

FICHA 21

JUEGO

DAME LUMBRE

Material: un palo.

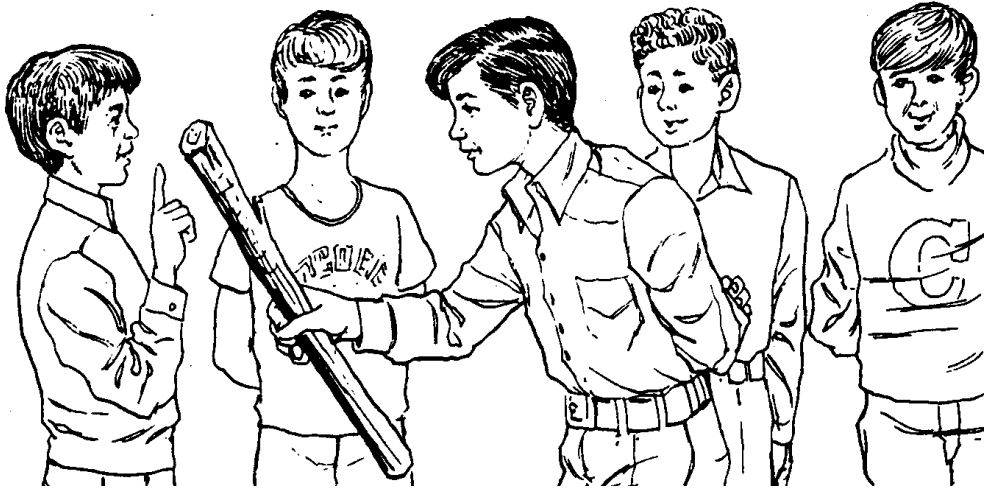
Organización:

Se forman los jugadores en círculo, marcando en el suelo sus lugares. El jefe pasa al centro, llevando en la mano un bastón, que puede improvisarse con un palo cualquiera, luego marcha por el interior del círculo apoyándose en él; se aproxima a uno de los jugadores y le dice: dame lumbre; éste responde: ve a casa del vecino.

El jefe continúa de paseo, va hacia otros jugadores pidiendo lumbre.

Durante ese tiempo los jugadores aprovechan para cambiar de sitio constantemente (generalmente lo harán los que se encuentren más alejados de él en ese momento); el jefe estará pendiente para apoderarse de un lugar; si lo logra, suelta el bastón, para que lo recoja el que se quedó sin lugar.

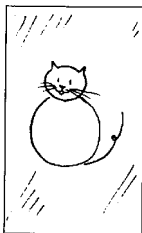
Si después de haber pasado algún tiempo no consigue el jefe algún lugar, tira el bastón y dice: se ha apagado el fuego. Entonces todos los jugadores deben cambiar al mismo tiempo de lugar, por lo que es más fácil para el jefe apoderarse de alguno.



DINÁMICA

DE COMUNICACION

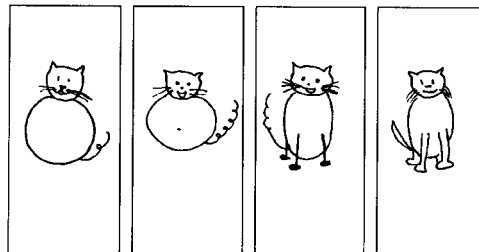
- 1.- Se les pide a 5 personas que pasen adelante.
- 2.- Se les numera y se les pide que salgan.
- 3.- El coordinador tendrá 5 hojas tamaño carta, una cinta adhesiva y un plumón.
- 4.- Coloca la primera hoja y dibuja un gato sencillo.



- 5.- Se le pide al número 1 que pase y vea el dibujo, se le da una hoja en blanco pegada con la cinta y se le quita el dibujo. Se le entrega el plu-

món y se le pide que reproduzca el dibujo que vio.

- 6.- Se le pide al número 2 que pase y vea el dibujo que hizo el número 1, se le da una hoja en blanco pegada con la cinta y se le quita el dibujo. Se le entrega el plumón y se le pide que reproduzca el dibujo que vio.
- 7.- Así sucesivamente se pasa por las 5 personas.
- 8.- Al terminar se colocan todos los papeles por ORDEN y se comentan las grandes diferencias que cada quien inventó. Puede suceder:



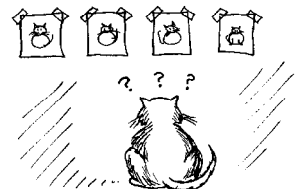
Comentario final:

- 1.- Muchas veces se vive tan distraídamente que vamos y oímos de

manera muy superficial, por lo que no asimilamos lo visto, ni lo oído.

- 2.- Sin necesidad de decir que existe mala voluntad, hay ocasiones en que no es posible lograr una buena comunicación.
- 3.- Consciente o inconscientemente le damos poca importancia a los mensajes que por diversos conceptos nos llegan y de ahí se produce la falta de información que es necesaria en la convivencia.
- 4.- Esto nos llevará a dispensar a las personas de su falta de comunicación con nosotros y a conocernos a nosotros mismos, del desconocimiento que tenemos de muchísimas cosas que deberíamos saber.

- 5.- También nos puede servir para no aceptar los rumores negativos que se oyen o se sabe que dicen, pues es probable que la información este ya muy deformada.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Compara las siguientes figuras. Observa los dibujos con cuidado y descu-

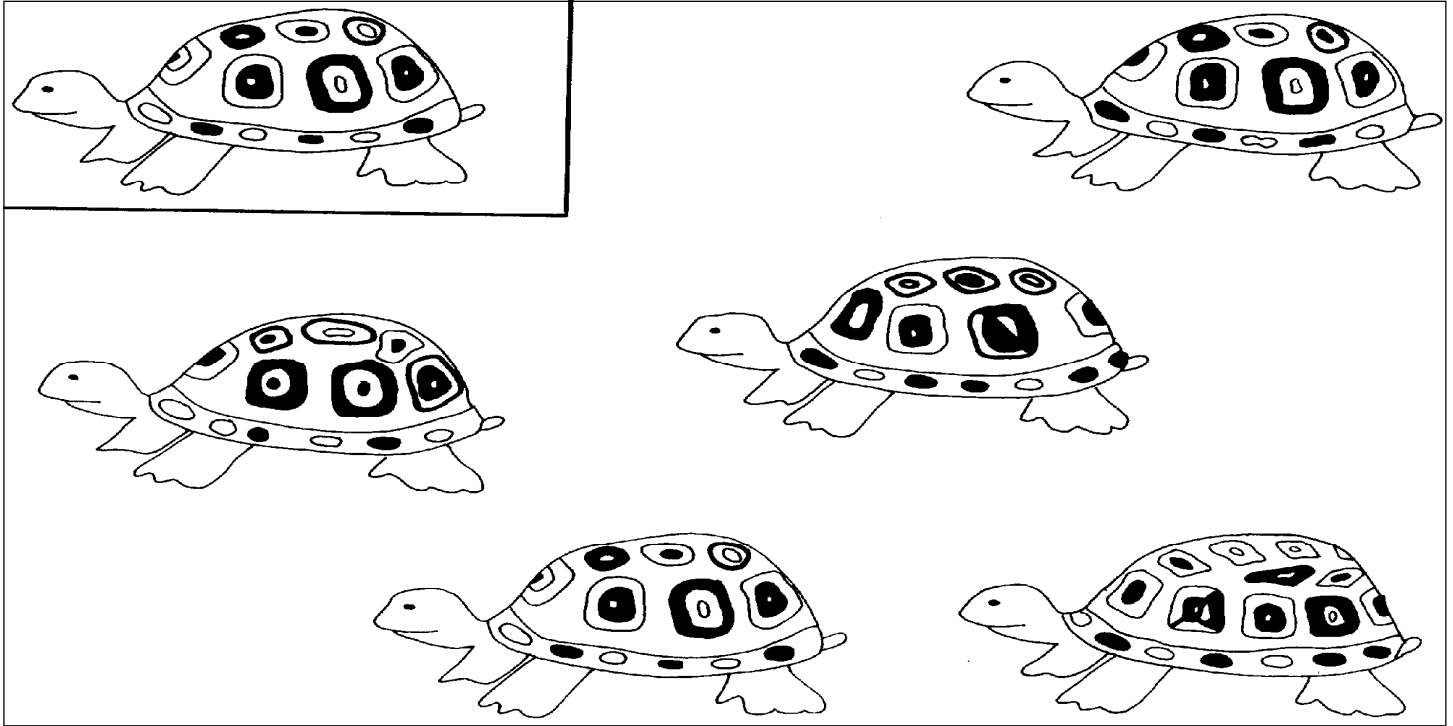
bre cuál es igual a la tortuga que está en el cuadro, coloréala.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descubrir la tortuga que

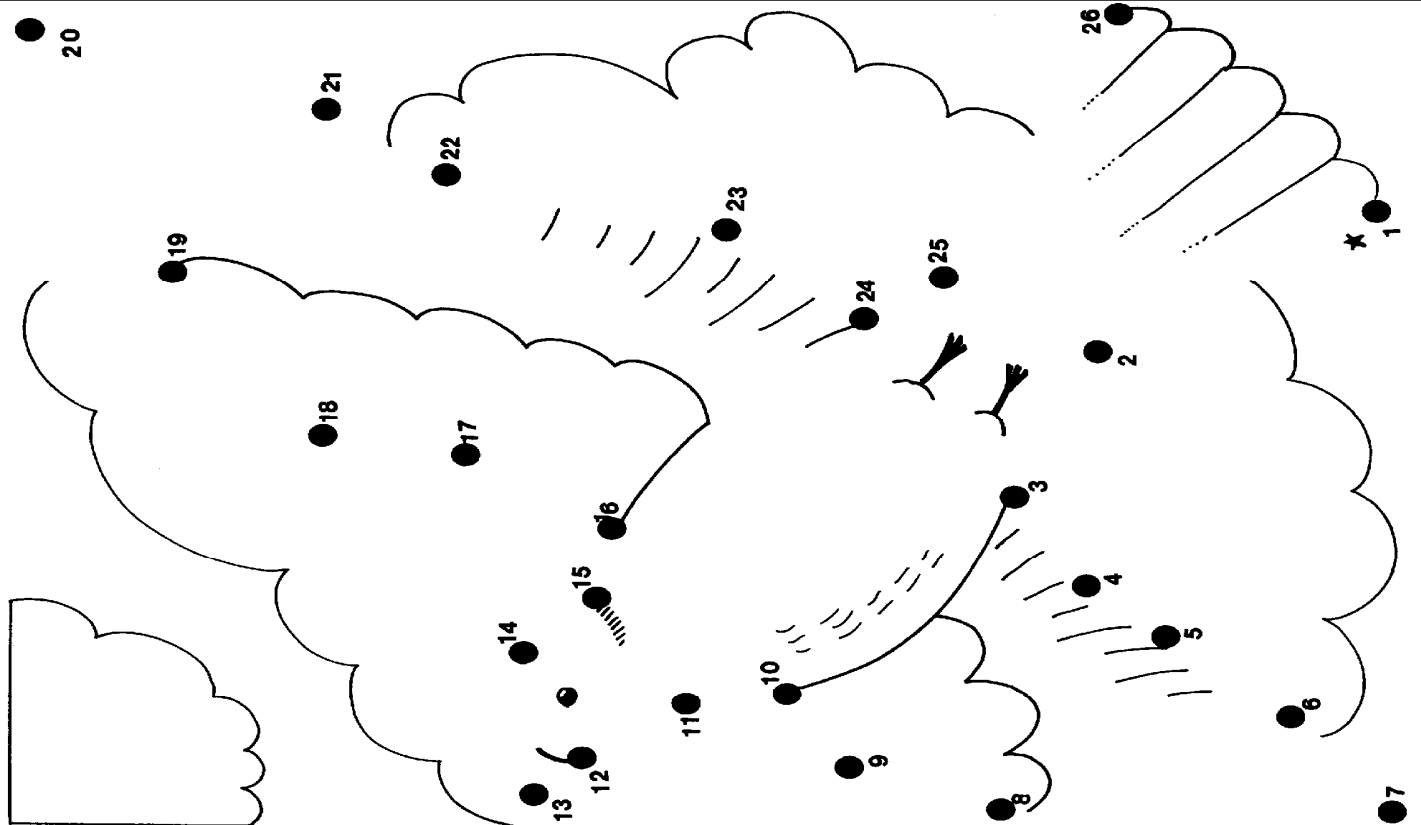
es igual? ¿Seguí un orden?

¿Qué puedo hacer para mejorar?

Por último colorea las otras tortugas.



UNE LOS PUNTOS, DESCUBRE Y Colorea.



JUEGO

PARES Y NONES

que quede solo, ése perderá". Terminando, se soltarán y cada uno tomará un compañero; el del centro aprovechará para abrazar-

se con algún jugador, si lo consigue, pasa al círculo y el que se quede solo, pasa al centro y sigue el juego.

Organización:

Se escoge un número impar de jugadores; en seguida se forma un círculo, designándose uno que pase al centro. Los que forman el círculo, cogiéndose de las manos, comenzarán a girar, diciendo o cantando: "a pares y nones vamos a jugar, el



DINÁMICA

EL LIBRO CON DOS PORTADAS.

Se pide a dos voluntarios que pasen al centro y se sienten en dos sillas, una frente a otra.

Se les presenta un libro, con carátula de color diferente cada portada (Blanco y Rojo).

Se le pregunta como la ve uno y como la ve el otro.

Se insiste en que vean bien y contesten.

Se comenta que no tienen por qué decir mentiras.

ellos cambió.

Se les puede hacer una serie de preguntas que pueden confundir.

Se pasa a plenario.

Se comenta:

Nadie tiene toda la verdad. Cada quien tiene parte de la verdad. Si nos unimos podemos tener mayor conocimiento. Para entender al *otro* necesitamos ponernos en su lugar. (Cambiar de silla y ver la otra parte) Padre-hijo, Autoridad-inferior, etcétera.



Se retira el libro.

Se les pide que cambien de silla y se les coloca el libro de la misma forma.

