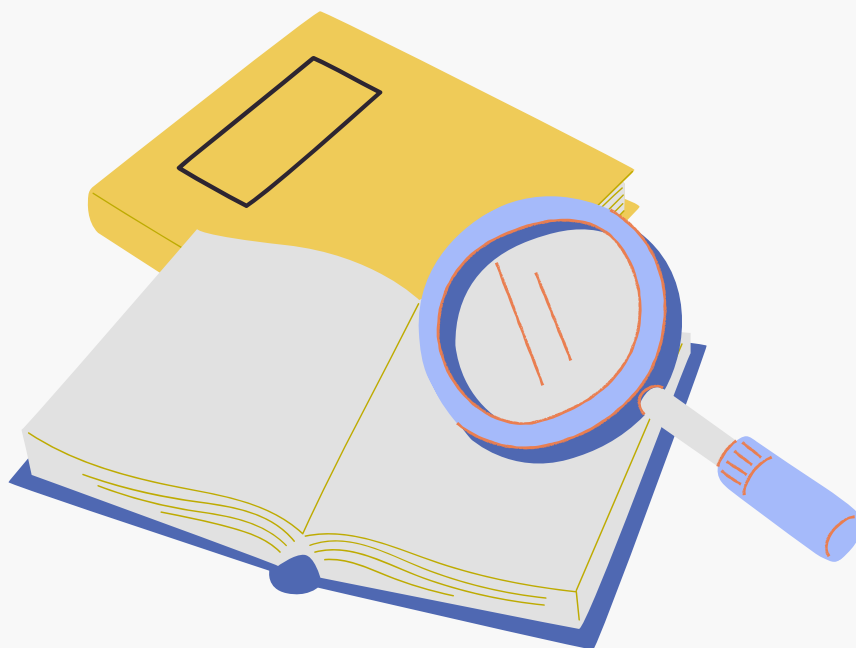


# JUEGOS DE HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA ESTUDIANTES



Cofinanciado por  
la Unión Europea



## INTRODUCCIÓN

Esta colección de juegos está dirigida a profesores de alumnos de 11 a 16 años para desarrollar sus habilidades de liderazgo y competencias interpersonales, incluida la comprensión de los valores de la UE y el desarrollo de la conciencia de los alumnos.

Los juegos incluyen actividades metacognitivas y tareas de aprendizaje diseñadas para mejorar la resolución de problemas y promover la autoevaluación y la reflexión, todo ello diseñado en un formato de juego para motivar a los niños a comprometerse y participar.

Cada juego está asociado a una o varias competencias que relaciona y mejora en los alumnos. Algunos juegos están diseñados para ser "jugados" fuera de línea y otros para poder ser "jugados" tanto en línea como fuera de línea.

El proyecto YoungLEAD reconoce la importancia de desarrollar las capacidades de liderazgo y, por ello, pretende apoyar a los profesores de alumnos de 11 a 16 años, especialmente a los procedentes de entornos desfavorecidos y migrantes.

La UE es una unión de Estados miembros que comparten valores comunes como la democracia, los derechos humanos y el Estado de Derecho.

Por lo tanto, las capacidades de liderazgo acordes con los valores de la UE son también las que impulsan y defienden estos principios y se incluyen en los juegos.



Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo



Comunicación



Gestión de  
emociones /  
Empatía



Resiliencia



Resolución de  
conflictos



Toma de  
decisiones



Trabajo en  
equipo



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Colección de juegos

Navegar a través del conflicto



Resolución de conflictos



Comunicación

Emociones en un equipo



Gestión de emociones / Empatía



Toma de decisiones

Desafío de construcción de torres



Trabajo en equipo



Comunicación

El viaje resiliente



Resiliencia



Comunicación

Carta de autoafirmación



Autoestima / Confianza en sí mismo

Cadena humana



Trabajo en equipo



Resiliencia

Rompecabezas virtual



Trabajo en equipo



Toma de decisiones



Comunicación

## Orquesta Histórica



Trabajo en equipo



Comunicación

## Seguir al líder



Comunicación



Toma de decisiones

## Bufón de la Corte



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Resiliencia

## Campo de minas



Toma de decisiones



Comunicación

## ¿Qué haría yo?



Resolución de conflictos



Gestión de emociones /  
Empatía

## Levántate del sofá



Resolución de conflictos



Gestión de emociones /  
Empatía

## Isla desierta



Toma de decisiones



Trabajo en equipo

## Dibujo cooperativo



Trabajo en equipo



Comunicación

Línea de opinión



Toma de decisiones



Resolución de conflictos

Tarta de valores



Toma de decisiones



Comunicación

Apretones de manos con emociones



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Gestión de emociones /  
Empatía

Autoconversación



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Resiliencia

Moléculas



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Resiliencia

Marioneta



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Resiliencia

Estrella de la empatía



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Trabajo en equipo



Toma de decisiones

Árbol de clase



Autoestima /  
Confianza en sí mismo



Gestión de emociones /  
Empatía

## Título del juego

### Navegar a través del conflicto

Los alumnos tendrán la oportunidad de identificar distintos tipos de conflictos y explorar diferentes estrategias para resolverlos.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

35 min



Número de estudiantes:

10 +

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Entregue a cada grupo un juego de tarjetas con diferentes situaciones conflictivas habituales en la vida cotidiana de los adolescentes, como disputas con amigos, desacuerdos en casa o malentendidos en el colegio.

