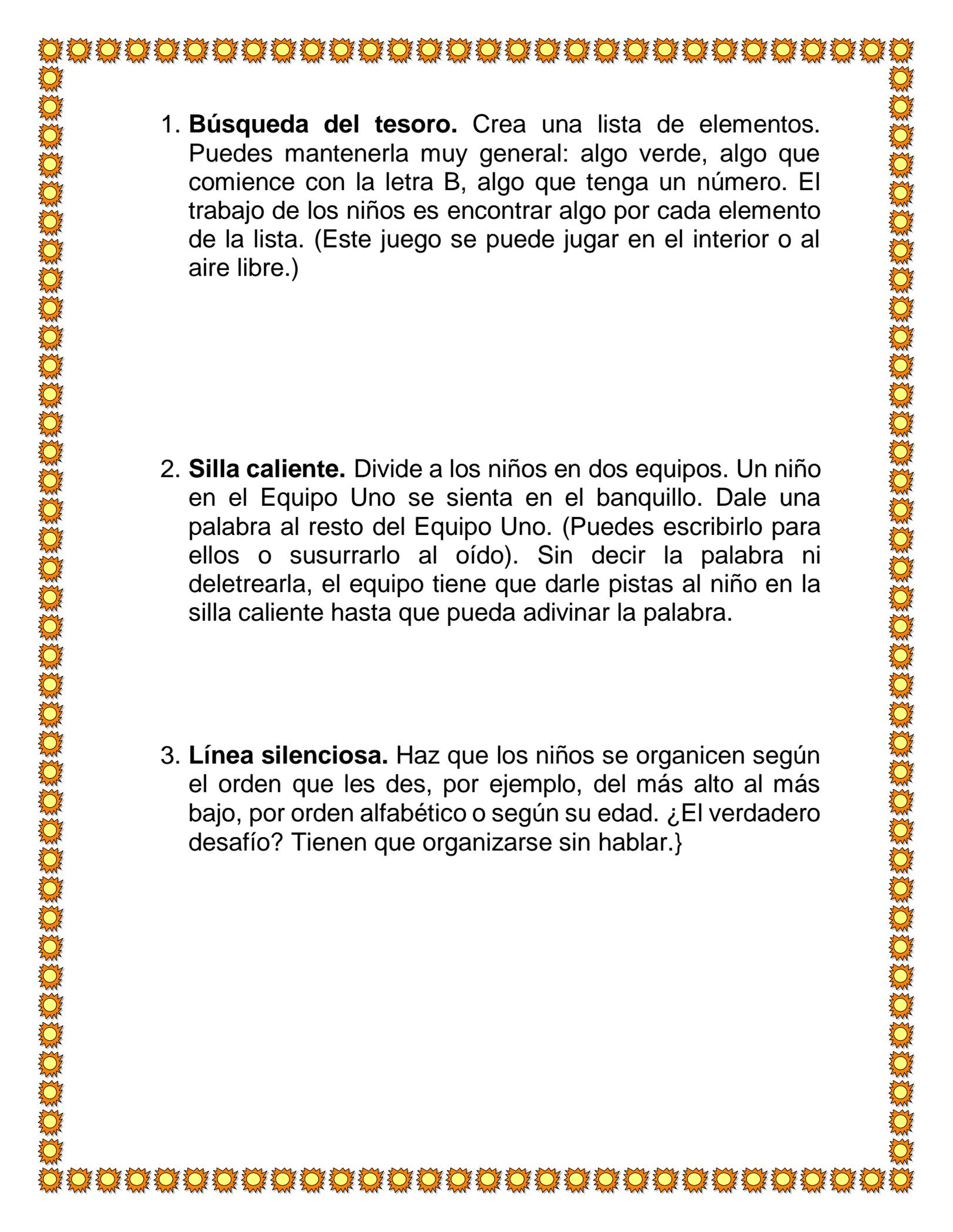


ACTIVIDADES DE TRABAJO EN EQUIPO



- 
1. **Búsqueda del tesoro.** Crea una lista de elementos. Puedes mantenerla muy general: algo verde, algo que comience con la letra B, algo que tenga un número. El trabajo de los niños es encontrar algo por cada elemento de la lista. (Este juego se puede jugar en el interior o al aire libre.)
 2. **Silla caliente.** Divide a los niños en dos equipos. Un niño en el Equipo Uno se sienta en el banquillo. Dale una palabra al resto del Equipo Uno. (Puedes escribirlo para ellos o susurrarlo al oído). Sin decir la palabra ni deletrearla, el equipo tiene que darle pistas al niño en la silla caliente hasta que pueda adivinar la palabra.
 3. **Línea silenciosa.** Haz que los niños se organicen según el orden que les des, por ejemplo, del más alto al más bajo, por orden alfabético o según su edad. ¿El verdadero desafío? Tienen que organizarse sin hablar.}