Se les pregunta de que color lo ven y ya para

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

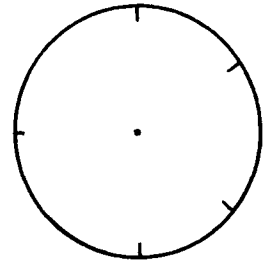
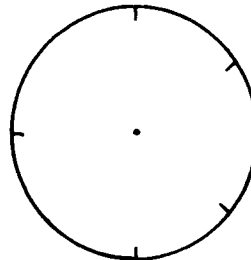
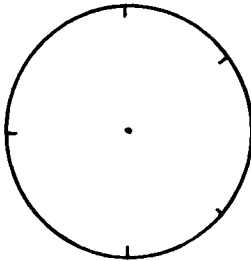
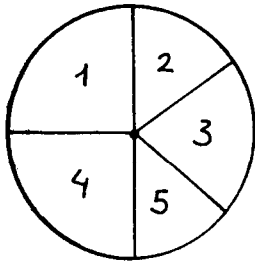
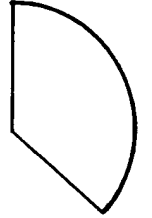
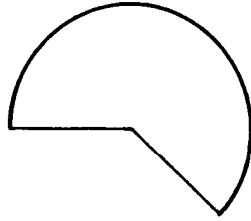
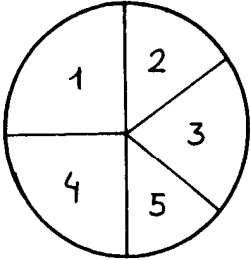
En la primera serie anota los números del círculo que componen el contorno de

cada figura.

En la segunda serie dibuja el contorno que contenga las distintas partes que se indica en cada caso.

Comenten: ¿Entendí lo que había que

hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descubrir los contornos? ¿Seguí un orden? ¿Pude integrar todas las figuras? ¿Qué puedo hacer para mejorar?

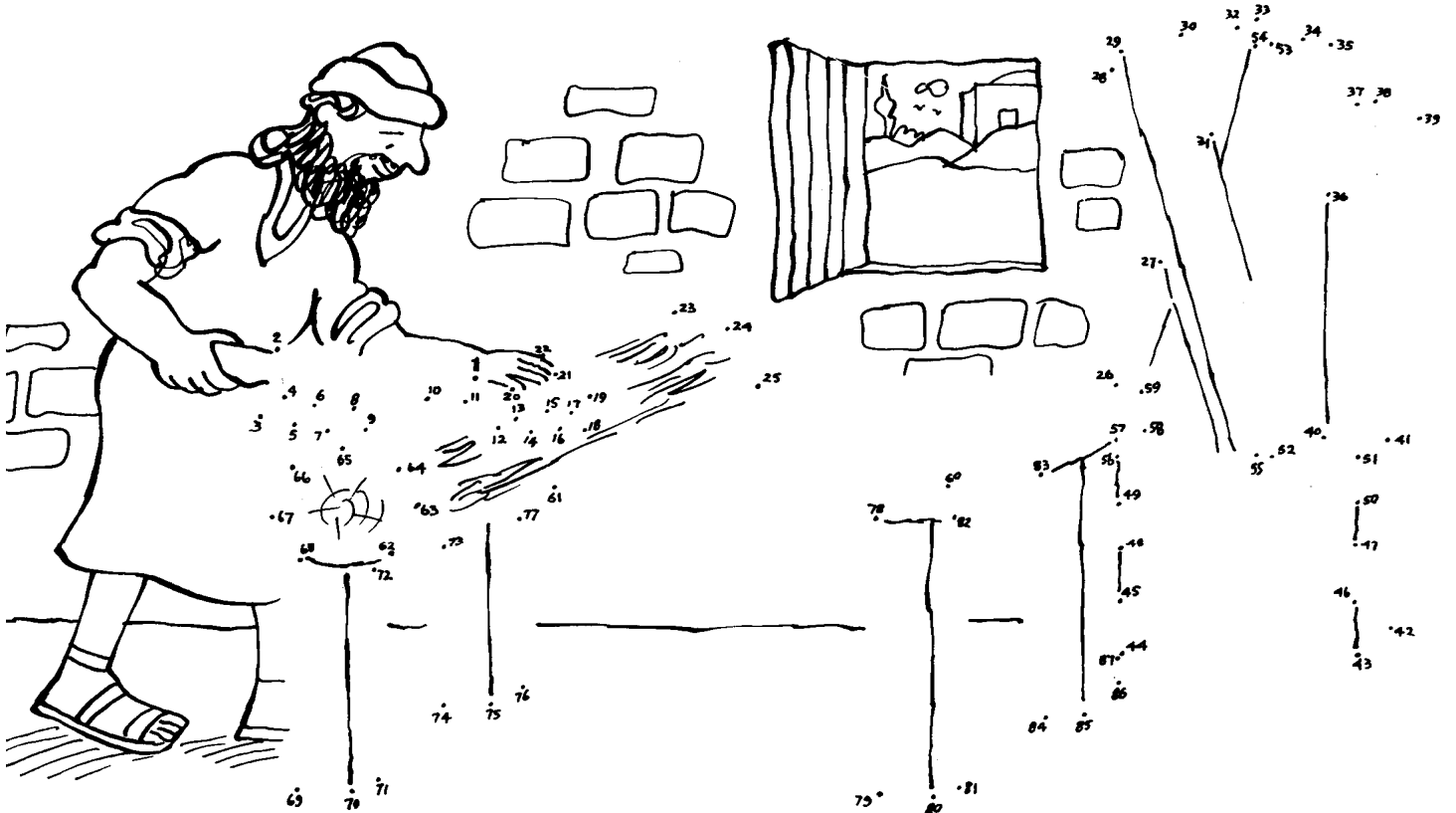


1-2

1-2-3-4

2-3-5

UNE LOS PUNTOS DESCUBRE. Colorea.



FICHA 23

JUEGO

EL TREN

Organización:

Se forma el grupo en círculo y cada jugador marca un círculo alrededor de sus pies de 50 cm. De diámetro, quedando el jefe al centro.

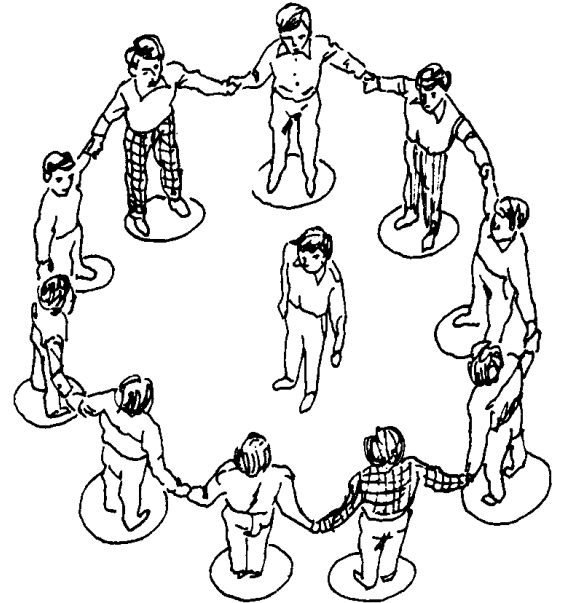
A una señal, los jugadores cambian de círculo, moviéndose todos en la misma dirección, a la izquierda, a la derecha, según se mande.

El jefe tratará de ocupar un círculo en el momento en que esté desocupado, antes de que sea tomado por aquel a quien le toca avanzar; el que perdió el círculo, pasa al centro y el juego comienza de nuevo.

Para evitar discusiones, el que haya puesto primero un pie en el interior del círculo, es el propietario.

Variante: dentro de un salón, el círculo pinta-

do en el suelo se reemplaza por sillas.



DINÁMICA

DE LECTURA

Objetivo:

Que el integrante del grupo encuentre que la lectura bien hecha es básica para la comunicación y para poder seguir instrucciones.

Desarrollo:

Se les entrega una hoja a cada participante y se les pide que lean y realicen las actividades que en el cuestionario se indican y que cuentan con sólo 3 minutos para realizar lo que se les pide.

CUESTIONARIO.

¿Puedes comprender y realizar lo que se te pide?

Concéntrate... pero recuerda que sólo tienes tres minutos. 1.- Lee todo antes de hacer nada.

2.- Pon tu nombre en la parte superior derecha de la hoja.

3.- Encierra en un círculo la palabra nombre de la línea número dos. 4.- Dibuja cinco círculos en la parte su-

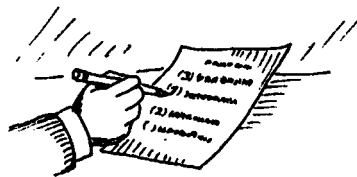
perior izquierda de la hoja. 5.- Pon una X a cada círculo.

6.- Coloca tu firma debajo del título

7.- Dibuja un cuadrado alrededor de cada

círculo.

8.- Di en voz alta: sí, sí, sí.



9.- Coloca un círculo alrededor de la línea cinco. 10.- Pon una X en la parte superior izquierda de la hoja.

11.- Dibuja un círculo alrededor de la X que acabas de hacer. 12.- En la parte de atrás de la hoja multiplica

703 X 6.

13.- Grita con fuerza tu nombre al llegar a este número.

14.- Dibuja un rectángulo alrededor de la palabra firma en la línea seis.

15.- Si haz seguido las instrucciones con cuidado di en voz alta: "yo sí".

16.- Suma las siguientes cifras 4598 + 3671.

17.- Dibuja un círculo alrededor de la respuesta anterior y pon un cuadrado alrededor del círculo.

18.- Haz tres pequeños hoyos en el margen superior derecho, usa la punta de tu lápiz.

19.- Al llegar aquí di con voz fuerte: "ya voy a terminar".

20.- Subraya las palabras que dijiste en la línea anterior.

21.- Di con voz fuerte: "estoy cerca de terminar y he seguido las instrucciones".

22.- Ahora que has terminado de leer con cuidado haz lo que se te pide en los puntos, dos, ocho, doce y quince.

Conclusión:

Los miembros del grupo comentan su experiencia en la lectura y los motivos que los llevaron a seguir o no las instrucciones; lo que sintieron al leer la instrucción 22; cómo la presión del tiempo les impidió concentrarse en la lectura, etcétera.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

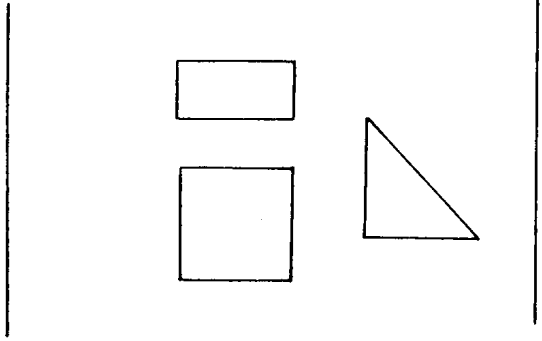
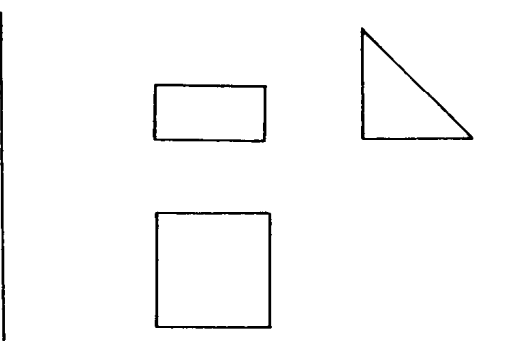
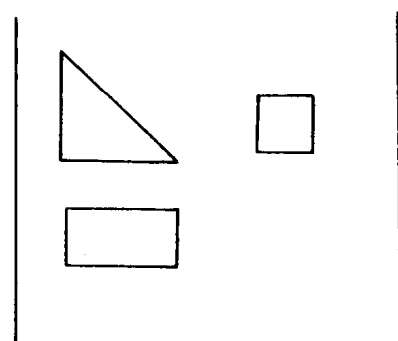
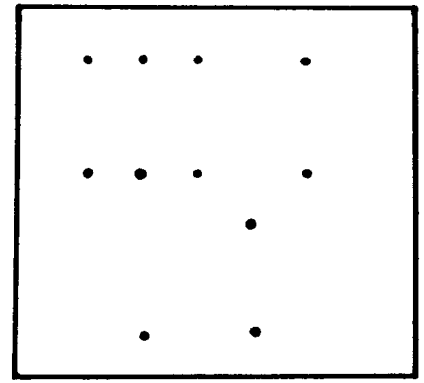
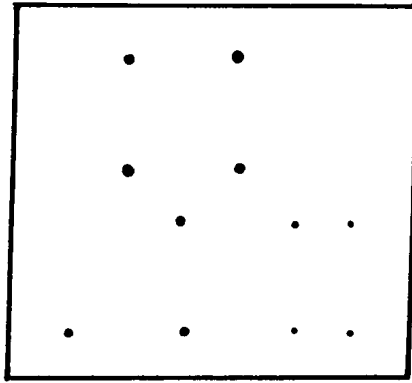
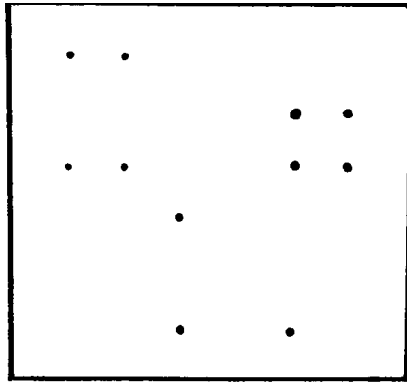
Fíjate en las figuras que aparecen debajo de cada cuadro y dibújalas ayudándote

de los puntos.

Los puntos te indican los vértices (extremos) de cada figura. Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descu-

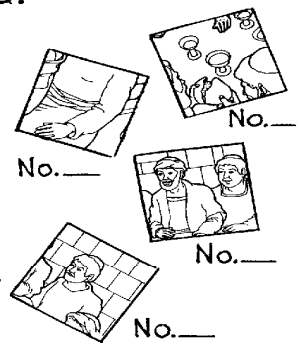
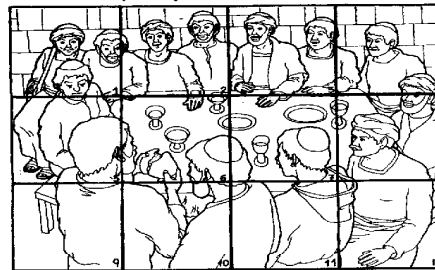
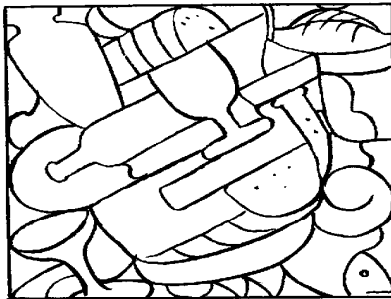
brir los lugares que le corresponden a cada figura? ¿Seguí un orden? ¿Pude encontrar todas las figuras?

¿Qué puedo hacer para mejorar?

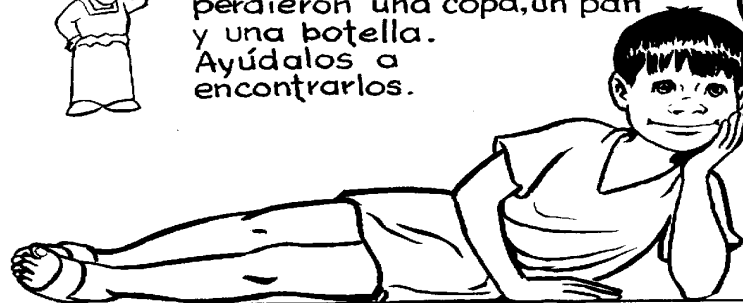


DESCUBRE y Colorea.