Explique a los alumnos que cada grupo debe elegir una tarjeta y debatir cómo resolverían el conflicto presentado de forma pacífica y constructiva.

Una vez que los grupos hayan debatido y llegado a una solución, invite a cada grupo a presentar su situación de conflicto y la estrategia de resolución propuesta.

Una vez que todos los grupos hayan presentado sus situaciones, facilite un debate de toda la clase sobre las diferentes estrategias de resolución de conflictos que se hayan propuesto.



### Materiales:

Tarjetas con situaciones conflictivas escritas en ellas.  
Papel y lápices



### Consejos para el juego

- Escucha activamente: Presta atención a lo que dice la otra persona.
- Expresa tus sentimientos de forma asertiva.
- Busca soluciones: En lugar de centrarte en el problema, concéntrate en buscar soluciones.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué situaciones conflictivas te resultaron más difíciles de resolver y por qué?
- ¿Qué estrategias de resolución de conflictos te han parecido más eficaces durante el juego?



Gestión de  
emociones /  
Empatía



Toma de  
decisiones

## Título del juego

### Emociones en un equipo

Los alumnos aprenderán a reconocer y gestionar las distintas emociones.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:


20-45 min



Número de estudiantes:

6+

Uso del juego:

 In the  
classroom



## Instrucciones:

Cada equipo recibirá una lista de situaciones o escenarios.

Los equipos deben debatir y decidir qué emoción se relaciona mejor con cada situación y escribirlas en un papel.

A continuación, deberán debatir cómo manejarían esa emoción de forma eficaz en esa situación concreta y escribir estrategias o soluciones.

Los equipos dispondrán de un tiempo determinado para completar la actividad.

Al final del tiempo asignado, cada equipo compartirá sus respuestas y debatirán juntos las diferentes perspectivas y estrategias.



### Materiales:

Papel y lápices para cada equipo.  
Lista de situaciones o escenarios que provocan diversas emociones.



### Consejos para el juego:

- Anime a los alumnos a escuchar las ideas de todos los miembros del equipo y a trabajar juntos para encontrar soluciones.
- Ofrezca ejemplos de situaciones reales que impliquen diversas emociones y describa cómo las personas gestionaron eficazmente esas situaciones.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué emociones te resultaron más difíciles?
- ¿Qué estrategias o soluciones te resultaron más útiles para gestionar las distintas emociones?
- ¿Qué has aprendido sobre ti mismo y sobre la toma de decisiones al completar la actividad?



Trabajo en equipo



Comunicación

## Título del juego

### Desafío de construcción de torres

Los alumnos aprenderán a trabajar en equipo mediante la comunicación y la participación activa.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

45 min



Número de estudiantes:

10-20

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Divida a los alumnos en equipos de 4 ó 5 personas.

Proporcione a cada equipo materiales para construir una torre. Los materiales pueden ser espaguetis crudos, malvaviscos, palos de madera, cinta adhesiva, gomas elásticas, periódicos, etc.

Explica que el objetivo del reto es construir la torre más alta y estable posible utilizando únicamente los materiales proporcionados. La torre debe ser capaz de mantenerse en pie durante al menos 10 segundos sin caerse.

Una vez transcurrido el tiempo asignado, pida a cada equipo que presente su torre al resto de la clase. Pídeles que expliquen su proceso de construcción, los retos a los que se enfrentaron y las estrategias que utilizaron para superarlos.

Por último, mide la altura de cada torre y comprueba qué equipo ha conseguido construir la torre más alta y estable.



### Materiales:

Espaguetis crudos  
Malvaviscos  
Palitos de madera  
Cinta adhesiva  
Gomas elásticas  
Periódicos u otros materiales similares



### Consejos para el juego:

- Durante la actividad, anime a los equipos a comunicarse entre sí, compartir ideas, asignar papeles y trabajar juntos para construir la torre.
- Asegúrate de proporcionar la misma cantidad de materiales a cada equipo.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo os sentisteis trabajando en equipo durante el desafío de construcción de la torre?
- ¿Qué funciones desempeñasteis dentro de vuestros equipos y cómo contribuisteis al éxito del equipo?
- ¿Qué estrategias os parecieron más eficaces para comunicaros y colaborar en la construcción de la torre?



Resiliencia



Comunicación

## Título del juego

### El viaje resiliente

Los alumnos explorarán y reforzarán su capacidad de recuperación ante los retos.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duration:

20-45 min



Number of Studen:

10-20

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Proporcione a cada grupo una serie de escenarios difíciles o problemas a los que podrían enfrentarse en la vida cotidiana, como fracasos académicos, conflictos interpersonales o cambios inesperados en sus planes.

Fije un límite de tiempo y pida a cada grupo que elija uno de los escenarios y desarrolle una estrategia para superarlo de forma resiliente. Anima a pensar de forma creativa y a considerar distintos enfoques para abordar el problema.

Los grupos deben debatir en equipo y llegar a un consenso sobre la mejor manera de abordar el escenario asignado, con la resiliencia como factor clave.

Después de un tiempo determinado, reúne a todos los grupos y pídeles que presenten su situación y la estrategia de resiliencia que han desarrollado.

## Materiales:



Tarjetas con situaciones desafiantes escritas en ellas.  
Papel y lápices.



