega un canasto o bolsa.

El juego consiste en: a una orden del conductor, partirán corriendo el primer jugador de cada fila, pasando por cada círculo de los que les corresponda a su fila recolectando la mayor cantidad de globos o pelotas posibles, hasta llegar al último. Ahí deben dar media vuelta y volver a su

equipo, donde le esperan con una bolsa gigante donde se guardarán los recolectados.

Una vez hecho esto deberán pasar el canasto al jugador que sigue en la fila. Este deberá repetir lo mismo que su compañero y así sucesivamente, hasta que participen todos los jugadores.

Gana el equipo que logre recolectar la mayor cantidad de globos o pelotas.

#### **4. EL CAMPANILLERO**

Se forma un círculo con los jugadores. Se piden 3 voluntarios que pasarán al interior del círculo.

A 2 de ellos se le vendan los ojos y al tercero se le entrega una campana.

A una señal del conductor el jugador que tiene la campana correrá por el círculo y los otros tratarán de capturarlo.

El que lo logre se reintegra al círculo.

El campanillero capturado ocupa el lugar del vendado, un nuevo voluntario hace de campanillero.

El ejercicio se repite tantas veces se estime conveniente.

#### **5. JUGANDO A CIEGAS**

Los jugadores se dividen en 2 equipos con igual número de participantes y se ordenan en 2 filas paralelas.

Frente a cada una de ellas se ubica un voluntario a una distancia de 4 metros.

A los 3 primeros jugadores de cada equipo se le vendan los ojos.

El juego consiste en: a una señal del conductor, el primer jugador de cada fila correrá hasta donde esté el voluntario, dará una vuelta a su alrededor y volverá a su fila ubicándose en el último lugar.

Con su venda se le cubren los ojos al cuarto jugador.

En el momento de llegar a su fila parte el otro participante.

Así sucesivamente hasta terminar con todos

los participantes.

Cada jugador parte con un puntaje base de 5 minutos.

Por cada vez que toque al jugador voluntario pierde 1 minuto.

Si el jugador se pierde en el trayecto, su equipo le puede ayudar a orientarse cantando una canción elegida por el equipo como señal.

Gana el equipo que al final reúna el mayor puntaje. El juego se detiene al terminar un equipo con todos los participantes.

#### **6. LOS ESCLAVOS**

Se dividen los jugadores en 2 equipos.

Se forman parejas en 2 filas paralelas.

Se marcan 2 líneas a una distancia de 15 metros una de la otra.

Una será la línea de partida y la otra de paradero.

Las filas se ubican detrás de la partida.

La primera pareja se ata por una pierna.

El juego consiste en: a una señal del conductor las primeras parejas deberán correr atados hasta la otra línea, al llegar a éste se sacan las ataduras y corren hasta su equipo y atan a la pareja que sigue y ésta deberá hacer lo mismo que la anterior.

Gana el equipo que termine primero con sus parejas.

#### **7. LOS CANGURUS**

Los jugadores forman 2 equipos con igual número de parejas.

Se marcan 2 líneas paralelas separadas por una distancia de 15 metros.

Los equipos se ubican en una de las líneas.

La primera pareja se debe meter dentro de un saco.

El juego consiste en: a una señal del conductor cada pareja ensacada deberá correr hasta la otra pareja que sigue, que deberá hacer lo mismo que la anterior y así sucesivamente hasta terminar con las

parejas.  
Gana el equipo que termina primero.

### **8. EL ROMPECABEZAS**

Los jugadores se dividen en equipos con igual número de participantes.  
Cada equipo recibe un alfabeto gigante.  
Cada letra debe estar repetida varias veces en cada alfabeto.

El juego consiste en: a una señal del conductor todos los equipos formarán una ronda que girará, cantando todos la misma Canción.

Inesperadamente el conductor gritará una palabra e inmediatamente cada equipo deberá formar esa palabra.

El equipo que lo logra primero gana 5 puntos.

El conductor debe tener el cuidado de gritar palabras cortas.

Gana el equipo con mayor puntaje.

### **9. LA GUERRA INDIA**

Los jugadores se dividen en 3 equipos con la misma cantidad de integrantes.  
Se ubican de tal manera que quedan 2 equipos a los extremos y uno en el centro.  
Cada equipo es una tribu de indios.

El juego consiste en: a una señal del conductor la tribu del extremo derecho tratará de mandar un mensaje a la otra del lado izquierdo.

La tribu que se encuentra en el centro tratará de impedirlo con gritos.