Escribe qué número corresponde a los cuadros para completar la Última Cena.



Los apóstoles encargados de organizar la Última Cena perdieron una copa, un pan y una botella. Ayúdalos a encontrarlos.



Cuando llegó la hora en que iba a ser entregado a las autoridades para morir y cumplir la voluntad de mi Padre Dios, fui a Jerusalén a celebrar mi última cena, la CENA DE PASCUA

FICHA 24

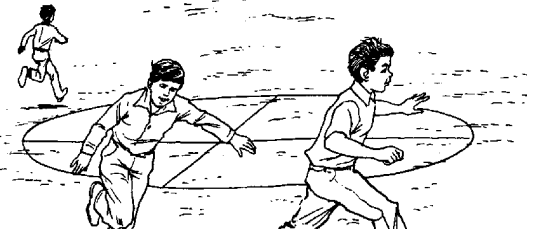
JUEGO

ROÑA EN CÍRCULO

Organización: se designa a un jugador como el "roñoso". Se marca un círculo de cinco metros de radio, cruzado por los diámetros que queden en ángulos rectos formando una cruz. Los jugadores solamente pueden correr alrededor del círculo cer-

ca de la raya y sobre los diámetros en todas direcciones. Los jugadores se colocan sobre las líneas. A una señal del Animador, el "Roñoso" persigue a los demás para pegarles la roña; los jugadores huyen en la forma dicha, para salvarse.

Cada vez que es pegada la roña a un jugador, se descansa un mo-



mento y el nuevo roñoso será quien perseguirá a los demás.



DINÁMICA

DEL MENSAJE.

Objetivo:

Que los integrantes del grupo se den cuenta de la confusión que crean las deducciones que hacemos de los hechos y que encuentren la manera de corregir esas fallas.

Desarrollo:

Se entrega a cada participante una hoja con el mensaje y con los conceptos sobre el mensaje.

Se lee el mensaje detenidamente y cada participante contesta los conceptos sobre el mensaje, al terminar se abre la discusión sobre las respuestas.

Por último se examinan las fallas en la comunicación.

EL MENSAJE

Un hombre de negocios acababa de apagar las luces de la tienda cuando un hombre apareció y demandó dinero. El dueño abrió una caja registradora. El contenido de la caja registradora fue extraído y el hombre salió corriendo. Un miembro de la policía fue avisado rápidamente.

CONCEPTOS SOBRE EL MENSAJE

- 1.- Un hombre apareció después que el dueño apagó las luces de su tienda. V F ?
- 2.- El ladrón era un hombre. V F ?
- 3.- El hombre que apareció no demandó dinero. V F ?
- 4.- El hombre que abrió la caja registradora era el dueño. V F ?
- 5.- El dueño de la tienda extrajo el contenido de la caja registradora y salió corriendo. V F ?
- 6.- Alguien abrió una caja registradora. V

F ?

7.- Después de que el hombre que demandó dinero extrajo el contenido de la caja, huyó a toda carrera. V F ?

8.- Aunque la caja registradora contenía dinero, el mensaje no dice cuánto. V F ?

9.- El ladrón demandó dinero del dueño. V F ?

10.- Un hombre de negocios acababa de apagar las luces cuando un hombre apareció dentro de la tienda. V F ?

11.- Era a plena luz del día cuando el hombre apareció. V F ?

12.- El hombre que apareció abrió la caja registradora. V F ?

13.- Nadie demandó dinero. V F ?

14.- El mensaje se refiere a una serie de hechos en los cuales únicamente se mencionan tres personas: el dueño de la tienda, un hombre que demandó dinero y un miembro de la fuerza policiaca. V F ?

15.- Los siguientes hechos ocurrieron; alguien demandó dinero, una caja registradora fue abierta, su contenido fue extraído y un hombre huyó de la tienda. V F ?

GUÍA DE RESPUESTAS

- 1.- ? ¿Está seguro de que el "hombre de negocios" y el "dueño" son la misma persona?
- 2.- ? ¿Puede hablarse de "robo" necesariamente? Tal vez el hombre que demandó dinero era el casero o el hijo del dueño. Ellos a veces demandan dinero.
- 3.- F Una fácil para que no se desanimen. "
- 4.- V El artículo "el" que antecede al sustantivo "dueño" no deja lugar a dudas.
- 5.- ? Podría parecer poco probable pero la historia no necesariamente lo exclu-

ye.

6.- V La historia dice que el dueño abrió la caja registradora.

7.- ? No sabemos quién extrajo el contenido de la caja, ni es necesariamente cierto que el hombre haya huido.

8.- ? La Cláusula dependiente es dudosa; la caja registradora pudo, o pudo no, haber contenido dinero.

9.- ? Un robo, ¿de nuevo?.

10.- ? ¿No es probable que el hombre haya aparecido frente a una ventana, o se haya quedado en la puerta, sin haber realmente entrado a la tienda?

11.- ? Las luces de las tiendas generalmente permanecen prendidas durante el día.

12.- ? ¿No sería posible que el hombre aparecido haya sido el dueño?

13.- F La historia dice que el hombre que apareció demandó dinero.

14.- ? ¿Son el dueño y el hombre de negocios la misma persona? ¿O son dos personas diferentes? Lo mismo puede preguntarse del dueño de la tienda y el hombre que apareció.

15.- ? ¿Huyó? ¿Qué no pudo haberse alejado a toda carrera en coche? ¿o en algún otro medio?



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

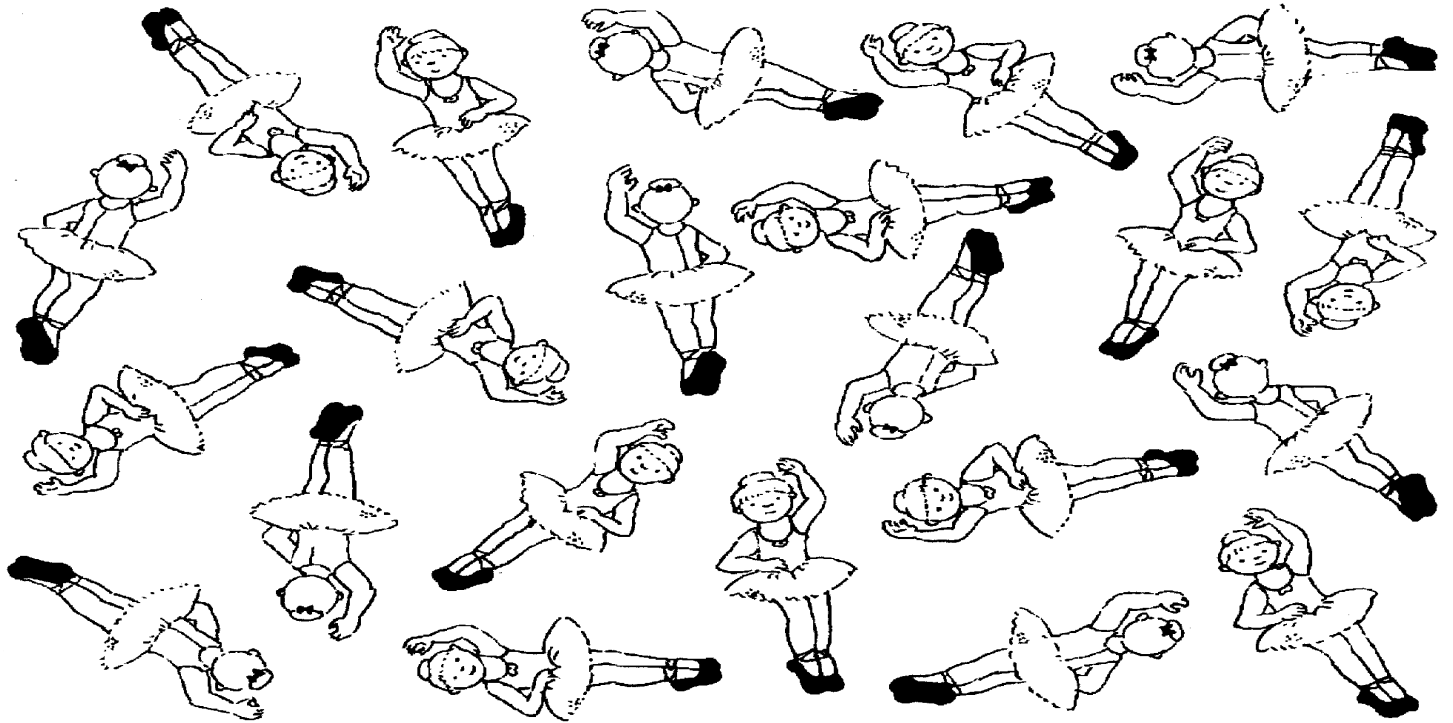
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en las figuras y colorea las

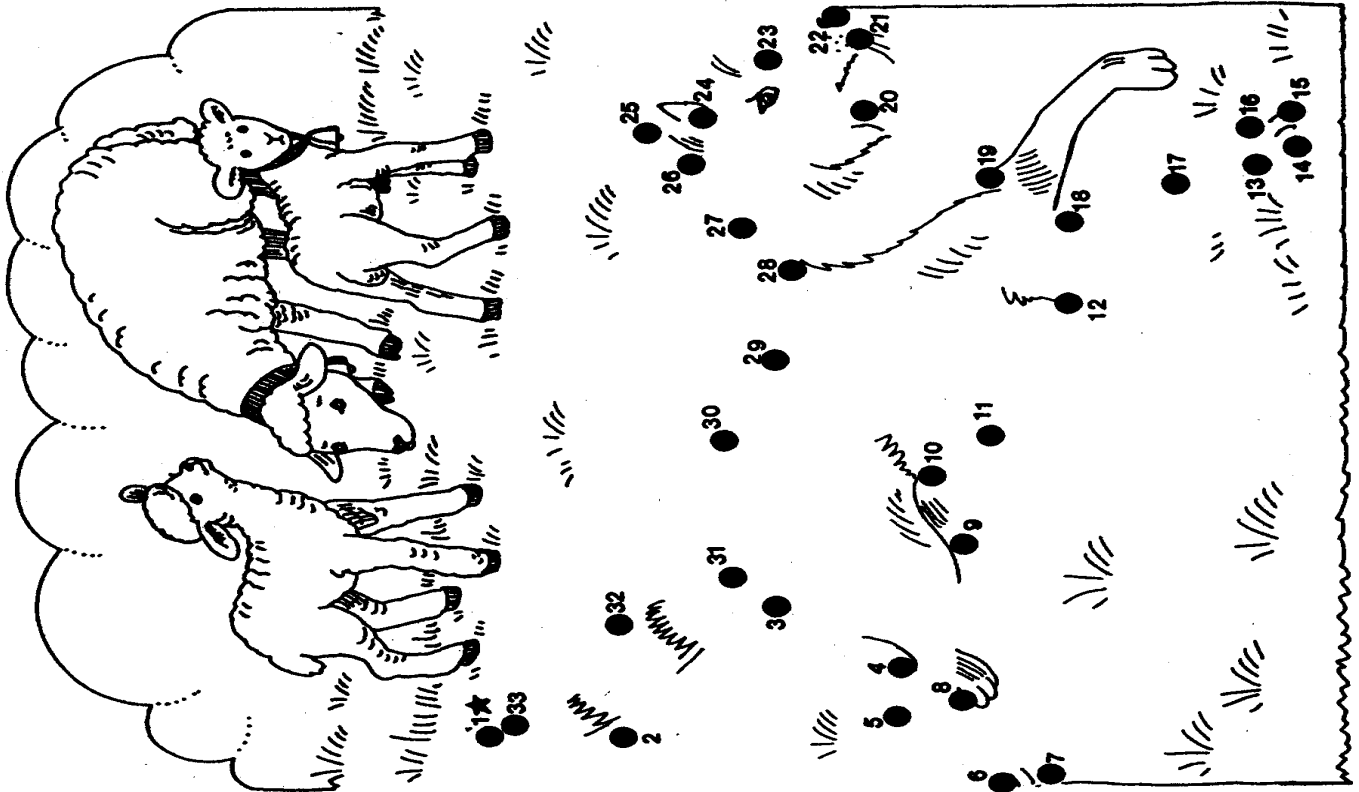
bailarinas que tengan levantada la mano derecha.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descubrir la mano

derecha de cada bailarina? ¿Seguí un orden? ¿Pude encontrar la orientación de todas las figuras? ¿Qué puedo hacer para mejorar?



UNE LOS PUNTOS y descubre de quién protege el pastor a los ovejas. Colorea.



FICHA 25

JUEGO

EL DUENDE

Organización:

En uno de los extremos del campo, se coloca el grupo en fila.

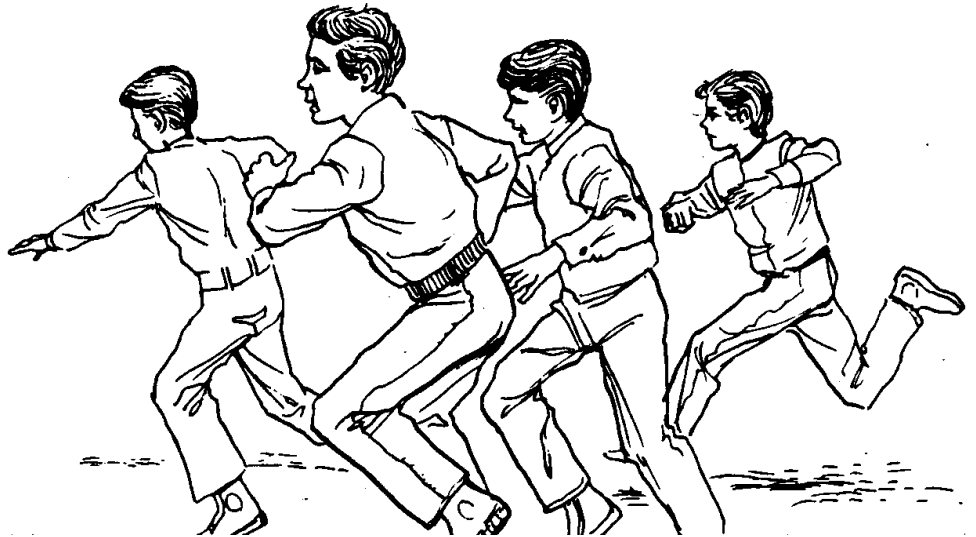
El animador cuenta: ¡uno, dos y tres! Todos deben correr al extremo opuesto.

El que llega al último es el primer "duende" y queda fuera.

A la voz de: regresen, dada por el "duende", los jugadores regresan a su lugar, a toda carrera. Los dos últimos que regresen, salen también, volviéndose

"duendes".

Los últimos cinco que queden, son los vencedores.