4. . Dibujar espalda con espalda

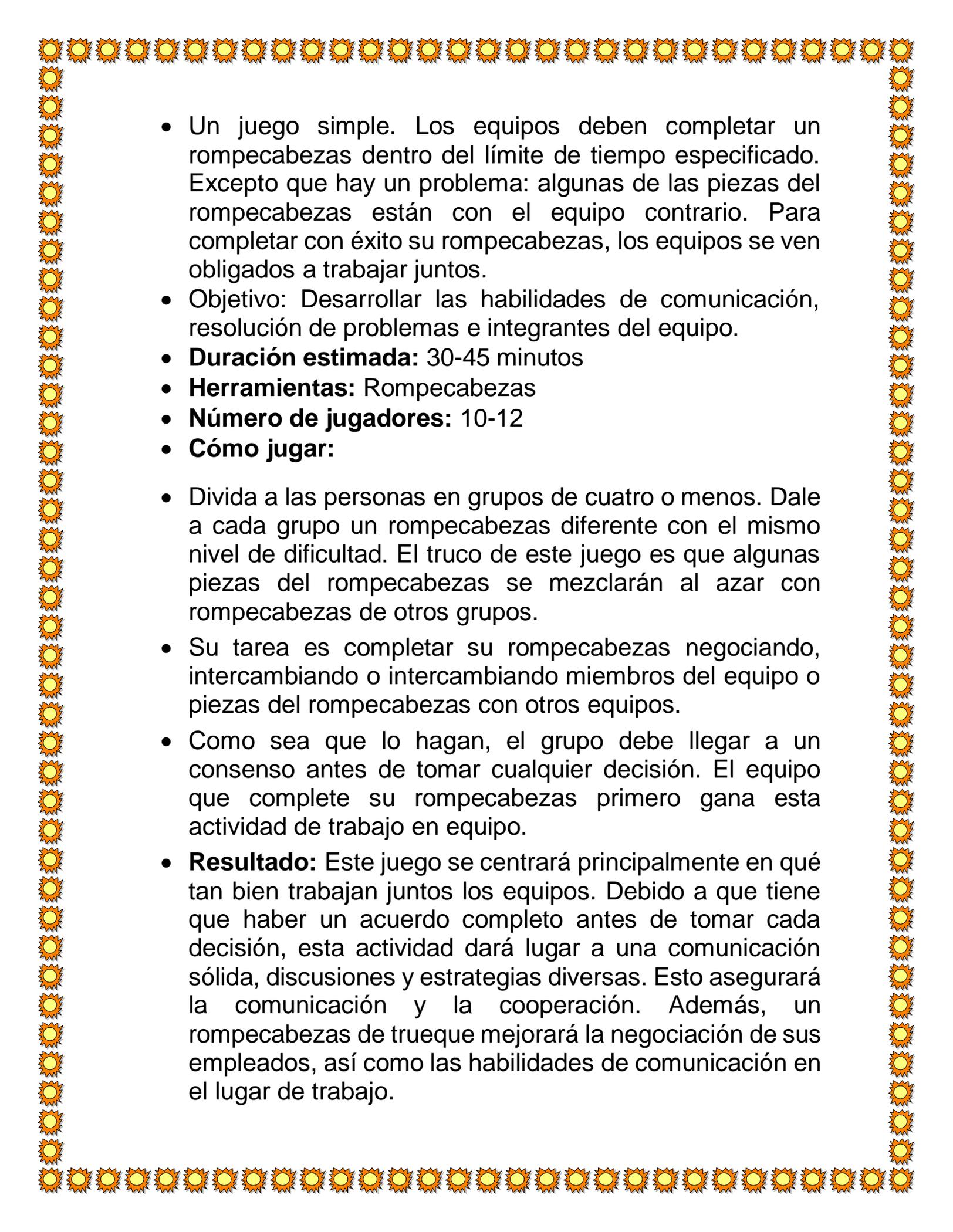


- Esta actividad rápida y divertida es una versión rápida de Pictionary. Puedes hacerlo al aire libre o interior.
- **Objetivo:** Ayuda desarrollar comunicación e interpretación
- **Duración estimada:** 30 minutos
- **Herramientas:** Lápiz, papel e imágenes
- **Número de jugadores:** 6-20
- **Cómo jugar:**
 - Imprima una serie de formas vectoriales en hojas de papel separadas. Pueden ser formas de signos, objetos o incluso formas abstractas. Piense en "Estatua de la Libertad", "coche F1", etc.
 - Divida a los participantes en equipos de dos personas cada uno. Haz que se sienten espalda con espalda.