Después hará lo mismo la tribu del lado izquierdo.

Cada mensaje que logra traspasar la barrera, significa punto para la tribu que lo envía.

Si no lo logra es punto para la tribu del centro.

Los equipos pueden cambiar de lugares, para así dar la oportunidad de gritar

mensajes a todos los equipos.

### **10. LA GUERRA DE GLOBOS**

Los jugadores se dividen e 3 equipos iguales.

2 de ellos se ubica en los extremos de la cancha a izquierda y derecha y el tercer equipo al centro.

Cada jugador de los equipos de los extremos recibe un globo marcado con los colores de su equipo y el del centro recibe un saco gigante.

El juego consiste en: a una señal del conductor los equipos de los extremos tratarán de hacer pasar sus globos hacia el otro extremo, mientras el del centro tratará de capturarlos.

Los globos capturados se guardarán en el saco.

Gana el equipo que logre pasar más globos al lado contrario.

El ejercicio se repite tantas veces se estime conveniente.

### **11. ARMANDO FIGURAS**

Los jugadores se dividen en equipos iguales.

El juego consiste en: los equipos juegan en ronda y al grito del conductor deberán formar entre ellos y en el menor tiempo posible la figura que pide el conductor.  
Ejemplo: formar un cuadrado, un triángulo, etc.

Gana puntos el equipo que forme primero las figuras.

Gana el juego el equipo que acumule mayor puntaje.

## 12. CARRERA SOBRE GLOBOS

Los jugadores se dividen en equipos iguales. Se ubican en filas detrás de una línea trazada por el conductor.

A una distancia de 20 metros se marca otra línea en forma paralela a la anterior.

El juego consiste en: a la señal de partida, los primeros jugadores de cada equipo deberán tratar de llegar hasta la otra línea, corriendo sentados sobre el globo y volver en la misma forma a su equipo.

Gana puntos el jugador que logre volver con el globo intacto.

Gana el equipo que logre reunir mayor puntaje.

## 13. FORMANDO PALABRAS

Todos los jugadores se deben prender en el pecho una letra.

El juego consiste en: a una señal del conductor los jugadores se reúnen en forma libre, formando palabras en el menor tiempo posible.

El grupo que forme primero una palabra, sus integrantes ganan un punto cada uno. El ejercicio se repite varias veces.

Gana el jugador que logre mayor cantidad de puntos.

## 14. ARMANDO REFRANES

Cada jugador recibe una cantidad de palabras que son parte de diferentes refranes populares.

A una señal del conductor los jugadores formarán la mayor cantidad de refranes en el piso.

Cada refrán completo vale 5 puntos.

Gana el jugador que logre formar mayor cantidad de refranes.

El ejercicio se repite las veces que se estime conveniente.

## 15. ADIVINANDO OBJETOS

Los jugadores se reúnen en equipos iguales. Cada uno de ellos recibe una cantidad de letras repetidas.

A una distancia de 15 metros se ubica un panel donde cada equipo dispone de un lugar.

El conductor pedirá adivinar un objeto, dando 3 pistas para ayudar a los jugadores.

Los equipos que logren formar el nombre del objeto en el panel ganan 5 puntos.

Ejemplo:

La palabra que se debe adivinar es "televisor".

El conductor puede dar estas pistas:

Es un medio de comunicación

Está en muchos hogares

Comunica alegría

El ejercicio se repite las veces que se estime conveniente.

## 16. LOS CANGUROS VAN A UNA FIESTA

Los jugadores forman dos equipos con igual número de parejas.

Se marcan dos líneas paralelas separadas por una distancia de 15 metros cada una.

Las parejas se ubican detrás de estas filas.

En la otra línea y frente a cada equipo, se ubica un canasto con distintos disfraces.

Cada primera pareja se debe meter dentro de un saco.

El juego consiste: a una señal del conductor las parejas ensacadas deberán correr hasta la otra fila, llegar al canasto, ponerse el disfraz, meterse nuevamente dentro del saco y correr hasta su equipo.

Allí se sacan el disfraz y con él visten a la otra pareja.

Estos, una vez vestidos, correrán ensacados hasta la otra línea, donde procederán a sacarse el disfraz y dejarlo en el canasto y vuelvan ensacados a su equipo. La pareja que sigue deberá hacer lo mismo que la primera y así sucesivamente.

Gana el equipo que termine primero.

## 17. LOS CANGUROS TRANSPORTAN CARGA

Se forman dos equipos con el mismo número de parejas.

Se marcan dos filas paralelas separadas por una distancia de veinte metros.