DINÁMICA

¿QUE COLOR SOY?

Objetivo:

La persona se dará cuenta de que a veces no proyecta la imagen que cree proyectar.

Desarrollo:

Nota: La dinámica empieza fuera del salón donde se va a desarrollar.

- Antes de entrar al salón el Animador leerá a los miembros del grupo tres características de cada uno de los colores que se van a utilizar.

- Pedirá a los participantes que se identifiquen con el color a que creen pertenecer, pero que no lo digan para evitar que sus compañeros cambien de opinión.

- Todos entran al salón y se colocan en equipos junto al color con el que se identificaron.

- El Animador irá preguntando a cada equipo el porqué se situaron en ese color, después preguntará al grupo si está de acuerdo o no con sus compañeros y ¿por qué?, pero sin dejar que intervengan los miembros del grupo a quienes se está analizando.

- Al terminar con todos los equipos el Animador pedirá que indi-



vidualmente escriban si están de acuerdo con la opinión que el grupo tiene de ellos o no y ¿por qué?

La dinámica servirá a los integrantes del grupo para conocerse mejor, ya que muchas veces actúan de una forma mientras creen actuar de otra.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELLECTUALES

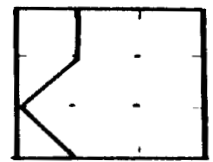
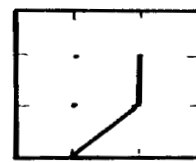
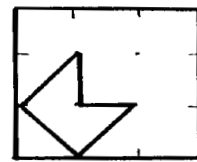
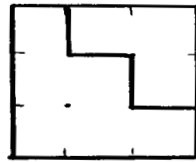
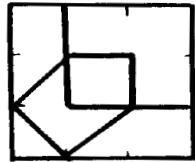
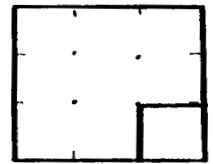
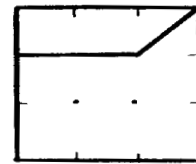
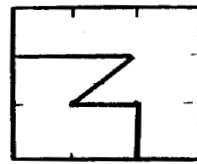
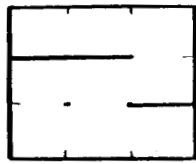
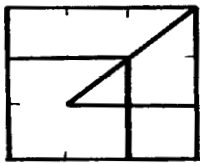
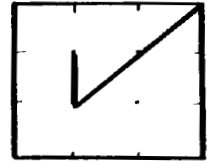
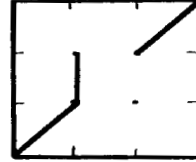
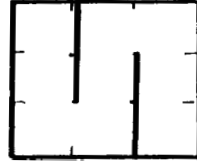
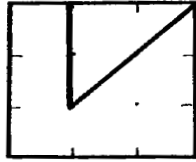
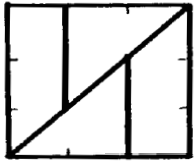
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en el cuadro modelo, el prime-

ro de la izquierda, y completa cada dibujo de la hilera, hasta que sea igual al modelo.

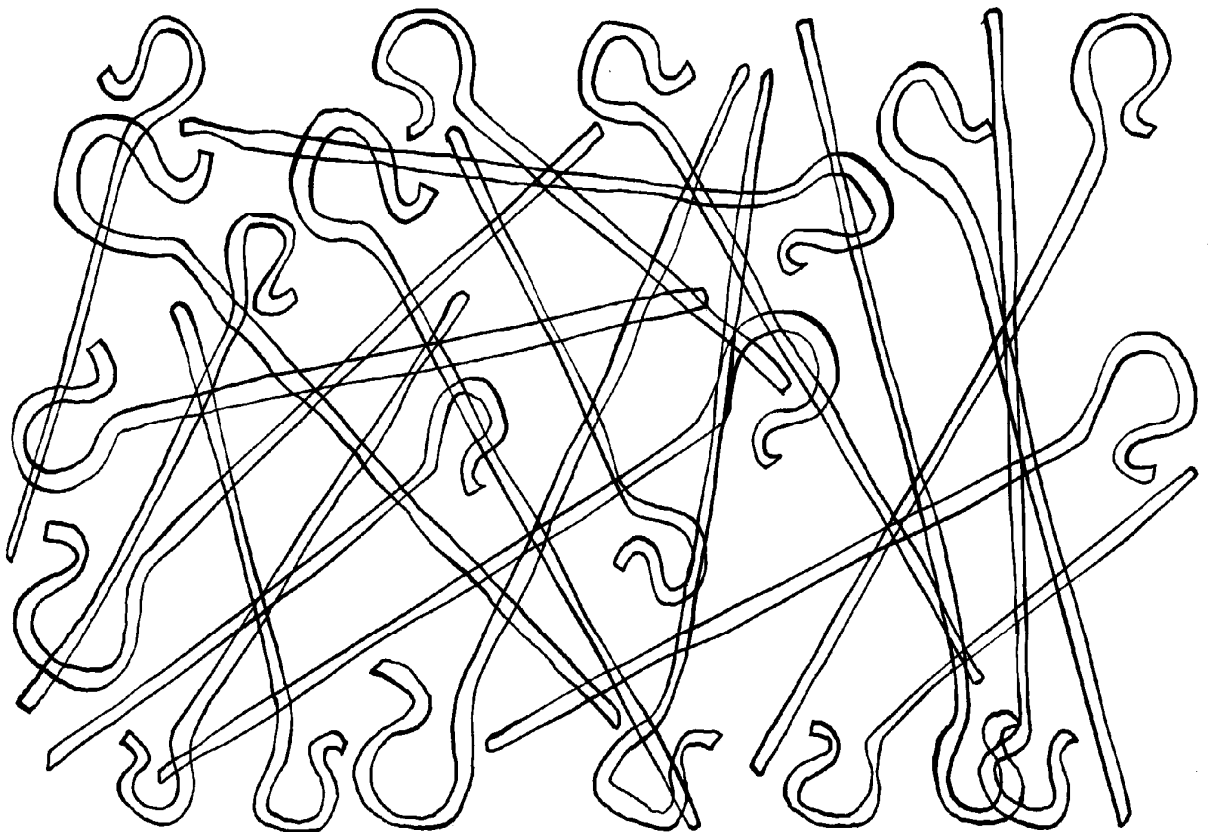
Comenten: ¿Entendí lo que había

que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descubrir la figura del cuadro modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude completar cada dibujo? ¿Qué puedo hacer para mejorar?



UNE LOS PUNTOS DE ESTE ÁRBOL ESPECIAL. Colorea.
Dibuja frutos en el árbol.

¿Cuántos cayados de Pastor puedes encontrar? ¿20?



FICHA 26

JUEGO

FRIO O CALIENTE

Material: un cinturón y un paliacate.

Organización: se vendan los ojos a un integrante del grupo designado por la suerte o por el Animador; mientras otro, a la vista de los demás jugadores, esconde un cinturón debajo de una piedra, en el recodo de un árbol, en un hoyo, etc.

Una vez escondido, se llama al vendado, se le quita el pañuelo de los ojos y sale a buscar el cinturón; al mismo tiempo, los demás jugadores



correr a acogerse en el refugio que haya sido designado de antemano, el cual debe quedar lejos del lugar donde se escondió el cinturón. El que estaba vendado, a su vez,

lo guían, gritándole: frío, frío, cuando se aleja y, templado, más caliente, caliente. o muy caliente cuando se aproxima; en el momento que lo descubre dicen: fuego, fuego.

Entonces el vendado los persigue con el cinturón y ellos tienen que

le tocará esconder el cinturón.

Variante: el que esconde el cinto puede hacerlo sin que nadie lo vea y todos lo buscarán guiados por él. Aquel que lo encuentre, perseguirá a los demás sorprendiendo a los más próximos. El que lo encuentre tendrá derecho a esconderlo.



DINÁMICA

ESTRELLA DE TELEVISION

Objetivo:

Tratar de reducir la timidez para hablar ante un grupo de personas o compañeros.

Actividades:

- Pedir que una persona salga del salón.
- Numerar a cada uno de los que se quedaron en el salón. Pedirles

que piensen en algo que les gustaría decir o hacer delante de un grupo de personas.

- Al que le haya tocado el número dicho, pasará al frente y realizará la actividad pensada.



- Llamar al que salió y pedirle que diga un número.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

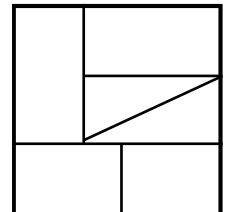
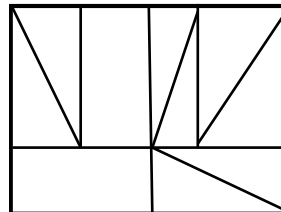
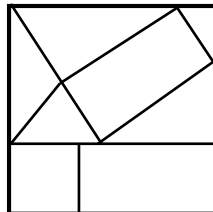
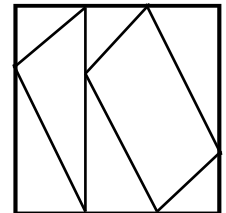
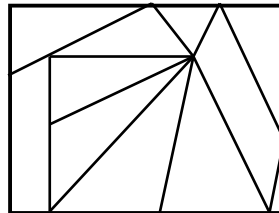
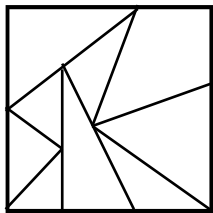
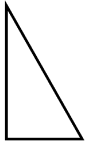
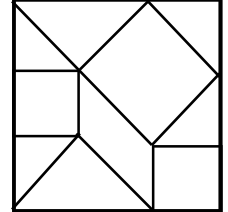
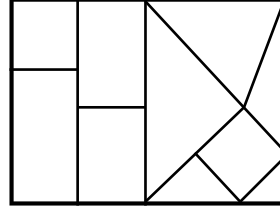
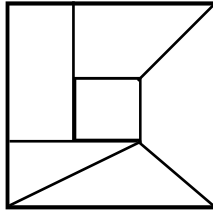
Colorea todas las figuras que encuentres iguales al modelo de la izquierda.

quierda. Fíjate en la forma y en el tamaño

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude descubrir las figu-

ras del modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude encontrar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



Jesús y Zaqueo. Busca 10 diferencias. Colorea



FICHA 27

JUEGO

PASAR LA LLAVE

Material: una llave de puerta.

Organización: se divide el grupo en dos equipos de igual número de jugadores y se colocan, uno en el extremo del campo y el otro en el centro.

El jefe entrega la llave al equipo que está al extremo, éste reúne a todos y le da la llave a un jugador, sin que lo vea el equipo contrario.

A una señal, salen corriendo los jugadores para pasar al lado opuesto del campo; si en el camino uno de los jugadores del equipo contrario atrapa al que lleva la llave, gana su equipo y pasa a su poder la llave; en caso contrario, si el que lleva la llave logra llegar al otro lado, grita: ¡libre!, levantándola para que todos la vean, apuntándose su equipo un punto.

C a d a vez que

logren pasar la llave al otro lado, se le da en secreto a otro jugador, para que intente nuevamente pasarla y así sucesivamente el otro equipo seguirá siendo perseguidor hasta que conquiste la llave.



DINÁMICA

DINAMICA DE ANIMALES.

Objetivo:

Que los integrantes del grupo se conozcan a ellos mismos y vean si en realidad reflejan ante los demás lo que son.

Desarrollo:

- 1.- Que los integrantes del grupo piensen qué animal les gustaría ser.
- 2.- Realicen los sonidos de

los animales y los imiten.

3.- Se reúnan los que coincidieron en el mismo animal.

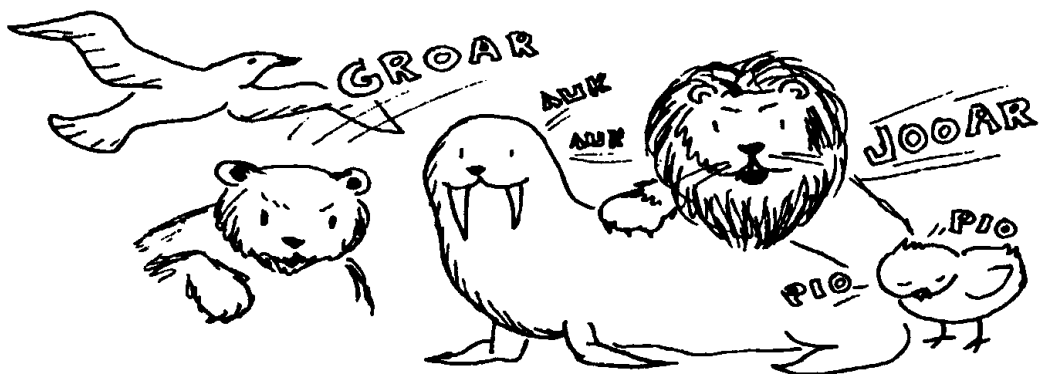
4.- Todos juntos concluyan la característica esencial de cada animal que se representó.

5.- Se analicen a ellos mismos y vean si en realidad tienen esas características.

6.- Se reúnan en diferentes equipos y que analicen entre todos a cada uno de sus integrantes, si en realidad actúan conforme a la característica de dicho animal.

Conclusiones:

De esta manera cada quien conoce lo que en realidad es o le gustaría ser y si ante los demás actúa conforme a su característica o no.



FICHA 28

JUEGO

TAPAR EL HUECO

Organización:

Se forma al grupo en un círculo; a una señal, un jugador escogido de antemano, emprende la carrera alrededor y por fuera del círculo y toca a uno de sus compañeros en la espalda.

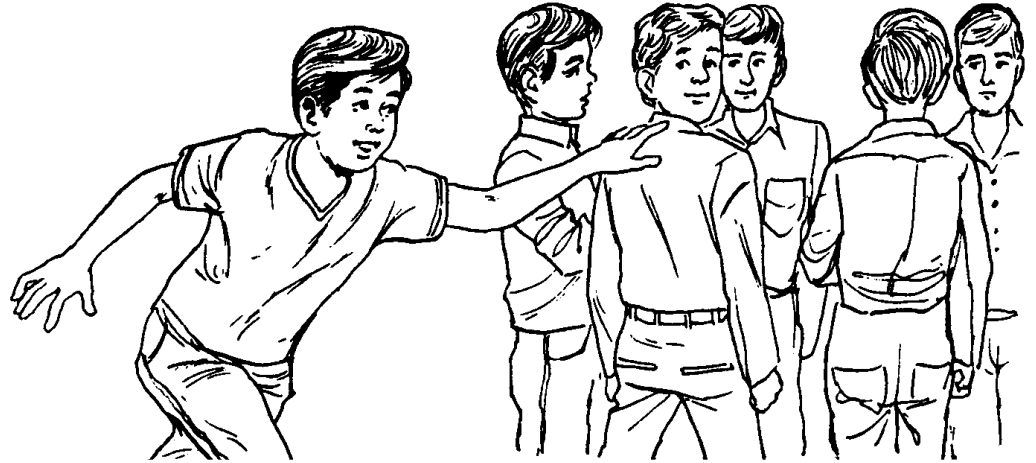
El tocado corre inmediatamente en sentido contrario del primero y lo más

rápido que pueda; cuando se encuentran, interrumpen por un momento la carrera, se dan la mano, dan una vuelta completa y continúan la carrera.