## Consejos para el juego:

- Facilite un debate de toda la clase sobre las diferentes estrategias de resiliencia presentadas.
- Anima a los alumnos a reflexionar sobre la importancia de la resiliencia en la vida cotidiana y a compartir experiencias personales relacionadas con la capacidad de superar obstáculos.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué estrategias de resiliencia te han parecido más útiles durante la actividad?
- ¿Cómo te sentiste al enfrentarte a diferentes escenarios y desarrollar soluciones resilientes?
- ¿Qué has aprendido sobre ti mismo y tu capacidad para superar los retos?



Autoestima /  
Confianza en sí mismo

## Título del juego

### Carta de autoafirmación

Los estudiantes aumentan su autoestima, refuerzan la confianza en sí mismos y fomentan una actitud positiva ante la vida.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

10-20

Uso del juego:

✓ En el aula/  
✓ En línea



## Instrucciones:

Reflexiona sobre tus puntos fuertes y tus logros: Antes de empezar, los alumnos deben tomarse un tiempo para reflexionar sobre sus logros pasados, sus puntos fuertes personales y las situaciones en las que se han sentido orgullosos de sí mismos.

Los alumnos escribirán una carta empezando con un saludo amable para sí mismos y después escribirán cosas positivas sobre sí mismos. Reconocerán sus logros, sus puntos fuertes y las cualidades que les hacen únicos.

Además de reflexionar sobre el pasado, es importante que miren hacia el futuro. Describirán en su carta los objetivos que les gustaría alcanzar y cómo se imaginan lográndolos.

Cierra la carta con palabras de ánimo y motivación. Recuérdate a ti mismo que eres capaz de afrontar cualquier reto que se te presente.

## Materiales:



Papel y lápices  
Ordenador en el caso de realizar la actividad online.



## Consejos para el juego:

Una vez que los alumnos hayan terminado de escribir su carta, se tomarán el tiempo necesario para leerla con frecuencia. Pueden guardarla en un lugar de fácil acceso.

- Después de que cada persona haya compartido su carta, anima al resto del grupo a ofrecer comentarios positivos y de apoyo.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué cualidades o logros tuyos te hacen sentir orgulloso?
- ¿Cuáles son las cualidades o logros que más te cuesta reconocer en ti mismo?
- ¿Cómo crees que esta actividad puede influir en tu autoestima y confianza en ti mismo en el futuro?



Trabajo en equipo



Resiliencia

## Título del juego

### Cadena humana

Es un juego eficaz para fomentar el trabajo en equipo, la confianza y la capacidad de recuperación de los alumnos

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

10+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Divida a los alumnos en equipos de 6-10 personas. Forma un círculo con cada equipo y pídeles que se coloquen de pie de forma que estén relativamente cerca unos de otros.

Explique que el objetivo del juego es pasar el objeto de un extremo del círculo al otro, sin que se caiga al suelo, utilizando únicamente las manos de los participantes. Un participante empieza sujetando el objeto con una mano. Este participante debe pasar el objeto a su vecino de la derecha (o de la izquierda) sin que se le caiga.

El objeto sigue pasando de persona a persona alrededor del círculo hasta llegar al extremo opuesto.

Si el objeto cae al suelo en algún momento, el equipo debe volver a empezar desde el principio.

Una vez que el equipo ha conseguido pasar el objeto de un extremo a otro, puede intentar pasarlo en la dirección opuesta o aumentar la velocidad del juego.

## Materiales:



A light, easy-to-carry object (e.g. a ball, a balloon, an empty bottle, etc.).

## Consejos para el juego:



- Anima a los alumnos a trabajar juntos, manteniendo un ritmo constante y prestando atención a las acciones de los demás.
- Fomenta la paciencia y la perseverancia de los participantes.
- Recuerda a los participantes que deben apoyarse mutuamente y ofrecer palabras de ánimo durante el juego.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo durante el juego?
- ¿Qué estrategias utilizaron para mantener el objeto en movimiento de forma eficaz?
- ¿Qué aprendieron sobre la importancia de la coordinación y la colaboración en el trabajo en equipo?



Trabajo en equipo



Toma de decisiones



Comunicación

## Título del juego

### Rompecabezas virtual

En este juego, los alumnos trabajarán en equipos para resolver un rompecabezas en línea en un tiempo determinado.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

10+

Uso del juego:

✓ En el aula/  
En línea



## Instrucciones:

Divida a los alumnos en pequeños equipos (de 3 a 5 personas por equipo). Comparta con cada equipo el enlace al rompecabezas en línea que ha seleccionado.

Establezca un límite de tiempo para completar el rompecabezas (por ejemplo, 20-30 minutos). Explica que cada equipo debe trabajar en equipo para completar el rompecabezas en el tiempo asignado.

Ponga en marcha el cronómetro y deje que los equipos empiecen a trabajar en el rompecabezas.

Durante el juego, los equipos pueden comunicarse mediante videoconferencia o plataforma de mensajería en línea para discutir estrategias y coordinar sus esfuerzos.

Una vez transcurrido el tiempo asignado, haz una pausa en el juego y observa los progresos de cada equipo.

Felicite a los equipos por sus esfuerzos y repasen juntos los puzzles completados.

### Materiales:

Dispositivos con acceso a Internet para todos los participantes.

Un rompecabezas en línea (puedes encontrar varios disponibles gratuitamente en internet, como Jigsaw Planet, Jigsaw Explorer, entre otros).