En una de estas líneas se ubican los equipos.

En la otra línea y frente a cada equipo, se ubica un saco de globos o pelotas.

La primera pareja de cada equipo debe meterse dentro de un saco y esperar la señal del conductor.

El juego consiste: a la señal del conductor las primeras parejas de cada equipo, deberán correr hasta la otra fila donde se encuentran el saco con globos y sacar 2, meterlos dentro del saco y correr con ellos hasta su equipo.

Allí sacan los globos y le pasan el saco a la pareja que logre juntar la mayor cantidad de globos en buen estado.

## 18. ENCIENDA Y APAGA

Se forman 2 equipos con igual número de participantes. Se ordenan en 2 filas detrás de una línea trazada por el conductor.

Frente a cada equipo y cubriendo una distancia de 10 metros, se ubican 10 velas separadas por una distancia de 1 metro.

El primer jugador de cada equipo recibe una caja de fósforos.

El juego consiste en: a la señal del conductor el primer jugador de cada equipo deberá ir encendiendo una a una las velas. Al encender la última debe volver a la fila, tocar el segundo jugador que deberá partir a apagar las velas, volver nuevamente a su equipo y tocar al tercer jugador que deberá volver a encender y así sucesivamente hasta que participen todos los jugadores. Gana el equipo que termine primero de participar.

## 19. SIGUIENDO EL HILO

Los jugadores se sientan en círculo.

El conductor inicia una historia y cada participante le irá agregando una frase, siguiendo el hilo de la historia.

El último jugador le debe dar un final feliz.

## 20. UN MINUTO

Los jugadores se sientan en círculo.

Cada uno por turno y durante 1 minuto.

El juego consiste en: el conductor propone a los jugadores una profesión y cada jugador deberá decir la mayor cantidad posible de objetos que estén relacionados con esta profesión en el tiempo indicado.

Un secretario irá contabilizando la participación de cada uno.

Gana el jugador que diga más objetos.

## 21. HASTA QUE SE APAGUE EL FOSFORO

Los jugadores se sientan en círculo.

Cada jugador participa por turno.

El conductor indica quién debe iniciar el juego, entregándole una caja de fósforos.

El juego consiste en: a la señal del conductor, el jugador que tiene la caja de fósforos debe encender uno y empieza a decir todas las cosas que se le ocurren y que tengan que ver con el lugar propuesto por el animador, hasta que se apague el fósforo.

Gana el jugador que diga más cosas sin repetirlas.



## 22. BACHILLERATO GRUPAL

Los jugadores se dividen en equipos de 6 personas.

Cada uno de ellos dispone de un papelógrafo dividido en 6 variedades: ciudad, marca, institución, objeto.

Cada uno debe ser completada por uno de los jugadores del equipo.

El juego consiste en: el conductor propone una letra y cada equipo trata de completar su bachillerato.

El equipo que termine debe gritar ¡ COMPLETO!, y el juego se detiene automáticamente.

Se procede a contabilizar las respuestas: por cada casillero que no esté repetido vale 10 puntos y 5 por aquéllos que lo están.

El juego se repite 10 veces.

Una vez terminado, se procede a contabilizar el puntaje de cada jugada.

Gana el equipo que acumula el mayor puntaje.

## 23. YO PIDO

Se forman equipos con igual número de jugadores, cuidando de que éstos no sean demasiado numerosos.

Se ubican detrás de una línea marcada a una distancia de 15 metros del conductor.

El juego consiste en: el conductor pedirá diferentes pruebas a los equipos.

Estos deberán responder realizándolas según lo pedido.

Cada prueba vale 5 puntos.

Ejemplo:

Yo pido..... 5 pares de zapatos.

## 24. RECOLECTANDO MANZANAS

Los jugadores forman un círculo.

Cada uno recibe una aguja con hilo.

En el centro del círculo se han puesto muchas manzanas de papel.

El juego consiste en: a la señal del conductor, cada jugador tratará de pasar por el hilo la mayor cantidad de manzanas. El juego se detiene cuando el conductor lo indica.

Luego cada jugador cuenta las manzanas que ha logrado recolectar.

Gana el juego quien haya reunido más manzanas.

## 25. EL ANIMAL REGALON

A cada jugador se le prende en la espalda y sin que éste lo pueda ver, el nombre del animal.

El juego se puede realizar con el jugador o todos a la vez.

El juego consiste en: una vez que todos llevan en su espalda el nombre de un animal, el conductor da la señal para que cada jugador trate de averiguar cuál es el nombre que lleva.