Al llegar el primero al lugar

desocupado (hueco), se coloca en él, mientras que el atrasado sigue el juego.

Variante: correr alrededor del círculo sin darse la mano.



DINÁMICA

DINAMICA DEL RETRATO.

Objetivo:

Esta dinámica ayudará a los miembros del grupo a reflexionar acerca de lo que realmente es cada quien.

Desarrollo:

- Se indicará a los participantes que sólo deben tener una hoja de papel blanco y un lápiz.
- Se les pedirá que copien la siguiente forma del pizarrón.
- Después de copiarla se les explicará que en la primera columna van a escribir como creen que es su físico: sus principales problemas y de aquello que se sienten

Nombre: _____

Edad: _____

¿Cómo soy yo físicamente	¿Qué cualidades Tengo?	¿Qué Defectos tengo?
--------------------------	------------------------	----------------------

más orgullosos, que en la segunda columna van a poner las cualidades que encuentren en ellos, por ejemplo: amabilidad, limpieza, etcétera, y que en la tercera escribirán sus defectos: envidioso, peleonero, etcétera.

- Se pedirá a los participantes que contesten recomendándoles la individualidad de su trabajo diciéndoles: *Lo que escribas sólo lo tendremos tú y yo.*

Esta dinámica ayudará a los participantes a reflexionar acerca de sí mismos, es conveniente que el Animador despierte en ellos el deseo de superar sus defectos.

El Animador recogerá las hojas, las tabulará y las guardará en sobres con el nombre de cada participante.

El Animador repetirá esta dinámica las veces que considere necesario para ver si los integrantes del grupo aumentan el número de respuestas, pues esto significa que han realizado una mejor observación de ellos mismos.

Una variación a esta dinámica, según las características del grupo, es que el Animador les pida que peguen su hoja al hombro y que puestos de pie circulen por el salón de tal modo que cada uno pueda leer y ser leído, de manera que aumente el conocimiento entre los integrantes.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

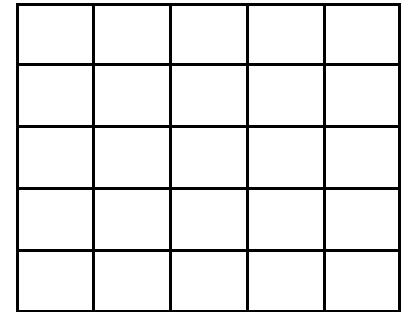
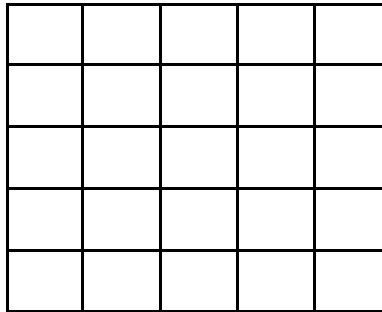
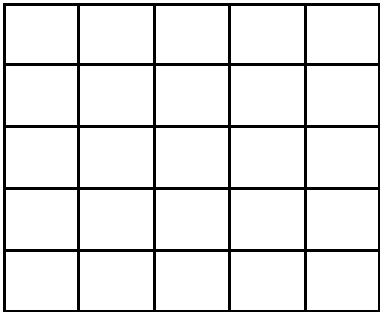
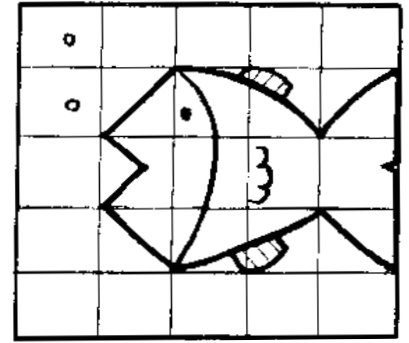
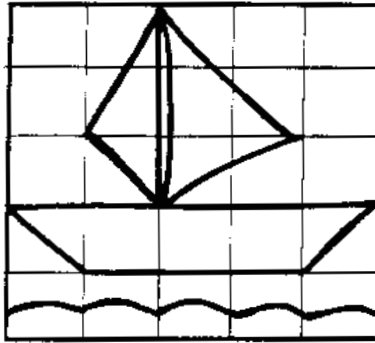
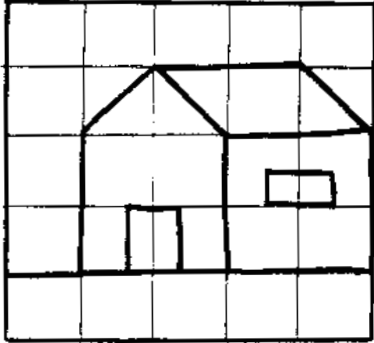
Copia estos dibujos siguiendo el

modelo arriba. Fíjate en la forma y en el tamaño. Después coloréalos

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta activi-

dad? ¿Cómo pude dibujar las figuras del modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



Jesús y Zaqueo. Busca 10 diferencias. Colorea



FICHA 29

JUEGO

EL CORDERITO

Organización:
 Se nombran tres jugadores como los "lobos" y a uno más, como el "corderito".
 Los demás muchachos forman un círculo entrelazándose de los codos. Ese es el "corral", impidiendo que los "lobos", que están fuera del círculo, entren al corral.

A una señal, los "lobos" hacen lo posible por entrar al "corral"; cuando lo logre alguno de ellos, el lado opuesto del círculo se abre para que escape el

"corderito", si éste es atrapado, se nombra otro "corderito" y sigue el juego



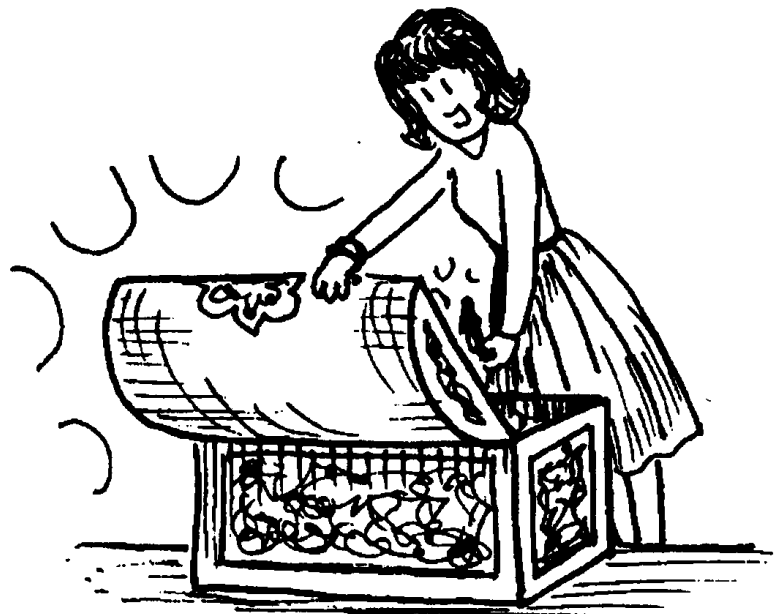
DINÁMICA

EL OBJETO MAS APRECIADO

Objetivo:
 - Conocer los defectos y sentimientos de la persona.
 - Integración del grupo.

Desarrollo:
 - Se pedirá a cada participante, que dibuje el objeto máspreciado

para él.
 - Mediante una rifa, alguien pasará a expresar el por qué quiere o aprecia dicho objeto.
 - Mediante esta dinámica podremos conocer: aficiones, sentimientos, preocupaciones, gustos, etcétera.



FICHA 30

JUEGO

LA AGUJA Y EL HILO

Organización: se forma al grupo en círculo, tomándose de las manos y levantando los brazos para formar puertas.

Se designan dos jugadores: uno se llamará "la aguja" y el otro, el "hilo".

El "hilo" tiene que seguir a la

"aguja", pasando por debajo de las puertas, siguiendo el mismo camino; si se equivoca, los jugadores del círculo bajan los brazos y lo retienen como prisionero; entra en seguida a

formarse en el círculo y se nombra otro que haga de "hilo".

Después del segundo juego, se cambia a la "aguja".



DINÁMICA

TECNICA DE LA ESCENIFICACION.

Objetivos:
Identificarse con el personaje que se está representando.
Comprender más a fondo el lugar y el momento que rodean aquella situación.
Hacer un juicio crítico más real.
Descripción:
Dos o más personas representan una situación de la vida real o de la historia, asumiendo los roles o papeles necesarios con el objeto de que pueda ser comprendida y tratada por el grupo.
Requisitos:
- Esta situación debe prepararse con tiempo, o bien ser producto de una improvisación. Se debe fijar el tema y el tiempo.

- Reunión previa de los actores para sumir los papeles e improvisar su diálogo.
 - Se prepara el escenario lo más sencillo posible y se les da una pequeña descripción del lugar al resto del grupo.
 - Se les dan unos minutos a los actores para aclarar los últimos detalles.
- Como se realiza:
- Se nombra un direc-

- tor de escena o locutor.
- El Animador hace una adecuada introducción, señalando la importancia del tema y lo que se espera de los participantes que observan y de los actores.
- Se hace la presentación de la escenificación.
- Se desarrolla la escena con la mayor naturalidad posible, sin perder de vista el objetivo.
- El desarrollo de la acción no debe ser interferida.
- No se debe alargar la representación, porque perdería eficacia.
- El Animador dirige la crítica o la discusión.
- Se obtiene la conclusión general por parte de todos los miembros del grupo en 20 minutos aproximadamente.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

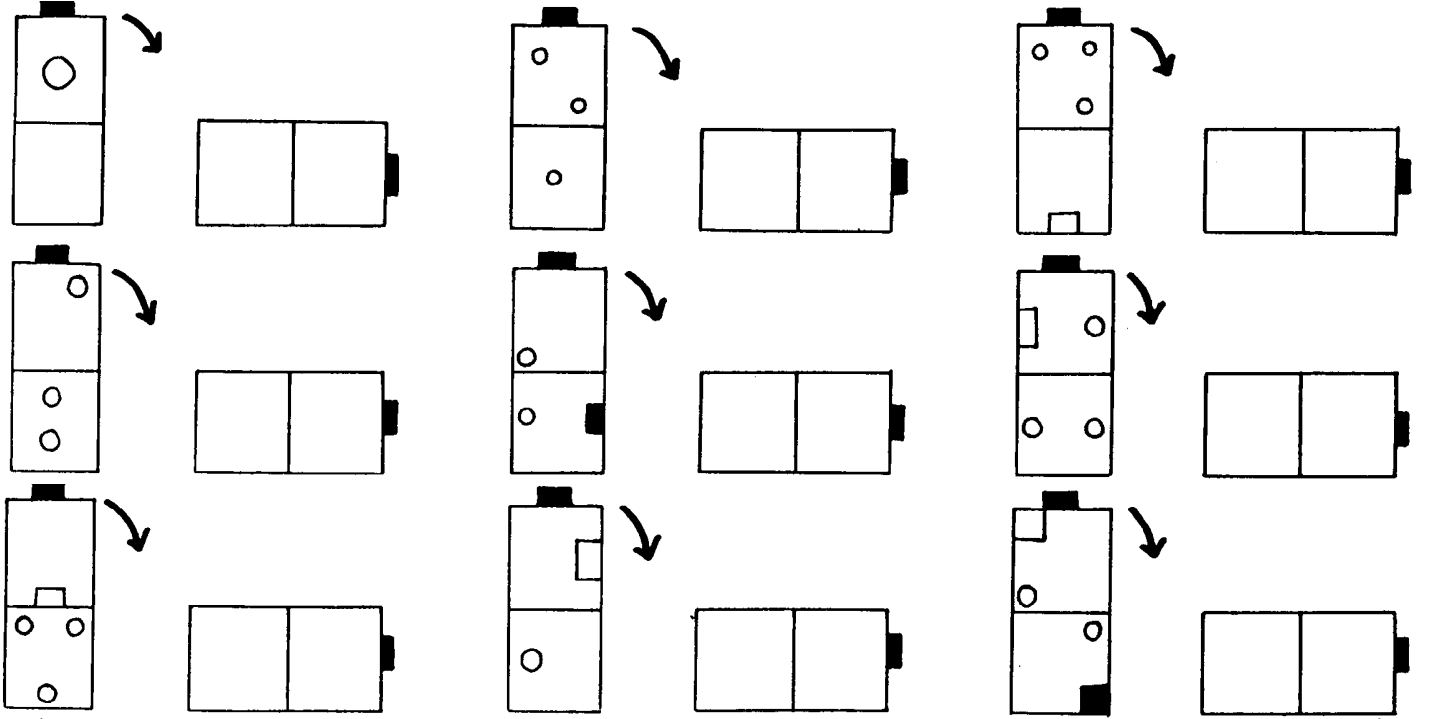
Fíjate en estas figuras, imagínatelas tumbadas en la dirección que te indi-

ca la flecha, y dibújalas. Ayúdate del rectángulo negro.