### Consejos para el juego:

- Fomente la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo a lo largo del juego.
- Anime a los alumnos a dividir el puzzle en secciones y a asignar tareas específicas a cada miembro del equipo.
- Recuérdeles que deben trabajar juntos y apoyarse mutuamente.

### Preguntas de reflexión para los alumnos:



- ¿Cómo fue trabajar en equipo para completar el puzzle virtual?
- ¿Qué estrategias utilizasteis para organizar y repartir el trabajo entre los miembros del equipo?
- ¿Qué papeles desempeñó cada uno durante el juego?
- ¿A qué retos os enfrentasteis y cómo los superasteis en equipo?



Trabajo en equipo



Comunicación

## Título del juego

### Orquesta de cuentos

Los alumnos aprenden a cooperar mientras crean un dibujo común

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

25-40 min



Número de estudiantes:

6+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Elige a un director de orquesta para que se sitúe frente al grupo. El Director imagina que dirige una orquesta formada por otros alumnos. En lugar de tocar instrumentos, los miembros de la orquesta crearán una historia original. El profesor o el animador pueden proponer una línea de apertura con un tema relevante.

La orquesta va creando una historia poco a poco, y el Director va señalando a las distintas personas en cualquier orden, una por una. El director decide cuánto tiempo debe contar cada persona la historia antes de pasar a otra. El grupo debe intentar que la narración fluya, animándoles a que añadan y amplíen lo que han contado antes.

Una vez que la historia ha llegado a una conclusión satisfactoria, el director de orquesta puede poner punto final y otro alumno puede tomar su turno.



## Materiales:

Ninguno



## Consejos para el juego:

- El Director puede decidir seguir adelante antes de que un miembro de la orquesta haya terminado una frase.
- Prepara las primeras líneas con antelación para que reflejen un tema relevante.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Prefería ser director o miembro de una orquesta?
- ¿Qué fue lo más difícil de cada papel?
- ¿Qué sintió al ser responsable del grupo?
- ¿Qué aprendiste sobre el liderazgo?


 Toma de  
decisiones


Comunicación

## Título del juego

### Seguir al líder

Los alumnos utilizan su capacidad de observación para identificar al líder secreto de un grupo de seguidores.

Edad recomendada para este juego:

11-13

Duración:

25 min



Número de estudiantes:

7+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

De un grupo de estudiantes, elige a uno para que sea Inspector. El trabajo del Inspector consistirá en intentar identificar a un Líder secreto entre el resto del grupo.

Una vez elegido el Inspector y abandonada la sala, el animador elige a un alumno para que sea el Líder. Todos los demás alumnos son ahora seguidores y deben copiar todo lo que haga el líder. Puede ser bostezar, rascarse la cabeza, tararear, saltar, etc. Llama al Inspector para que vuelva a la sala y trate de identificar al Líder.

Una vez identificado, el líder se convierte en inspector y debe abandonar la sala.

El juego puede repetirse tantas veces como sea necesario.



## Materiales:

Ninguno



## Consejos para el juego:

- Si no hay espacio para moverse, se puede jugar en círculo.
- Haz que la tarea sea más difícil animando a los seguidores a mirarse entre ellos y al líder.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo podemos utilizar la postura, la expresión facial y los gestos para comunicarnos?
- ¿Qué has aprendido sobre la comunicación no verbal?
- ¿Qué sentiste al ser el líder o el inspector?



Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo



Resiliencia

## Título del juego

### Bufón de la Corte

Un alumno intenta distraer a sus compañeros que deben permanecer serios y callados

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

25 min



Número de estudiantes:

6+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Selecciona a un alumno para que sea el bufón de la corte. Pueden ofrecerse voluntarios o el animador puede elegirlo, dependiendo del grupo. Pide a los alumnos que piensen en una situación en la que la gente suele estar seria y callada, como un aula, un simulacro del ejército o un museo.

Los alumnos se imaginan ahora en esa situación y empiezan a actuar, moverse, interactuar entre ellos como si realmente estuvieran allí. Después de un momento o dos, entrará el Bufón de la Corte e intentará por todos los medios hacer reír a los demás.

Cualquier jugador que se ría tiene que abandonar el juego. El juego continuará hasta que sólo quede un jugador.

El juego puede repetirse con una situación diferente y un bufón diferente.



## Materiales:

Ninguno



## Consejos para el juego:

- Ten preparadas de antemano varias situaciones.
- Elige a un alumno seguro de sí mismo para el primer Bufón.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- Reflexione sobre algún momento en el que haya tenido que "ir contra la multitud". ¿Qué sintió?
- ¿Qué aprendiste sobre cómo tratar con agentes perturbadores?
- ¿Por qué se fomentan ciertos comportamientos en determinadas situaciones sociales y no en otras?

Toma de  
decisiones

Communication

## Título del juego

### Campo de minas

Los estudiantes se guían unos a otros a través de un "campo de minas" utilizando habilidades comunicativas

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

25 min



Número de estudiantes:

6+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

En una habitación amplia y vacía, esparce objetos por el suelo para crear una carrera de obstáculos. Esto es ahora un "campo de minas" y los objetos son "minas". Seleccione un inicio y un final en cada extremo del campo de minas. Los alumnos deben cruzarlo sin activar ninguna mina.

Divida el grupo en parejas y dé a cada pareja una venda. Un alumno de cada pareja tendrá los ojos vendados y deberá confiar en su compañero para que le guíe verbalmente a través del campo de minas desde el lado opuesto de la sala. El compañero guía no puede entrar en el campo de minas para ayudar.