Para esto hace preguntas a los demás, éstos deberán responder con un SI o un NO.

La persona que logra adivinar su animal regalón se pone el nombre en el pecho.

El juego se repite tantas veces como lo estime el conductor.

## 26. TU AUTOGRAFO

Todos los jugadores reciben un lápiz y un papel.

A una señal del conductor cada participante deberá conseguir la mayor cantidad de firmas de los demás jugadores y en un tiempo limitado.

Gana el jugador que logre mayor cantidad de firmas.

El ejercicio se repite las veces que se estime conveniente.

## 27. LOS GRITOS

A una orden del conductor los jugadores gritarán su nombre completo y otras frases que propone el conductor, como ejemplo: ¡Estoy feliz de estar aquí!, ¡Quiero que todos sean mis amigos!, etc.

## 28. BAILE DE MASCARAS

A cada jugador se le entrega una bolsa de papel, con la que debe fabricar una máscara de papel, dejando sólo 2 agujeros para mirar.

En el pecho lleva el número.

El conductor apaga las luces un momento para dar la oportunidad a que los jugadores se pongan las máscaras.

Al encender las luces cada uno tratará de adivinar quién es el otro jugador, para eso se anota el nombre y el número que lleva. Gana el juego el jugador que logre descubrir la mayor cantidad de jugadores.

## 29. EL LABERINTO

Los jugadores se dividen en 2 equipos iguales, se toman las manos formando un círculo.

Uno de los jugadores de cada equipo abandona el círculo y recibe una bandeja con un vaso lleno de agua.

A una señal del conductor este jugador debe pasar con la bandeja en la mano por entre

los jugadores de su equipo, dando la vuelta completa.

Al llegar al punto dónde inició el recorrido, le entrega la bandeja a ese jugador que debe realizar lo mismo y así sucesivamente, hasta que participe todo el grupo.

Gana el juego el equipo que termine primero.

## 30. CARRERA DEL GLOBO

Se forman 2 equipos con la misma cantidad de jugadores.

Estos se ordenan en filas paralelas en la línea de partida.

Cada jugador recibe una bandeja y sobre ella un globo.

A una distancia de 15 metros se encuentra la meta, y allí un saco vacío para cada equipo.

A una señal del conductor los jugadores con la bandeja y su globo deben recorrer hasta llegar al saco y depositar ahí su globo y volver enseguida a su equipo, donde espera el otro jugador con otro globo.

Es conveniente aclarar que mientras se corre no se puede afirmar el globo de ninguna forma.

Gana el equipo que logra transportar primero los globos.

## 31. HASTA LLENAR LA BOTELLA

Los jugadores se dividen en 2 equipos. Cada uno de ellos se ordena en fila en la línea de partida.

Frente a cada equipo y a una distancia de 15 metros se ha puesto una botella vacía, acompañada de un tiesto de agua.

Al primer jugador se le entrega un vaso.

A una señal del conductor cada jugador deberá correr hasta la mesa que le corresponde, llenar el vaso con agua y vaciarlo a la botella tratando de no perder mucha agua.

Luego debe volver a su equipo y pasar el vaso al segundo jugador, que deberá hacer lo mismo y así sucesivamente

Gana el equipo que logre llenar más botellas después de participar todos sus jugadores.

### **32. LA CARRERA DEL DISFRAZADO**

Los jugadores se dividen en equipos iguales. Cada uno de ellos recibe un saco con varios elementos para disfrazarse.

Los equipos se ubican en la línea de partida. A una distancia de 20 metros se encuentra la meta.

Los elementos que se encuentran en el saco pueden ser: unos lentes, un abrigo, una bufanda, un sombrero.

Además el primer jugador recibe un paraguas.

A una señal del conductor el primer jugador de cada equipo se pone los elementos del disfraz, abre el paraguas y así debe correr hasta la línea de la meta.

Allí cierra el paraguas y se saca el disfraz, lo deja en su lugar y vuelve solamente con el paraguas a su equipo.

Lo entrega al jugador que sigue, éste deberá abrirlo y correr hasta donde se encuentra el disfraz, ponérselo, cerrar el paraguas y volver a su equipo, donde le pasa todo al jugador que sigue.

Y así hasta terminar con todos los jugadores.

El equipo que lo logra primero gana el juego.

### **33. CARGANDO CON EL BULTO**

Se forman 2 equipos con la misma cantidad de jugadores en parejas.

Se ordena en fila en la línea de partida. En cada pareja uno será la cabalgadura y el otro el jinete.