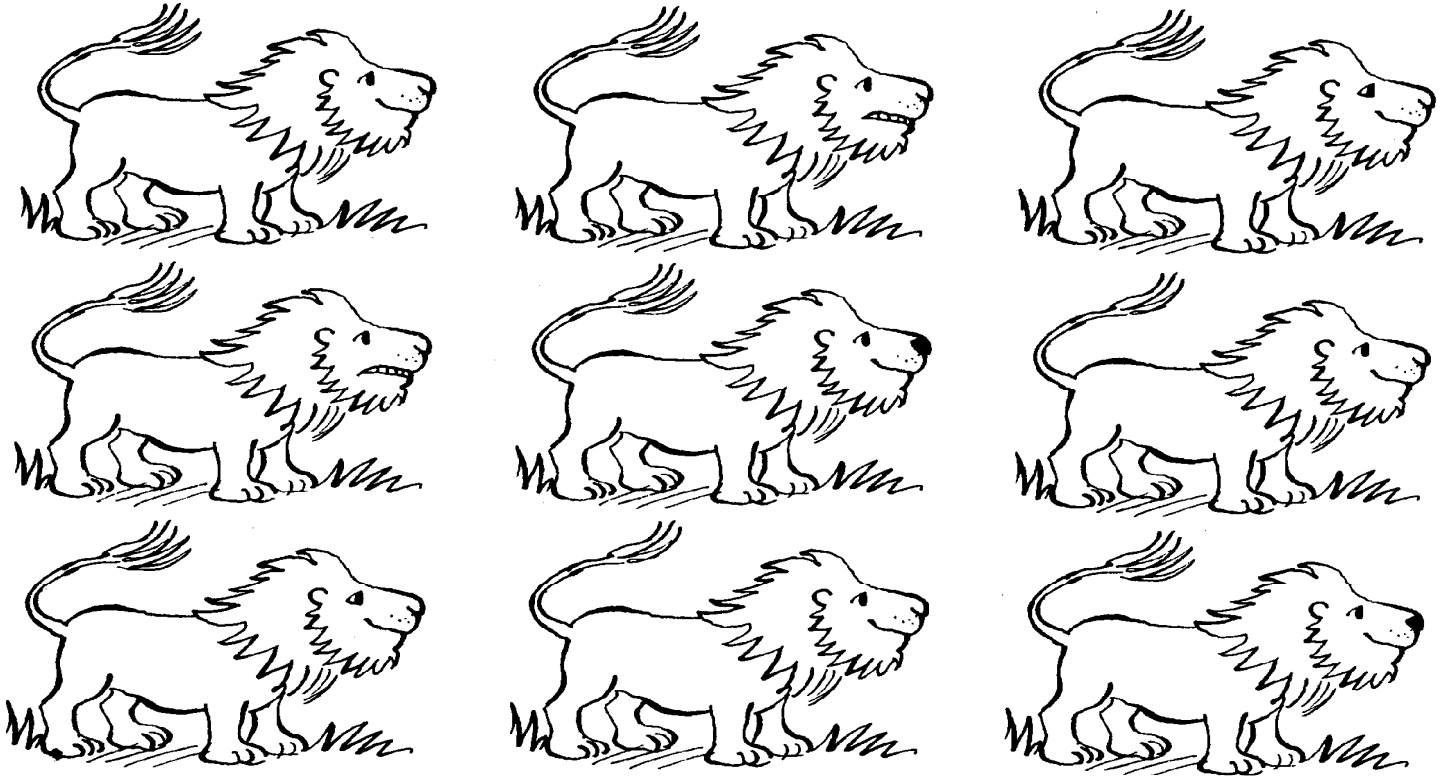
Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude dibujar las figuras

de cada modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



¿Encuentra 4 pares de leones iguales?



JUEGO

CARRERA DE PELOTAS

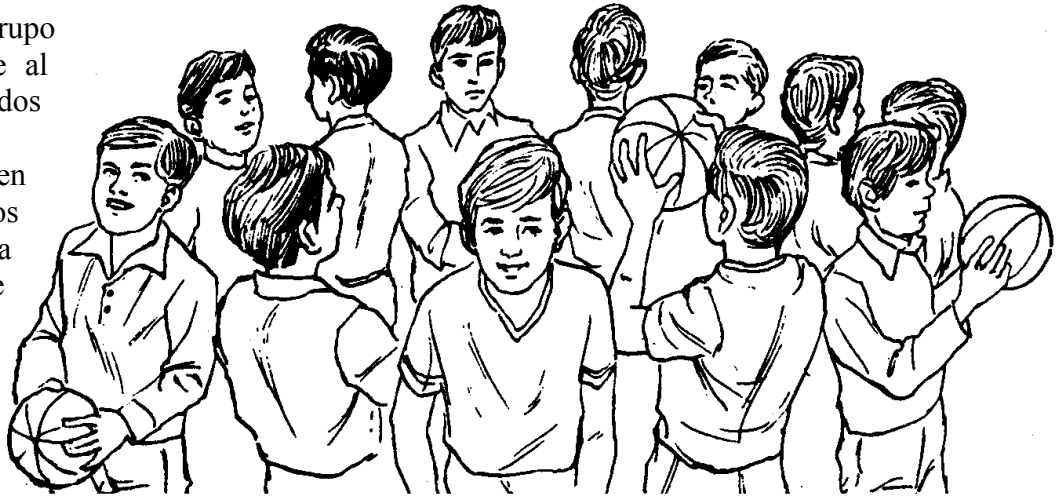
Material: dos pelotas.

Organización: se forma al grupo en círculo, todos de frente al centro a una distancia de dos brazos entre cada Jugador.

El círculo se numera de dos en dos (uno, dos, uno, dos); los números nones tienen una pelota y otra los pares. Se colocan ambos en sentido opuesto pero dentro del círculo y, a una señal, se lanzan las pelotas en el mismo sentido, de manera

que la primera pelota avance, siendo lanzada y recibida por los números nones, dejando los números pares de por medio, la segunda por los números pares, dejando los nones de por medio.

El equipo que logre que su pelota alcance en su carrera a la otra pelota, gana el juego. Si alguna se cae al suelo, se detiene el juego y se vuelve a iniciar.



DINÁMICA

Dinámica PAN

PADRE - ADULTO - NIÑO

Que los integrantes M grupo se conozcan mejor y que vean la manera de modificar ciertas actitudes para provecho personal y para ir madurando.

El coordinador pide al grupo estén atentos al relato. Son ustedes un grupo de amigos, que fueron compañeros de estudio. Tienen pocas oportunidades de verse y de platicar, pero cuando lo logran, la pasan muy bien. Se está preparando una próxima reunión para el viernes, en la que comerán todos juntos y hay mucho entusiasmo.

El viernes tu llegas a al trabajo muy animado, pensando en lo a gusto que pasarán la comida y quizá ésta se prolongue por toda la tarde. Haz preparado unos retratos y recortes de cuando estudiaban, para enseñárselos a tus compañeros.

En eso estás, cuando te avisan, que tu jefe quiere hablar

contigo, vas a su despacho y el jefe te dice: Lo mandé llamar para decirle que tengo que entregar urgentemente un informe, por lo tanto, nos quedaremos a trabajar hasta que lo acabemos.

¿Qué le contestas a tu jefe?

¿Qué reflexiones le harás?

Se les deja 10 minutos, para que en pequeños grupos comenten, que es lo que le contestarán al jefe.

Se pasa al plenario y se les pide que cada uno de su contestación, diciendo el por qué. Comentario.

Las actitudes de cada una de las personas se pueden agrupar en tres: Padre, Niño, Adulto.

PADRE.

El empleado contestará. Si Señor me quedo a trabajar.

Sus reflexiones podrán ser: A mi siempre me va mal. Soy una persona responsable y ni modo. hay que sacrificarse.

Esa persona, no se da ni siquiera los

gustos legítimos.

NIÑO.

Se enoja y le dice al jefe: yo no me quedo y aquí está su trabajo.

Sus reflexiones podrán ser: Que se cree este jefe, que dispone de nosotros como si fuéramos fichas. No me va a destruir mi tarde y mucho menos voy a renunciar a ella.

Después, ya veré como lo arreglo y si no tiene arreglo, pues ni modo, ya se sabe que a mi nadie me gobierna, etcétera.

ADULTO.

Contestará. Señor, desgraciadamente tengo un compromiso muy importante para mi, pero no quiero quedar mal con usted. No sería posible que saliera a comer y volviera después a trabajar y me quedo hasta acabar.

Esta persona negocia el asunto y puede sacar provecho aun de una mala situación.

REFLEXION FINAL.

No se trata de decir quien actuó bien y quien mal, sino de descubrir cuál fue, en este caso, nuestra actitud.

Se trata de conocernos mejor y ver la manera de modificar nuestra actitud en provecho personal. Pues debemos crecer y llegar a ser personas ADULTAS.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

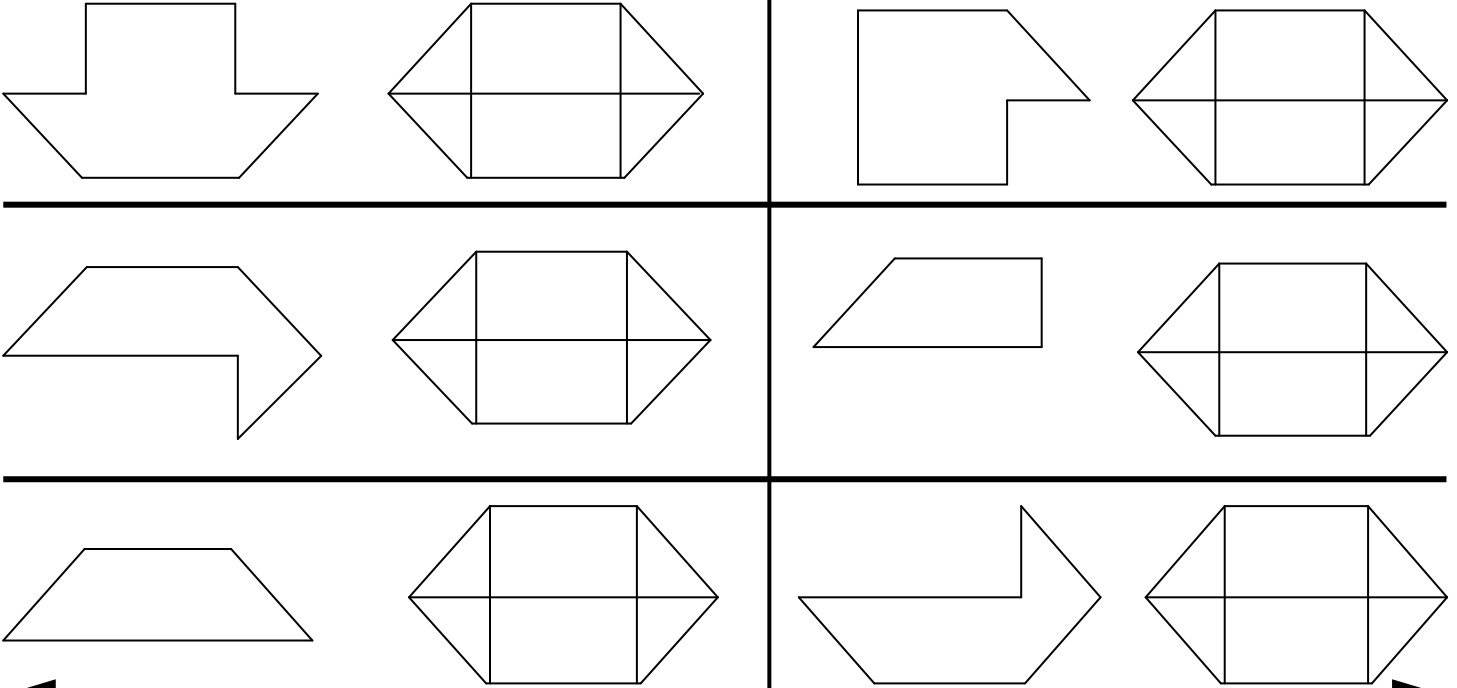
Fíjate en estas figuras, encuentra cada figura de la izquierda dentro de

la figura completas que tienes a su lado. Coloréala.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude dibujar las figuras

de cada modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



**El sexto día-animales en la tierra
Encuentra 7 diferencias. Colorea**



JUEGO

OSO EN EL POZO

Organización: se coloca al grupo, excepto a uno, en círculo, viendo al centro y tomados de las manos.

A un jugador se le nombra "oso" y se coloca dentro del círculo, que es el "pozo".

A una señal, el "oso" hace lo posible por salirse

fuera del "pozo", ya sea por encima, por entre las piernas, rompiendo la cadena, empujando, etc.; si logra salirse, los jugadores se sueltan de las manos y lo persiguen hasta

capturarlo; después todos los jugadores tienen que regresar al lugar del juego en cuatro pies; se forma nuevamente el círculo y se nombra otro "oso".



DINÁMICA

LOS CIEGOS.

Objetivo: Aprender las limitaciones que otras personas tienen y saber apreciar las propias. Experimentar como cuando no se tiene una facultad, se desarrollan otras.

Lugar: Un salón donde el grupo se acomode en círculo.

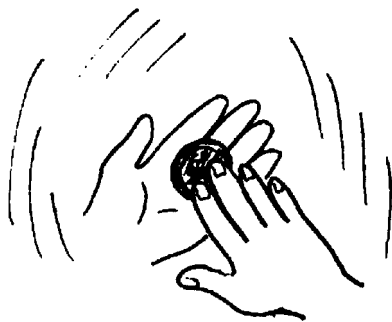
Tamaño: De 10 a 30 participantes.

Material: 10 monedas de valor diferente y que estén en uso corriente. Pueden repetirse dos veces.

Desarrollo: El animador les explica a los integrantes de grupo que van hacer un ejercicio en donde

todos tienen que ser ciegos y que por lo tanto tienen que cerrar los ojos.

1.- Pasa una moneda de mano en mano y les pide que solamente con el tacto, traten de localizar de que valor es la moneda.



Cuando ya la tengan localizada se la pasan a su compañero.

2.- Igualmente les pide que retengan en la memoria el valor de las monedas, de acuerdo al orden en que se las dieron.

3.- Pasan la moneda número dos y les pide que hagan lo mismo y así sucesivamente hasta completar todas las monedas.

4.- El animador les pide que abran los ojos y que se formen equipos de 4 a 6 personas.

5.- En esos equipos van a comentar lo que sintieron y a ponerse de acuerdo en el orden de como les pasaron las monedas.

6.- Se pasa a plenario y se les pide a cada equipo que de a conocer sus impresiones y a dar el orden de las monedas. Allí se verá si están de acuerdo y el animador dirá quien tiene la razón.

Comentarios Finales:

1.- Reflexionar en el valor de nuestros sentidos.

2.- Pensar que poco somos conscientes de lo que tenemos y en cambio que conscientes somos de nuestras pequeñas carencias.

3.- Saber que cuando carecemos de algo disfrutamos mejor de lo que si tenemos.

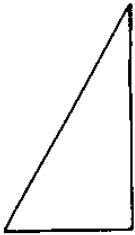
4.- Preguntarnos porqué siempre nos acordamos de nuestras carencias y pasamos inadvertidamente los valores de lo que poseemos.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estas figuras, encuentra los siete triángulos iguales al modelo tanto en forma como en tamaño. Colóralos.



Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer?