Una vez que el compañero con los ojos vendados consiga cruzar, se intercambian.

Si el compañero con los ojos vendados activa una mina, vuelve al punto de partida.



## Materiales:

- Vendas para los ojos
- Objetos que actúen como obstáculos



## Consejos para el juego:

- Utiliza objetos planos o estables para evitar tropiezos.
- El juego puede convertirse en una competición - gana la primera pareja que termine- o jugarse en grupos en lugar de en parejas si se juega con un gran número de participantes.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué sintió al depender tanto de otro?
- ¿Qué aprendiste sobre cómo dar instrucciones claras?



Resolución de conflictos



Gestión de emociones / Empatía

## Título del juego

### ¿Qué haría yo?

Los alumnos improvisan el final de una escena en la que dos personajes están en conflicto

Edad recomendada para este juego:

14-16

Duración:

30 min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:

✓ En el aula/  
✓ En línea



## Instrucciones:

Los alumnos ven escenas en las que dos o más personajes entran en conflicto. Si se desea, los fragmentos pueden ser del programa escolar o de programas de televisión, películas o actuaciones grabadas.

El animador muestra el vídeo al grupo, pero se detiene antes de que se resuelva el conflicto. En grupos o en parejas, los alumnos discuten cómo creen que los personajes pueden resolver sus problemas de manera justa.

Los alumnos se toman entre 15 y 20 minutos para escribir el final de la escena tal como lo imaginan y luego lo representan o lo leen para sus compañeros.



### Materiales:

- Vídeos de personajes en conflicto



### Consejos para el juego:

- Anima a los alumnos a imaginar soluciones positivas a la situación representada en las escenas.
- Este juego puede jugarse en línea utilizando la función de salas de debate de las plataformas de videollamada.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cuál es el razonamiento que subyace a tu final guionizado?
- ¿Crees que estas acciones serían difíciles de llevar a cabo en tu vida?
- ¿Discrepaste con los miembros de tu equipo sobre qué hacer?



Resolución de conflictos



Gestión de emociones / Empatía

## Título del juego

### Levántate del sofá

Los alumnos se motivan mutuamente para completar tareas difíciles.

Edad recomendada para este juego:

11-13

Duración:

30 min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:

✓ En el aula/  
✓ En línea



## Instrucciones:

Los alumnos elaboran una lista de tareas aburridas o difíciles. Pueden ser limpiar su habitación o estudiar para los exámenes, pero también pueden ser creativas o extravagantes, como escribir una redacción de mil páginas o pasar una noche en un cementerio. A continuación, los alumnos hacen una lluvia de ideas sobre los factores que motivan a las personas. Por ejemplo, la familia, la seguridad, la comida, el éxito o el dinero.

Tras la lluvia de ideas, se elige a un estudiante para que sea el líder del equipo. El líder del equipo se sitúa frente al resto del grupo, que está sentado en el "sofá". Se le asigna una tarea de la lista y debe convencer a los miembros del grupo de que "se levanten del sofá" y la lleven a cabo, utilizando los distintos factores de motivación.

El líder dispone de 2-3 minutos para convencer al menos a un miembro de su equipo de que complete la tarea, tras lo cual se asigna un nuevo líder.



## Materiales:

- Sillas
- Rotafolios o pizarra y bolígrafo



## Consejos para el juego:

- Tenga preparada una lista de reserva de tareas y factores de motivación.
- Los líderes pueden experimentar persuadiendo a los individuos uno por uno, o a todo el grupo.
- Los miembros del equipo deben estar abiertos a la persuasión: ¡no hay que ser testarudo para "ganar"!



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Las personas están motivadas por factores diferentes?
- ¿Conocer la motivación de una persona ayuda a los líderes a inspirarla?
- ¿Cómo se puede inspirar a un equipo para que lleve a cabo una tarea común?



Trabajo en equipo



Toma de decisiones

## Título del juego

**Isla desierta**  
Los alumnos trabajan juntos para decidir qué objetos llevar a una isla desierta

Edad recomendada para este juego:

11+


Duración:

30-40 min

 Número de estudiantes:

8+

Uso del juego:

 En el aula/  
En línea



## Instrucciones:


Individualmente, los alumnos hacen una lluvia de ideas sobre cinco objetos que llevarían a una isla desierta. Entrega a cada alumno cinco hojas de papel y pídeles que escriban o dibujen un objeto en cada hoja. Transcurridos unos cinco minutos, pídeles que coloquen sus hojas en el suelo o en un tablero. Elimine los duplicados. Si se juega en línea, los alumnos pueden utilizar una pizarra interactiva.

En grupos, los alumnos deben seleccionar sólo tres para traer. Los alumnos pueden traer varios elementos. Por ejemplo, pueden elegir traer dos ollas o dos cuchillos, pero sólo pueden traer otro artículo.


Conceda entre 10 y 15 minutos para la toma de decisiones antes de volver a reunir a todos los alumnos. A continuación, cada grupo revelará qué artículos ha elegido y por qué.

 **Materiales:**

- Papel y rotuladores
- Pizarra blanca (opcional)
- Pizarra digital

 **Consejos para el juego:**

- Sugiera estrategias para la toma de decisiones, como una clasificación, un sistema de veto, etc.
- Anime a los alumnos a evaluar por igual las prioridades de los demás.
- Anime a los alumnos a defenderse a sí mismos y a defender sus decisiones.