- El compañero del equipo A recibe un bolígrafo y una hoja de papel. El compañero del equipo B recibe una de las formas impresas.
- Da a cada equipo 2 minutos para dibujar la forma.
- Ganan los equipos que aciertan la mayor cantidad de formas.
- **Resultado:** Este juego se enfoca en las habilidades de comunicación: dar y escuchar instrucciones. Al final de cada juego, evalúa lo que salió mal, lo que salió bien mientras se comunica. Esto no solo es excelente para involucrar a las personas, sino que también puede resaltar las fallas en la forma en que los miembros de su equipo se comunican verbalmente.

5. Rompecabezas



- 
- Un juego simple. Los equipos deben completar un rompecabezas dentro del límite de tiempo especificado. Excepto que hay un problema: algunas de las piezas del rompecabezas están con el equipo contrario. Para completar con éxito su rompecabezas, los equipos se ven obligados a trabajar juntos.
 - Objetivo: Desarrollar las habilidades de comunicación, resolución de problemas e integrantes del equipo.
 - **Duración estimada:** 30-45 minutos
 - **Herramientas:** Rompecabezas
 - **Número de jugadores:** 10-12
 - **Cómo jugar:**
 - Divida a las personas en grupos de cuatro o menos. Dale a cada grupo un rompecabezas diferente con el mismo nivel de dificultad. El truco de este juego es que algunas piezas del rompecabezas se mezclarán al azar con rompecabezas de otros grupos.
 - Su tarea es completar su rompecabezas negociando, intercambiando o intercambiando miembros del equipo o piezas del rompecabezas con otros equipos.
 - Como sea que lo hagan, el grupo debe llegar a un consenso antes de tomar cualquier decisión. El equipo que complete su rompecabezas primero gana esta actividad de trabajo en equipo.
 - **Resultado:** Este juego se centrará principalmente en qué tan bien trabajan juntos los equipos. Debido a que tiene que haber un acuerdo completo antes de tomar cada decisión, esta actividad dará lugar a una comunicación sólida, discusiones y estrategias diversas. Esto asegurará la comunicación y la cooperación. Además, un rompecabezas de trueque mejorará la negociación de sus empleados, así como las habilidades de comunicación en el lugar de trabajo.

6. Echa un Vistazo



- **Objetivo:** El objetivo principal de esta actividad es comprender cómo un rol individual juega un papel esencial en el éxito general de un equipo. Otras habilidades que se desarrollarán son la resolución de problemas, la elaboración de estrategias y la agudización de la memoria.
- Duración estimada: 25-30 minutos
- Herramientas: Bloques de construcción, lego, palitos de paleta
- Número de jugadores: 10-20
- Cómo jugar:
 - Antes de comenzar, construye una estructura de bloques ocúltela de todos los equipos.
 - Divida los equipos en grupos de 2 a 8 cada uno y proporcióneles material de construcción igual pero suficiente. Pida a un miembro de cada equipo que venga