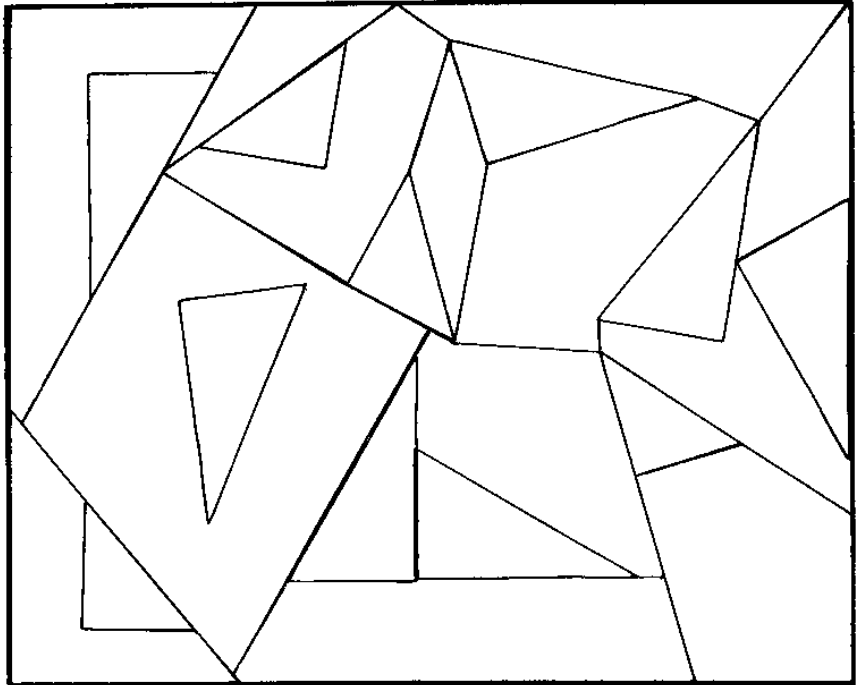
¿Cómo hice esta actividad?

¿Cómo pude encontrar los triángulos que son iguales al modelo?

¿Seguí un orden?

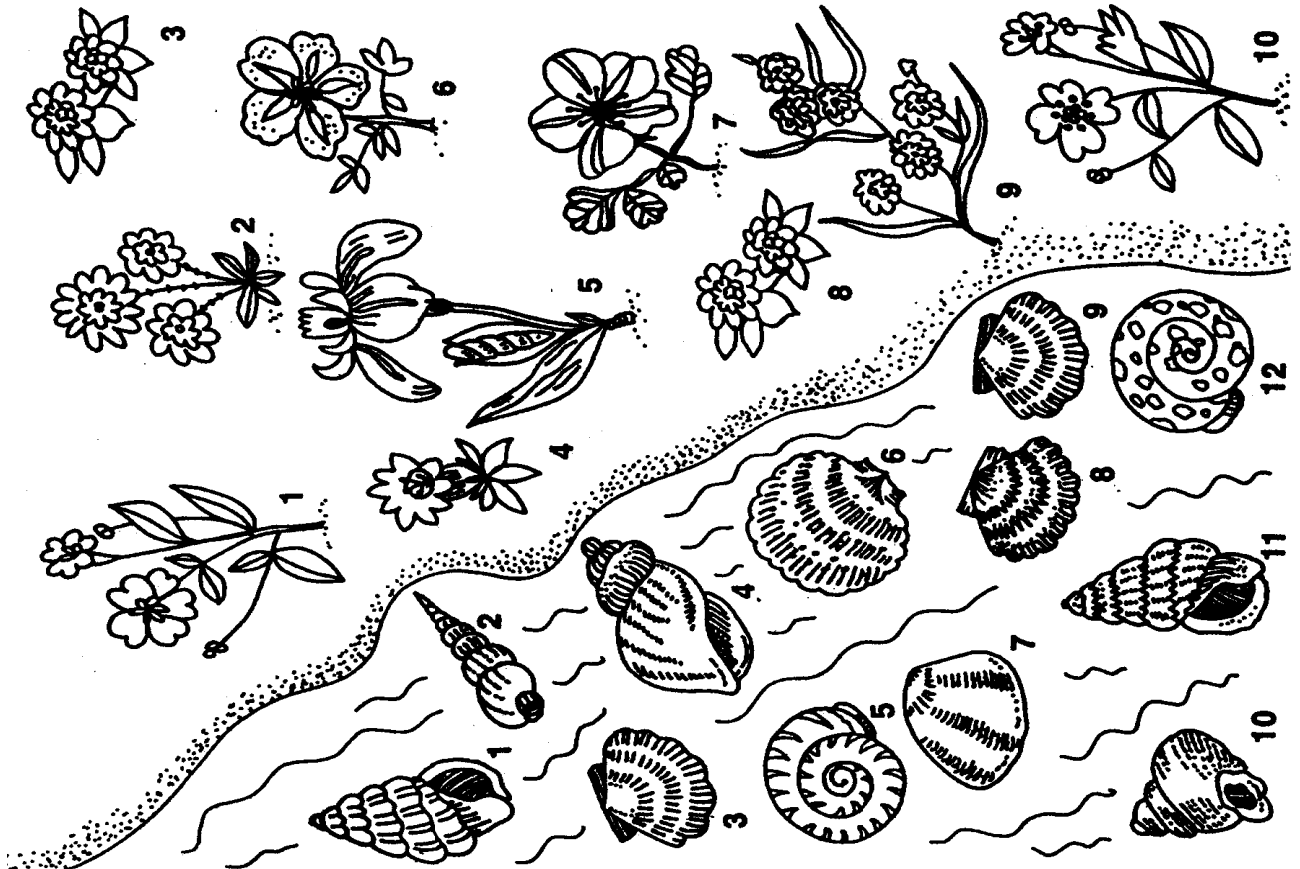
¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



EL TERCER DÍA -AGUA Y TIERRA-

Encuentra las flores y las conchas gemelas. Colorea



FICHA 33

JUEGO

CARERA EN ZIG—ZAG

Material: dos palos y dos pelotas.

Organización: se forman los jugadores en dos filas, a una distancia de cinco metros una de la otra.

Al primero de la izquierda de cada equipo se le da una

pelota y un palo.

A una señal, llevarán la pelota, empujándola con la punta del palo a darle la vuelta a



su equipo y regresar por el frente a entregarle el palo al que sigue, para que repita la acción.

Así sigue el juego hasta terminar el último. El equipo que primero llegue, es el vencedor.

Variante: relevos en hilera, llevando la pelota pateando o empujándola con la punta del palo hasta una meta y regresarla para entregársela al siguiente.



DINÁMICA

VACACIONES FELICES (Obsequios con significado)

Se les dice a los participantes:

Mañana sales de vacaciones, y ten en cuenta que eres una persona que vives con pocos recursos. Vienen tus dos amigos a despedirte. Uno de ellos es el que te prestó su casita a la orilla del mar, para que pases tu semana de vacaciones. El otro te dice: Yo también quiero ayudarte, por lo tanto te doy a escoger., un billete de bastante consideración; una cesta de provisiones para una semana o un barquito para que te pasees.

Cada una de las personas responde en particular, qué escoge y posteriormente se reúnen en grupos y dicen qué escogieron y cuáles fueron las razones para escoger uno de los tres regalos,

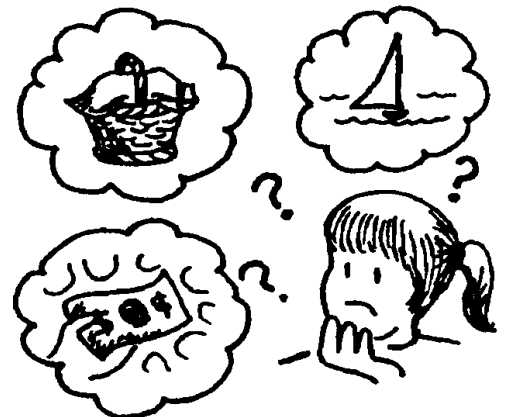
De cada grupo de discusión se saca un resumen y se presenta en plenario, en donde se vuelve a tener algún comentario sobre el asunto.

De esta dinámica, se desprende cuales son las motivaciones que cada uno tiene según las explicaciones que den al escoger el regalo.

Quien escoja el dinero no tiene espíritu de pobreza.

Quien escoge el cesto de provisiones prefiere la seguridad, la comodidad, que también son manifestaciones de falta de espíritu de pobreza.

Quién escoge el tercer regalo, que puede ser cambiado por algún vehículo (bicicleta, caballo, etcétera.) es quien no piensa tanto en su seguridad, sino en la belleza, en la alegría, en los goces espirituales.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estas figuras, busca los siguientes números escondidos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Después puedes

Colorear los dibujos.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer?

¿Cómo hice esta actividad?

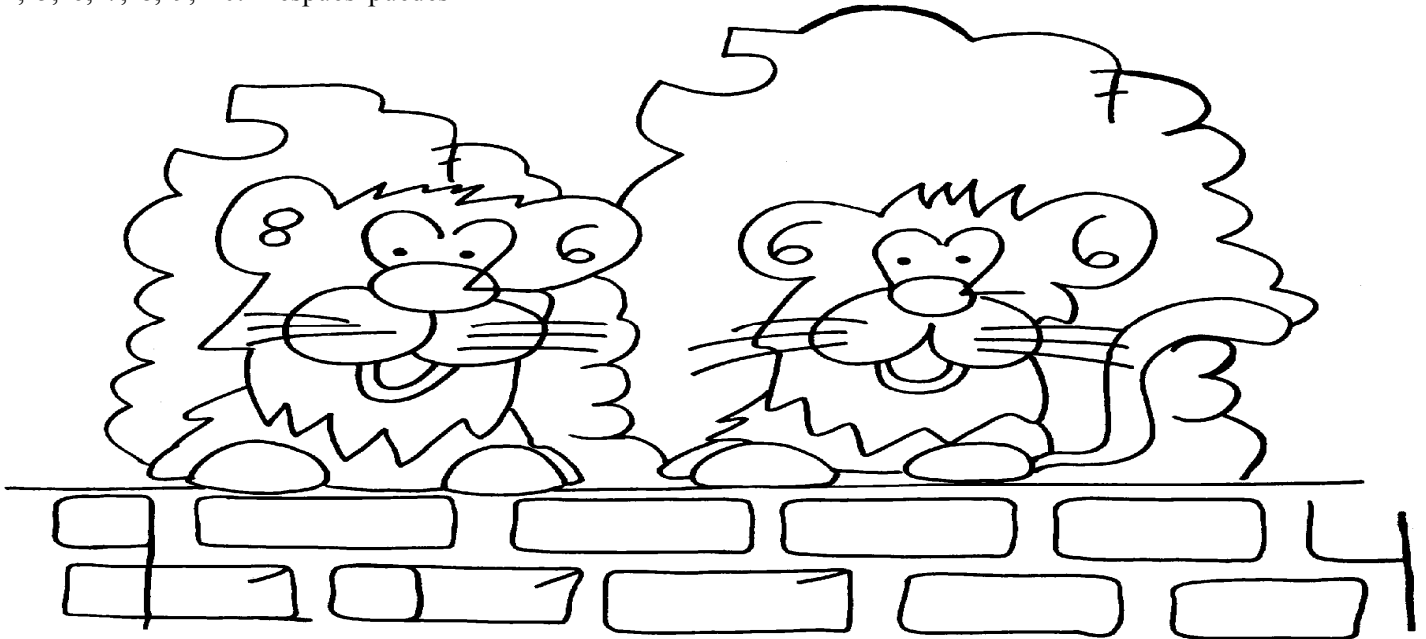
¿Cómo pude encontrar los números

que están ocultos?

¿Seguí un orden?

¿Pude encontrar cada número?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



ENCUENTRA los 2 dibujos de Santa María que son iguales. Colorea



FICHA 34

JUEGO

LA SERPIENTE

Material: una cuerda.

Organización: se escoge un jugador, que será la "serpiente".

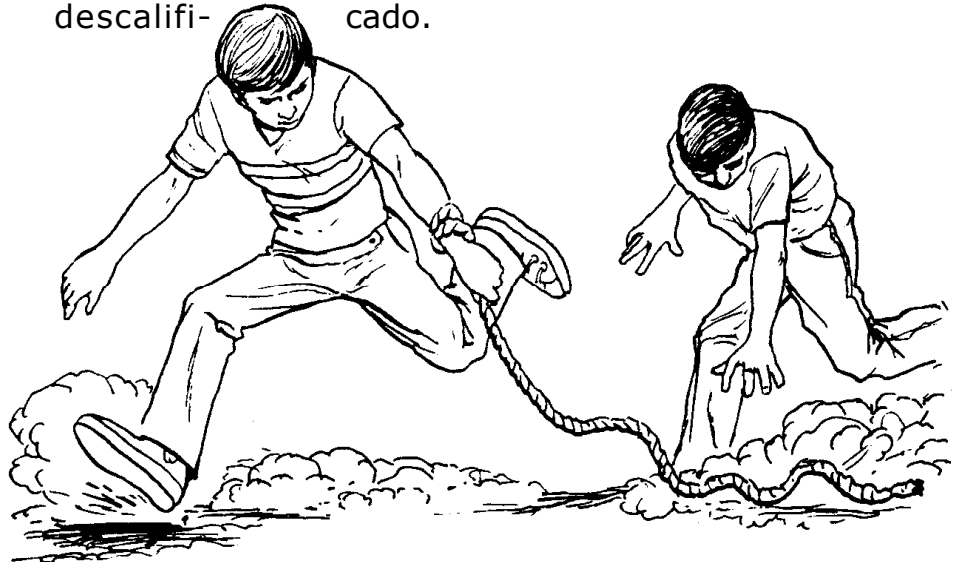
Se le entrega una cuerda de dos metros de largo; los demás jugadores se distribuyen por el terreno.

A una señal, la "serpiente" corre, arrastrando la cuerda; los jugadores tratarán de tomarla con la mano,

sin pisarla; el que lo logra, se convierte en "serpiente" y sigue el juego.

El que la pise, queda descalificado.

"La serpiente" debe caminar o correr, arrastrando siempre la cuerda.



DINÁMICA

DANDO Y RECIBIENDO MONEDAS.

Se ponen cuatro platitos sobre una mesa. En cada uno de ellos se ponen cuatro monedas iguales, pero diferentes a las de los otros platos.

Se pide a cuatro personas que pasen alrededor de la mesa y que se fijen bien en las monedas.

Se les pide que cada uno escoja una moneda y la tenga en la mano.

Se les dice que la moneda que

tomaron ya es suya, que se la regalan.

También se les dice que si quieren la pueden regalar y



se les da tiempo para que lo hagan. Pero también se pueden quedar con ella.

Se pasa al comentario.

Y se les pregunta a cada uno:

1._ ¿Por qué escogiste esa moneda?

2._ ¿Qué representa para ti?

3._ ¿La regalaste? ¿Por qué? ¿A quién? ¿Por qué?

Preguntas al público:

1._ ¿Qué sentiste cuando te dieron la primera moneda, la segunda?

2._ ¿Qué sentiste porque no te dieron nada?

3._ ¿Por qué crees que te dieron la moneda?

4._ ¿Por qué crees que no te dieron monedas?