 **Preguntas de reflexión para los alumnos:**

- ¿Qué estrategias de toma de decisiones utilizó?
- ¿Cómo fue la experiencia del compromiso?
- ¿Surgió un líder de grupo? ¿Cómo ocurrió?
- ¿Crees que sobrevivirías mejor como individuo o como equipo?





## Título del juego

### Dibujo cooperativo

Los alumnos aprenden a cooperar mientras crean un dibujo común.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

15 min



Número de estudiantes:

2+

Uso del juego:

✓ En el aula/  
En línea



## Instrucciones:

Los alumnos se dividen en parejas, disponen juntos de una hoja de papel y un lápiz. Tienen que sujetar el lápiz y dibujar una imagen simultáneamente. El tema de la imagen lo elige el profesor y es el mismo para todos los grupos.

Puede jugarse como un juego silencioso en el que los alumnos tienen que obtener pistas no verbales de los demás o se permite a los alumnos hablar y compartir sus ideas para avanzar.

Los profesores deben cambiar las parejas una vez transcurrido el tiempo establecido. La elección del tema es importante. La tarea también puede consistir en intentar copiar una determinada obra de arte o intentar una pintura abstracta y luego describir las emociones o intenciones que esconde el cuadro.

Otra variante del juego consiste en que un grupo de 3 o 4 alumnos utilice la misma hoja de papel, pero cada uno tiene su propio lápiz y su dibujo no puede solaparse. Tienen que respetar el tema y reflejar sus resultados cuando se acabe el tiempo.



## Materiales:

Hojas de papel,  
lápices o acuarelas



## Consejos para el juego:

- Elige bien los temas.
- Los alumnos pueden copiar una plantilla o resolver juntos un laberinto o crear un cuadro abstracto..



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué fue lo más difícil de la tarea?
- ¿Qué parte del proceso requirió una comunicación más intensa?
- ¿Hay algún punto de aprendizaje para ti en este juego?


 Toma de  
decisiones

 Resolución de  
conflictos

## Título del juego

### Línea de opinión

Los alumnos expresan sus opiniones mientras adoptan una posición en la línea.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

6+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Se traza una línea en el aula con un punto central claro. La línea simboliza la posición de acuerdo/desacuerdo de un alumno, donde el centro significa "no tengo una opinión firme sobre este tema" y los extremos de la línea representan "estoy totalmente de acuerdo" y "estoy totalmente en desacuerdo".

El profesor modera el debate, plantea afirmaciones claras a la clase y los alumnos se sitúan en la línea en función de su opinión sobre la afirmación. El juego debe empezar con una afirmación sencilla como "los perros son más útiles que los gatos" y la complejidad de las afirmaciones debe aumentar hacia el final del juego. Un ejemplo de afirmación más compleja es "Debería haber cuotas obligatorias de mujeres en la política".

Después de que los alumnos adopten su posición, pueden hablar y explicar su postura y persuadir a los demás participantes para que se acerquen a ellos. El papel del profesor es coorganizar el debate y también puede resumir algunos hechos al final de la discusión.



### Materiales:

No particular  
materials needed.

Rope can be useful.



### Consejos para el juego:

- Intente preparar cuidadosamente los enunciados antes de las clases y elija bien los temas.
- Los enunciados deben ser apropiados para el grupo de edad de la clase.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Qué le ha hecho cambiar de opinión?
- ¿Qué es un buen argumento?



Toma de decisiones



Comunicación

## Título del juego

### Tarta de valores

Los alumnos especifican partes (ingredientes) de diferentes valores como la amistad.

Edad recomendada para este juego:

9+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:



En el aula



## Instrucciones:

En primer lugar, el profesor pide a los alumnos que nombren los ingredientes de alguna receta sencilla, como tortitas o pan de jengibre.

A continuación, trasladamos la pregunta a valores abstractos y, en lugar de tortitas, buscamos los ingredientes de un "equipo de fútbol de éxito", "aula escolar feliz", "paternidad", "amistad", "ciudadanía europea", etc.

Cuanto mayores sean los alumnos, más abstractas y complejas pueden ser las "recetas".

Los alumnos pueden trabajar en grupos de 4 y luego comparar sus recetas.



## Materiales:

Hojas grandes de papel (A3) para los pasteles, utensilios de dibujo.



## Consejos para el juego:

- Prepare suficientes "pasteles" - temas diferentes, empezando por los fáciles hasta los más complejos.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿qué valores son los más importantes para usted?
- ¿en qué valores está de acuerdo?
- ¿en qué valores no estáis de acuerdo?



Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo



Gestión de  
emociones /  
Empatía

## Título del juego

### Apretones de manos con emociones

Los alumnos se dan la mano e intentan transmitir emociones sólo a través de los apretones de manos.

Edad recomendada para este juego:

9+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:



En el aula



## Instrucciones:

El profesor necesita tarjetas con los nombres de las emociones. A continuación se ofrecen ejemplos de emociones. Los alumnos forman 2 filas enfrentadas. En una fila están los que reciben los apretones de manos y en la otra los que los dan. Sólo los que dan los apretones saben cuál es la emoción seleccionada e intentan transmitirla a través de su comunicación no verbal y sus sentimientos internos.

Tras el apretón de manos, todos los receptores intentan explicar lo que han sentido y qué emoción se escondía en el apretón. Tras esa reflexión, los profesores eligen otra emoción y las partes cambian de papel.