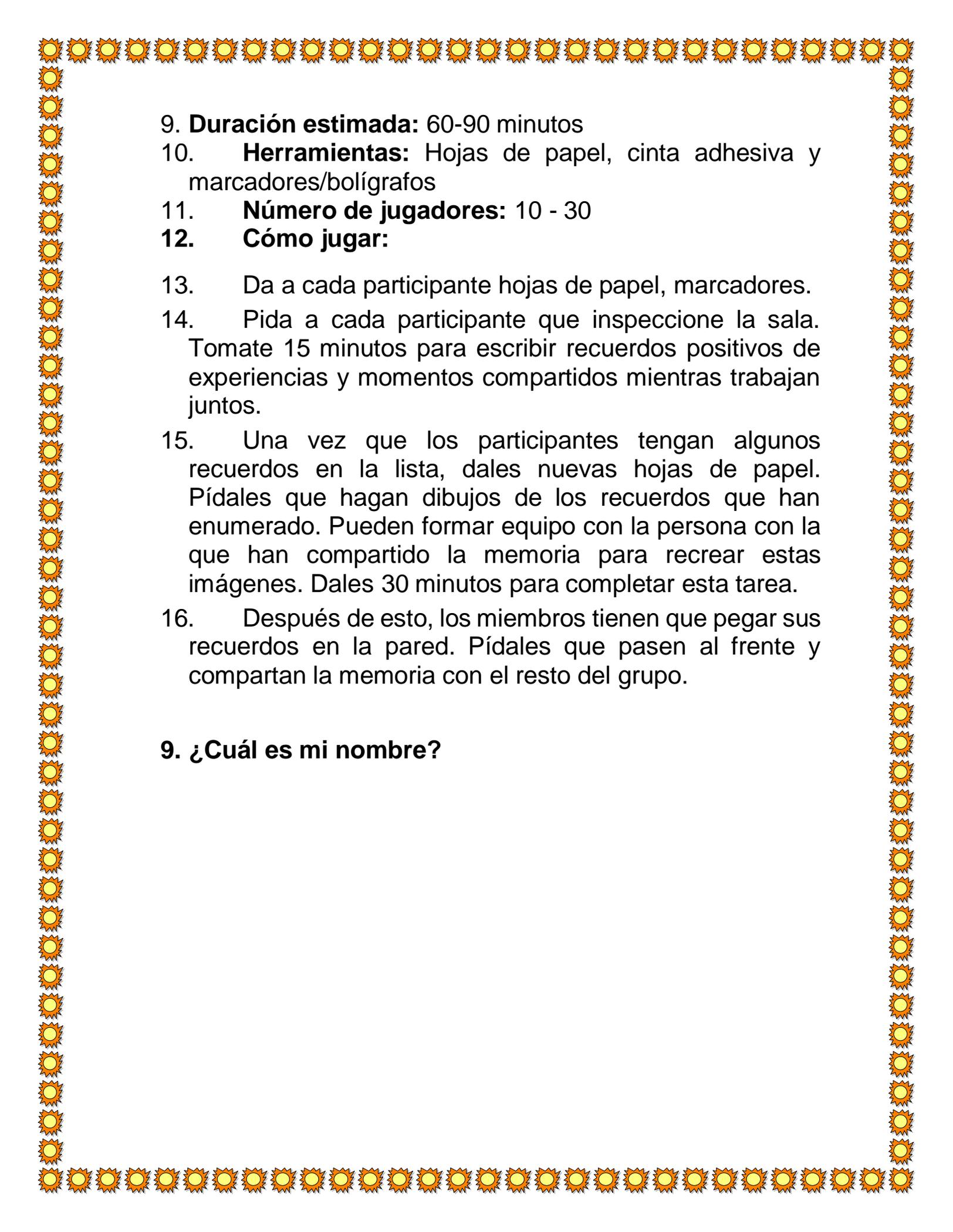
y "eche un vistazo" a la escultura durante unos 10 segundos.

- Después de 25 segundos, se envía a otro miembro de cada equipo a echar un vistazo a la escultura. El proceso continúa hasta que uno de los equipos construye con éxito una réplica de la estatua original.
- **Resultado:** Al final, el equipo se dará cuenta de que la participación de cada miembro del equipo es esencial para el éxito. Cuando trabajan juntos como equipo, se desarrollan nuevas estrategias para resolver el problema en cuestión y aumenta el nivel de confianza entre ellos.

7. Muro de Memoria



- Un "muro de la memoria" visual crea un ambiente acogedor y reafirma las relaciones positivas entre los miembros del equipo. Representar cada recuerdo, individualmente o en grupos, como un dibujo agrega ligereza y camaradería a todo el ejercicio.
8. **Objetivo:** Este juego está destinado a hacer que todos se sientan apreciados y reconocidos.

- 
9. **Duración estimada:** 60-90 minutos
 10. **Herramientas:** Hojas de papel, cinta adhesiva y marcadores/bolígrafos
 11. **Número de jugadores:** 10 - 30
 12. **Cómo jugar:**
 13. Da a cada participante hojas de papel, marcadores.
 14. Pida a cada participante que inspeccione la sala. Tome 15 minutos para escribir recuerdos positivos de experiencias y momentos compartidos mientras trabajan juntos.
 15. Una vez que los participantes tengan algunos recuerdos en la lista, dales nuevas hojas de papel. Pídeles que hagan dibujos de los recuerdos que han enumerado. Pueden formar equipo con la persona con la que han compartido la memoria para recrear estas imágenes. Dales 30 minutos para completar esta tarea.
 16. Después de esto, los miembros tienen que pegar sus recuerdos en la pared. Pídeles que pasen al frente y compartan la memoria con el resto del grupo.