La cabalgadura recibe un disfraz que debe poner al jinete antes de cargarlo.

A una señal del conductor, cada cabalgadura viste a su jinete y luego lo carga y corre con él hasta la línea de meta.

Al llegar a ese lugar el jinete se saca el disfraz y viste con él a la cabalgadura,

cambiando los papeles.

Al llegar nuevamente a su equipo, se saca el jinete el disfraz y lo entrega a la segunda pareja que debe realizar lo mismo, y así sucesivamente hasta terminar con las parejas.

El equipo que lo haga primero gana el juego.

### **34. CARRERA CON VELAS**

Se forman diferentes equipos con el mismo número de participantes. Cada uno de ellos se ordena en fila en la línea de partida.

A una distancia de 15 metros y frente a cada equipo se encuentra un paradero, que es el lugar donde deben dar vuelta los jugadores y regresar a su equipo.

El primer jugador de cada equipo recibe una vela y una caja de fósforos.

A la señal del conductor los primeros jugadores encienden su vela y corren con ellas, dan la vuelta en su paradero y vuelven a su equipo entregando la vela al jugador que sigue.

Si en la carrera la vela se apaga, puede volver a encenderla en el mismo lugar y seguir participando.

Cada corredor puede proteger la vela solamente con las manos.

Gana el juego el equipo que termine primero con todos sus jugadores.

### **35. INFLANDO GLOBOS**

Se dispone de una gran cantidad de globos sin inflar.

Participan todos a la vez.

El conductor explica que todos dispondrán de tres minutos para inflar la mayor cantidad de globos posibles, los que deberán atar a un hilo para poder hacer la cuenta final.

Gana el juego aquel que infle la mayor cantidad de globos.

### **36. PASANDO POR EL ARO**

Se forman equipos con el mismo número de participantes.

Estos se agrupan en círculo. A cada uno de los jugadores el conductor le entrega un aro (hula- hula).

A la señal de partida del conductor este jugador debe pasar por el aro de la cabeza a los pies y luego se lo entrega al jugador que está a su lado derecho, que deberá hacer lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los jugadores.

El equipo que lo haga primero gana.

### **37. EL JUEGO DE 2 MINUTOS**

Los jugadores se dividen en 2 equipos iguales, se ubican en filas paralelas detrás de una línea marcada por el conductor.

A una distancia de 15 metros de cada equipo, se encuentra una gran cantidad de pelotas.

A una señal del conductor, el primer jugador de cada equipo correrá hasta ese lugar y tratará de sacar y llevar hasta su equipo la mayor cantidad que le sea posible.

Para esto se puede ayudar de manos y boca solamente.

El ejercicio se repite con todos los jugadores.

Gana el equipo que en 2 minutos logre reunir la mayor cantidad de pelotas.

El juego se puede realizar sin limitación de tiempo.

En ese caso el juego se detiene en el momento que termine un equipo con todos sus jugadores.

Gana el equipo que reúna más pelotas.

### **38. BARRIENDO GLOBOS**

Se dividen los jugadores en 2 equipos con la misma cantidad de jugadores.

Se ordenan en filas paralelas en la línea marcada como partida.

A una distancia de 15 metros y frente a cada equipo se ubican los globos.

El primer jugador de cada fila recibe una escoba.

A la señal del conductor deberán correr hasta el montón de globos, sacar 3 y barrerlos hasta su equipo que los va guardando para la cuenta final.

Y así van participando todos los jugadores. Gana el equipo que termine con todos los globos.

### **39. MISTER GLOBO**

Se dividen los jugadores en 2 equipos. Cada uno de ellos elige un representante para Mister Globo.

Los equipos se reúnen alrededor de un canasto lleno de globos.

A una señal del conductor, cada equipo tratará de rellenar a su representante con la mayor cantidad de globos que sean posibles. El juego es con tiempo limitado de 2 minutos.

Gana el equipo que logra rellenar con mayor cantidad de globos a su representante y éste es coronado Mister Globo.

### **40. CARRERA EN SILLAS**

Todos los jugadores se forman en una fila. El primer jugador y el último se sientan en una silla.

A señal del conductor cada uno de éstos jugadores correrán sentados por lados contrarios, tratando de alcanzar primero el lugar que ocupaba su competidor.

El que logra gana un punto.

El ejercicio se repite tantas veces se estime conveniente.

Se puede variar el orden de la fila, así cada jugador podrá competir con otro diferente.

Gana el jugador que logre reunir mayor puntaje.