Para los alumnos más jóvenes, se puede explicar el contexto, por ejemplo, la situación en la que se produce ese apretón de manos en concreto.

Ejemplos de emociones: Sorprendido, preocupado, emocionado, cariñoso, decepcionado, enfadado, tímido, orgulloso, nervioso, aburrido, asustado, humillado, distraído, confuso.



## Materiales:

No se necesitan  
materiales  
especiales.



## Consejos para el juego:

Algunas situaciones pueden tener una gran carga emocional, por lo que los profesores deben tener cuidado cuando trabajen con emociones.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo conseguiste adivinar las emociones sin palabras?
- ¿Cómo te sentiste en el papel de dador/receptor?



Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo



Resiliencia

## Título del juego

### Autoconversación

Los alumnos aprenden sobre la autoconversación y experimentan situaciones acompañadas de autoconversación.

Edad recomendada para este juego:

9+

Duración:

20-45 min



Número de estudiantes:

2+

Uso del juego:



En el aula



## Instrucciones:

El profesor describe qué es la autoconversación y que se divide en positiva, negativa y descriptiva. A continuación, los alumnos proponen ejemplos de diferentes autoconversaciones en situaciones básicas como: 1. Un alumno está a punto de hacer un examen difícil. 2. Un alumno está a punto de entrar en una clase nueva en la que sólo conoce a una persona.

Después de exponer algunos ejemplos, el profesor resume cuántos ejemplos de autoconversación eran positivos y cuántos negativos, e intenta extraer las consecuencias de la autoconversación positiva y negativa.

Por último, los alumnos se dividen en grupos de tres y dos de ellos interpretan los ejemplos de autoconversación positiva y negativa, mientras que el actor del medio intenta seguir sus sugerencias.

Una situación para un juego como éste podría ser

1. Un alumno corrió una carrera a campo traviesa, entrenó duro para la prueba pero terminó en la última posición. 2. Una alumna ha acordado con una amiga que comerán juntas en el comedor escolar, pero cuando entra en el comedor su amiga ya está sentada con otra persona.

Al final, los alumnos reflexionan sobre los posibles resultados de la autoconversación positiva/negativa y las formas de influir en su propia experiencia.



## Materiales:

Lista de situaciones en las que se pueden experimentar diversas autoconversaciones



## Consejos para el juego:

- Intenta leer un poco más de artículos psicológicos sobre la autoconversación y su efecto en distintos profesionales (por ejemplo, deportistas).



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo puede influir la autoconversación en tus resultados?
- ¿Le ha sorprendido algo hoy?

## Título del juego

### Moléculas

Los alumnos aprenden a cooperar y a conocerse.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

15 min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Los alumnos se mueven libremente por el aula. Diga a los alumnos que su tarea consistirá en crear una molécula según las características dadas.

La molécula la formarán siempre sólo aquellos alumnos a los que afecte la característica dada, los demás se quedarán parados.

Molécula significa que los alumnos forman un grupo y se tocan.

Di o escribe las características secuencialmente, por ejemplo: "La molécula la crea el que...".

- tiene un hermano...
- va a la montaña en invierno...
- tiene un gato...
- le gusta jugar al fútbol
- le gusta ver la televisión
- le gusta escuchar música
- canta en la ducha...
- le gustaría ser famosa...
- prefiere llevar pantalones a faldas...
- le gusta la escuela...
- a veces se siente solo... etc..



## Materiales:

Características preparadas



## Consejos para el juego:

- Es una técnica de reconocimiento de movimientos que puedes adaptar aportando diversas características temáticas.
- Disfruta aprendiendo sobre la clase o sobre lo que crees que los alumnos no saben de los demás.
- También puedes preguntar sobre actitudes ante diversos temas de actualidad. Es importante que con esta técnica no se obligue a los alumnos a desvelar sus problemas personales o de relación en el aula.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Has aprendido algo de alguien que no conocieras? ¿Y qué fue?
- ¿Te ha sorprendido alguna información?


 Toma de  
decisiones

 Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo

 Gestión de  
emociones /  
Empatía

## Título del juego

### Marioneta

Darse cuenta de si los alumnos tienden a liderar a otros o a ser liderados.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

20+ min



Número de estudiantes:

4+

Uso del juego:



En el aula



## Instrucciones:

Divida la clase en parejas mediante recuento u otro método.

Disponga el espacio de modo que cada pareja tenga sitio suficiente y los alumnos no se molesten entre sí.

Da instrucciones a la clase y explica las reglas del juego:

- Uno de vosotros será el titiritero y el otro representará a la marioneta. La tarea del titiritero será dirigir hilos imaginarios para mover la marioneta. Los hilos imaginarios pueden colocarse en cualquier parte del cuerpo de la marioneta. La tarea de la marioneta es ser guiada por el titiritero durante un periodo de tiempo determinado.
- El titiritero trata a la marioneta con respeto.
- La marioneta no puede moverse por sí misma.
- Nadie habla durante el juego.

Deje jugar unos cinco minutos y luego cambie los papeles.

Al final, los alumnos se sentarán en círculo para que todos puedan verse bien.

El profesor promoverá la reflexión haciendo preguntas.



## Materiales:

Cuerdas / cuerdas  
para cada par y sillas  
pueden ser útiles.