9. ¿Cuál es mi nombre?



- El propósito de este juego es hacer que las personas se den cuenta de cómo estereotipan y categorizan a las personas según sus características.
- **Objetivo:** Mejorar la vinculación del equipo y las habilidades de comunicación.
- **Duración estimada:** 20-30 minutos
- **Herramientas:** Notas adhesiva, bolígrafo
- **Número de jugadores:** 20-25
- Escriba los nombres de personalidades famosas (celebridades), personajes (cómic, dibujos animados) o profesiones (fútbol, natación, golf) en notas adhesivas o post-it.
- Coloque la nota en la frente de cada persona, pero no les diga a quién representarán.
- Después de esto, pídale que caminen por la habitación y se mezclen con las personas para hacer y responder preguntas. Tienen que tratarse entre sí de forma estereotipada en función de la etiqueta con la que han sido etiquetados.

- **Resultado:** El juego destaca cómo nos trata la gente y nosotros los tratamos en función de estereotipos y características. También es un gran juego para romper el hielo para que las personas que aún no se conocen interactúen y se conozcan.

1. Karaoke

¿Sabías que cantar es la mejor actividad de trabajo en equipo que existe y permite que los compañeros se unan entre sí de manera más rápida y efectiva que los típicos juegos de romper el hielo? ¡Déjate llevar y muestra a los demás el Rolling Stone que llevas dentro!

Número de jugadores: ilimitado

Cómo jugar: tu equipo puede ir a un bar de karaoke o cantar en la oficina con la ayuda de juegos de karaoke como Smule o SingStar. Si bien no hay reglas establecidas para el karaoke, ten en cuenta que es mejor elegir canciones que conozcan todas las generaciones. Además, si bien debes sacar a relucir tu talento, trata de evitar presumir demasiado.

¿Por qué jugar? Una gran actividad de trabajo en equipo que ayuda a los compañeros de trabajo a conocerse y vincularse.



2. ÁLBUM DE RECUERDOS

- **Objetivos:** conocer a los demás y a uno mismo. tener un concepto propio de uno mismo y valorar el propio yo. Saber identificar los sentimientos propios.
- **Materiales:** fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas y lápiz.
- **Desarrollo:** se reparten cartulinas dobladas por la mitad entre los participantes, en una parte pegarán la fotografía y en la otra escribirán algo sobre ellos. Por ejemplo: mi mayor travesura, a qué me gusta jugar, mis mejores amig@os... Una vez hechos todos los álbumes, se barajarán y se repartirán entre los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

3. EL OVILLO

- **Objetivos:** reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir

- **Materiales:** un ovillo de lana.
- **Desarrollo:** todos los participantes se sientan en círculo. El profesor empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas.

4. LA GRAN TORTUGA

- **Objetivos:** enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.
- **Materiales:** colchoneta.
- **Desarrollo:** este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El «caparazón» será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la «concha de tortuga». Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

DIBUJOS EN EQUIPO

- **Objetivos:** pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.

- **Desarrollo:** se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, «la ciudad», luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará «¡Ya!» y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).

ARMA LA TORRE



Pueden pasar una tarde agradable en un parque en una casa o en diferentes sitios para jugar en familia o con amigos ya sea un parque, domino, ajedrez, etc.



MESA REDONDA

<i>OPCION #1</i>	<i>OPCIÓN #2</i>
Plantea un tema del cual los estudiantes puedan debatir y así mismo favorecer el diálogo, así como para trabajar la capacidad de escucha y respetar las opiniones de los demás compañeros.	Realizar una lista de con series de palabras por ejemplo que cada estudiante diga una palabra con la letra D, deberán pasar uno por uno al tablero y escribirla, luego cada estudiante hará uso de 1 palabra que esté escrita para ir formando y relatar una historia.

DRAMATIZACION

En una bolsa deber haber papелitos con palabras escritas que se puedan hacer mímicas de manera que los niños tendrán que sacar un papel de la bolsa e interpretar un papel y deben interactuar con los demás para que el grupo pidiendo el turno pueda adivinar lo que está actuando su compañero.