## Consejos para el juego:

- Durante el juego, los alumnos tienen la oportunidad de probar ambos papeles, ser líder o ser liderado.
- Puedes discutir qué significa una posición de liderazgo (habilidades de liderazgo), cómo puede manifestarse y si conlleva alguna obligación (responsabilidad hacia el directivo, respeto, consideración, etc.).
- Del mismo modo, céntrate en las ventajas y responsabilidades del puesto de directivo. Apoya el hecho de que ambos roles son iguales.
- Esta técnica permite a los niños más pasivos probar el papel de líder



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Cómo te sentiste siendo una marioneta?
- ¿Qué te pareció ser titiritero?
- ¿Quién se sintió más cómodo en el papel de quien dirige?
- ¿Y quién en el papel de quien es dirigido?
- ¿Te sientes igual en otras situaciones?
- ¿Qué más has notado en ti?



Toma de decisiones



Trabajo en equipo



Autoestima /  
Confianza en sí mismo

## Título del juego

### Estrella de la empatía

Desarrollar la empatía en los alumnos  
Fomentar el conocimiento mutuo entre los alumnos

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

10 + min



Número de estudiantes:

3+

Uso del juego:



En el aula



## Instrucciones:

La clase se sienta en círculo y cada alumno coge un papel y un lápiz. Indique a los alumnos que adivinen las respuestas más probables que la mayoría de la clase podría acertar en los siguientes temas. El objetivo de cada alumno es adivinar la respuesta de los demás.

Los alumnos anotan sus respuestas en un papel. Los temas pueden ser:

- colores
- un animal
- un árbol
- un instrumento musical
- meses del año
- números
- día de la semana
- canciones específicas
- elegir una virgen o un águila
- una asignatura del colegio, etc.

### Puntos, puntuación:

-Después de anotar todas las respuestas, evalúe cada una por separado.

-Se conceden puntos a los alumnos que coinciden en la elección, es decir, que dan la misma respuesta. Cuantos más alumnos estén de acuerdo, más puntos obtendrán. Cada uno de ellos obtiene tantos puntos como alumnos hayan hecho la misma elección. Por ejemplo, en la categoría de colores, verás que en las respuestas han aparecido los siguientes colores 6x azul, 12x negro, 10x rojo, 2x rosa, otros sólo uno cada uno. Los alumnos que escribieron azul obtienen 6 puntos, los que escribieron negro 12 puntos, etc.

-Si la respuesta es diferente de todas las demás, el alumno no obtiene puntos. Al final del juego, los alumnos suman los puntos.



### Materials:

Papel, bolígrafo  
y  
pizarra



### Consejos para el juego:

- El juego se centra en el conocimiento y la sintonía del alumno con el sistema de valores de toda la clase.
- Puedes dirigir un debate con los alumnos sobre los valores elegidos, por ejemplo, ¿por qué la mayoría eligió el viernes como día de la semana?
- Puedes utilizar los resultados de la técnica para debatir el tema de la empatía y las relaciones en clase.



### Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Quién obtuvo más puntos?
- ¿En qué cuestiones estuvisteis más de acuerdo y por qué?
- ¿Qué pregunta no sabías qué respuesta elegir?
- ¿Qué significa empatía y cómo afecta a las relaciones entre las personas?



Autoestima /  
Confianza en sí  
mismo



Gestión de  
emociones /  
Empatía

## Título del juego

### Árbol de clases

Darse cuenta de las cualidades que una persona puede aportar a las buenas relaciones y a la mejora de la clase. Fomentar el conocimiento de uno mismo.

Edad recomendada para este juego:

11+

Duración:

40 + min



Número de estudiantes:

10+

Uso del juego:

✓ En el aula



## Instrucciones:

Invite a los alumnos a que elijan a uno o varios compañeros para dibujar un árbol caducifolio caído. Cada alumno toma un trozo de papel y dibuja en él una hoja, la colorea y la recorta. Puedes utilizar papeles de colores.

A continuación, cada uno escribe en su hoja una de las buenas cualidades que puede ofrecer a la clase para el buen funcionamiento y las buenas relaciones.

Cuando todos los alumnos hayan terminado la tarea, se sientan en círculo.

Uno a uno, todos cogen su papel, leen la cualidad escrita y la pegan en el dibujo del árbol. Si el alumno lo desea, puede explicar por qué cree que esta cualidad es importante para la clase.

Lee en qué propiedades puede basarse la clase, es decir, cuáles han aparecido en el árbol.

Presta atención:

Si alguno de los alumnos tiene problemas para proponer una cualidad positiva suya, invita a los demás a que propongan las cualidades positivas que creen que tiene el alumno. La persona puede elegir una.

1. Si el alumno ofrece una cualidad negativa, vuelve a la tarea y repite que debe ser una cualidad positiva y útil para la clase (volviendo a dibujar la hoja).



## Materiales:

Papel A2, lápices de colores/tizas, papeles, tijeras, pegamento



## Consejos para el juego:

- Resume la técnica con los niños, dales tu propio feedback sobre el progreso de la técnica y valora lo que ha ido bien.
- Esta técnica también puede utilizarse como ritual con un mensaje de los alumnos a sus compañeros, por ejemplo, al finalizar el curso escolar o al despedirse de uno de los compañeros.



## Preguntas de reflexión para los alumnos:

- ¿Está satisfecho con el árbol de la clase?
- ¿Se te ocurre alguna otra cualidad que necesitaría tu clase?
- ¿Alguno de tus compañeros tiene esta cualidad?



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.