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estos dibujos, copia el di-

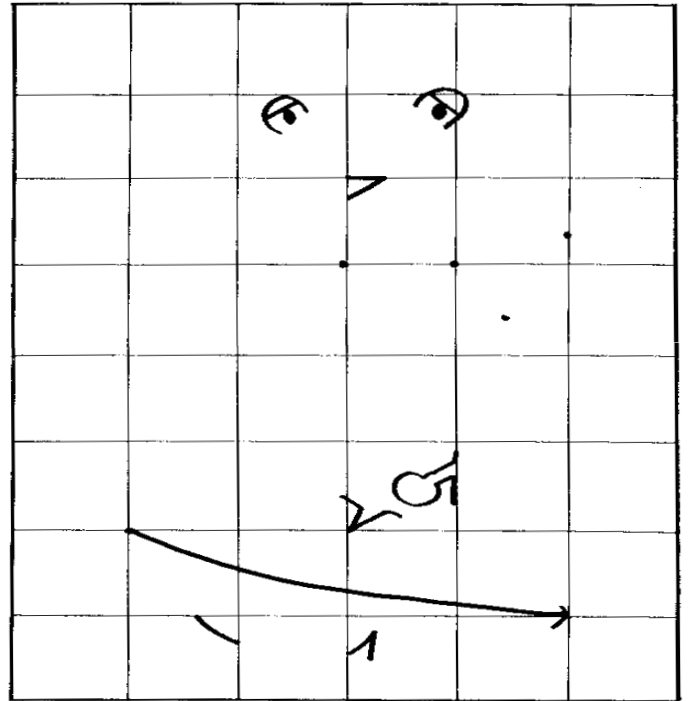
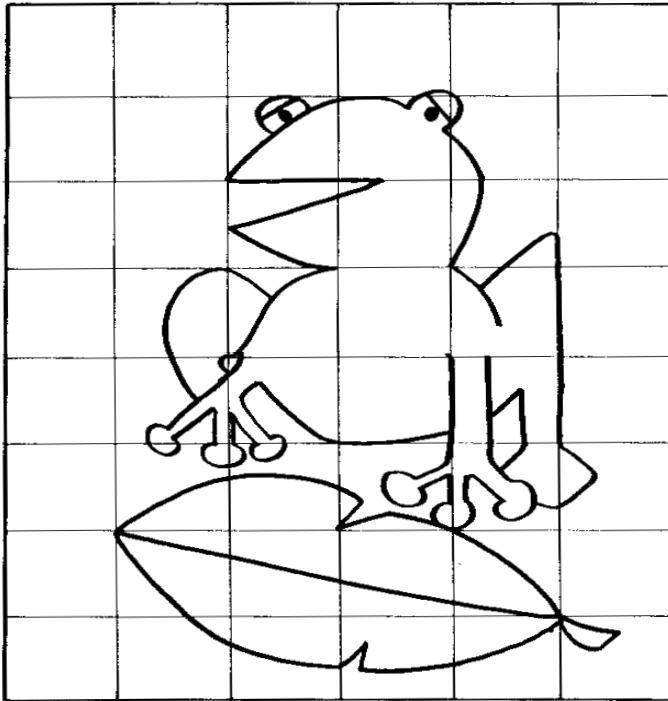
bujo de la izquierda en la cuadrícula de la derecha. Después puedes Colorear los dibujos.

Comenten: ¿Entendí lo que había

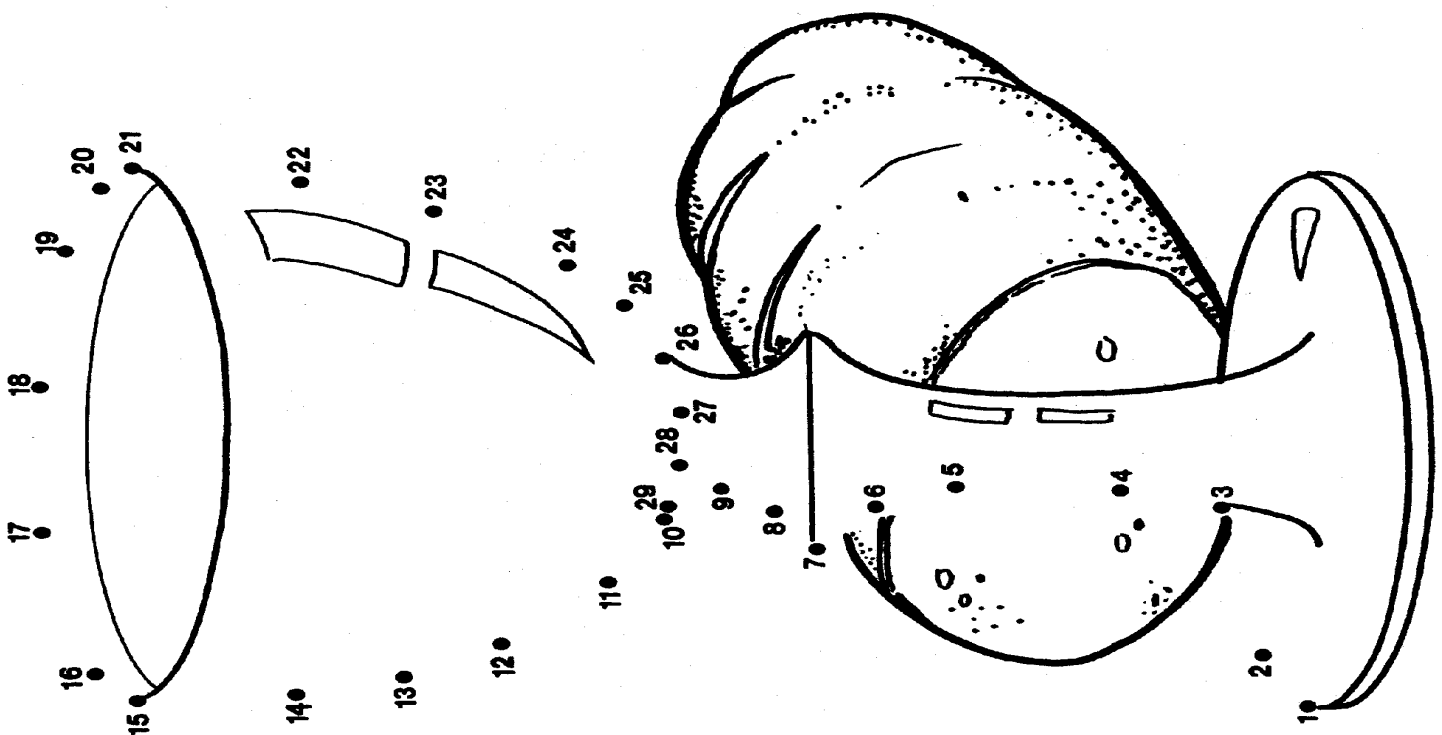
que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Seguí un orden?

¿Cómo pude copiar el dibujo?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



UNE LOS PUNTOS Y DESCUBRE LO QUE COMPARTE JESÚS CON NOSOTROS.
Colorea.



FICHA 35

JUEGO

EL CORDERITO

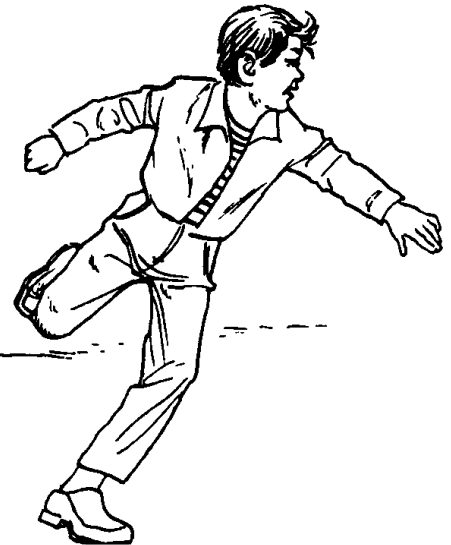
Organización:

Se nombran tres jugadores como los "lobos" y a uno más, como el "corderito".

Los demás muchachos forman un círculo entrelazándose de los codos. Ese es el "corral", impidiendo que los "lobos", que están fuera del círculo, entren al corral.



escape el "corderito", si éste es atrapado, se nombra otro "corderito" y sigue el juego



DINÁMICA

PRIORIDADES.

Te encuentras en uno de tantos días de trabajo, en que se te presentan varias complicaciones y tienes que decidirte: numéralas según la importancia para ti, ¿Qué harías primero? y así sucesivamente.

() Viene el inspector escolar para visitar a la escuela primaria, de donde eres maestro.

() Hay una reunión de actualización, a la que estás invitado.

() Por ser martes, tienes cita

dos a los padres de tus alumnos.

() Tu buen amigo se cayó y se torció el pié y vas a verlo.

() Tienes cita con el médico.

() Te avisan que pasará por el pueblo, la visita del Sr. Gobernador y te han encomendado darle la solicitud para la construcción del puente.

() Se presenta la mamá de una niña que te hizo un pastel y te lo trae a regalar.

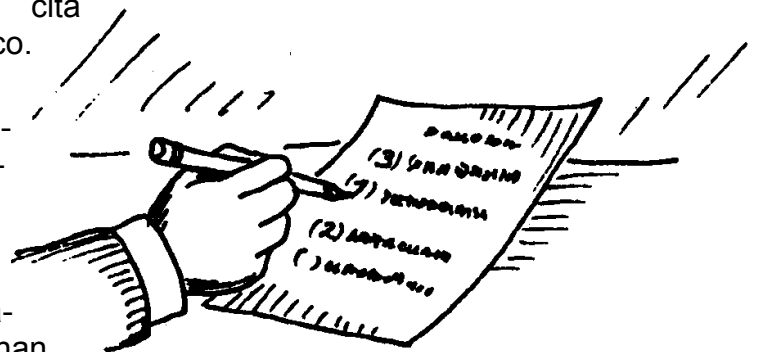
() Doña Ana tu vecina, te avisa que se agravó su esposo.

() Ahora es el único día de mercado, para surtir la despen-

sa y ésta se encuentra vacía.

() Viene a pasarse el día contigo, tu hermano Jorge, que sale de viaje por varios años.

() Es tu tarde libre.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

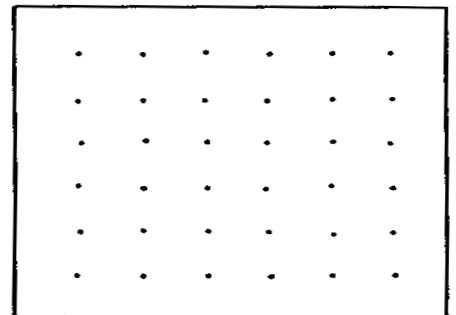
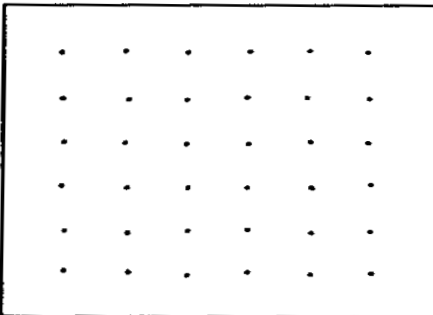
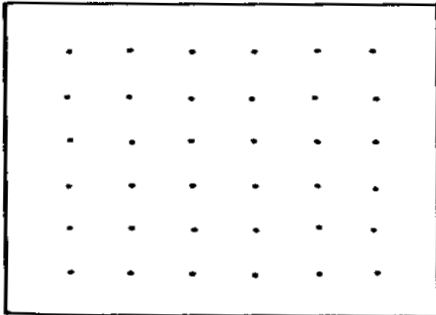
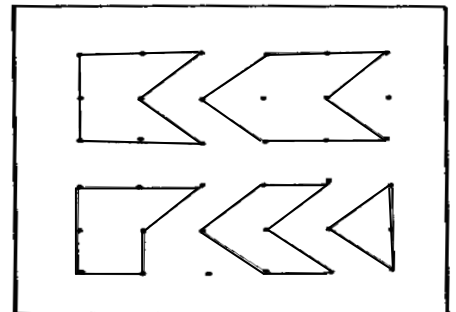
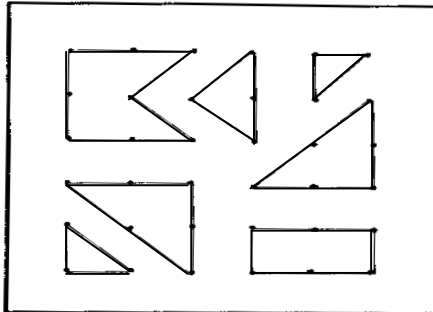
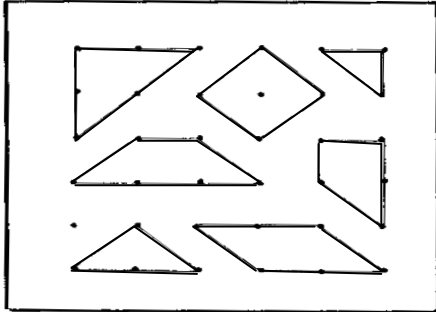
Fíjate en los cuadros superiores y

ayudándote de los puntos cópialas en los cuadros inferiores.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta activi-

dad? ¿Cómo pude dibujar las figuras del modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



Descifra las siguientes palabras usando esta clave:

1	2	3	4	5	6	7
a	u	e	c	i	s	o

43n1
p16421l
4r56t7
m561
47m2n57n
3241r56t51

Inventa una historia pequeña donde yo, Jesús, les hable a los niños. Echa a volar tu imaginación; y, si no se te ocurre nada, usa como guía estas palabras: **JESÚS, FELICES, AMOR, DIOS, PAPA, HOGAR**



En la cena pascual, que recordaba nuestra salida de Egipto, comíamos yerbas amargas, cordero asado, pan sin levadura y vino. Esa cena celebraba la alianza de Dios con mi pueblo. Ahora, la Nueva Alianza la celebramos en la Misa o Eucaristía.

JUEGO

LA AGUJA Y EL HILO

Organización: se forma al grupo en círculo, tomándose de las manos y levantando los brazos para formar puertas.

Se designan dos jugadores: uno se llamará "la aguja" y el otro, el "hilo".

El "hilo" tiene que seguir a la "aguja", pasando por debajo de las

puertas, siguiendo el mismo camino; si se equivoca, los jugadores del círculo bajan los brazos y lo retienen como prisionero; entra en seguida a formarse en el círculo y se nombra otro que haga de

"hilo".

Después del segundo juego, se cambia a la "aguja".



DINÁMICA

EL PUNTO NEGRO.

Material: Una hoja blanca de papel, a la cual se le pintó un pequeño manchón o punto en el centro.

Se les pide a los asistentes que se coloquen en círculo.

El coordinador pasará mostrando la hoja de papel y diciéndoles de uno en uno ¿Qué tengo aquí?

Los asistentes dirán lo que ven en la hoja.



Por lo general dirán:

Un punto negro. Un manchón. Parece una flor, etcétera. Casi nadie dirá: veo una hoja blanca, con un pequeño punto.

Comentario final.

Somos muy negativos. Nadie, o casi nadie vio la hoja blanca de papel que enseñé. En cambio todos vieron el pequeño punto negro en el centro de la hoja. Dejar al grupo comentar sobre este hecho.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estas figuras, imagínatelas tumbadas en la dirección que te indi-

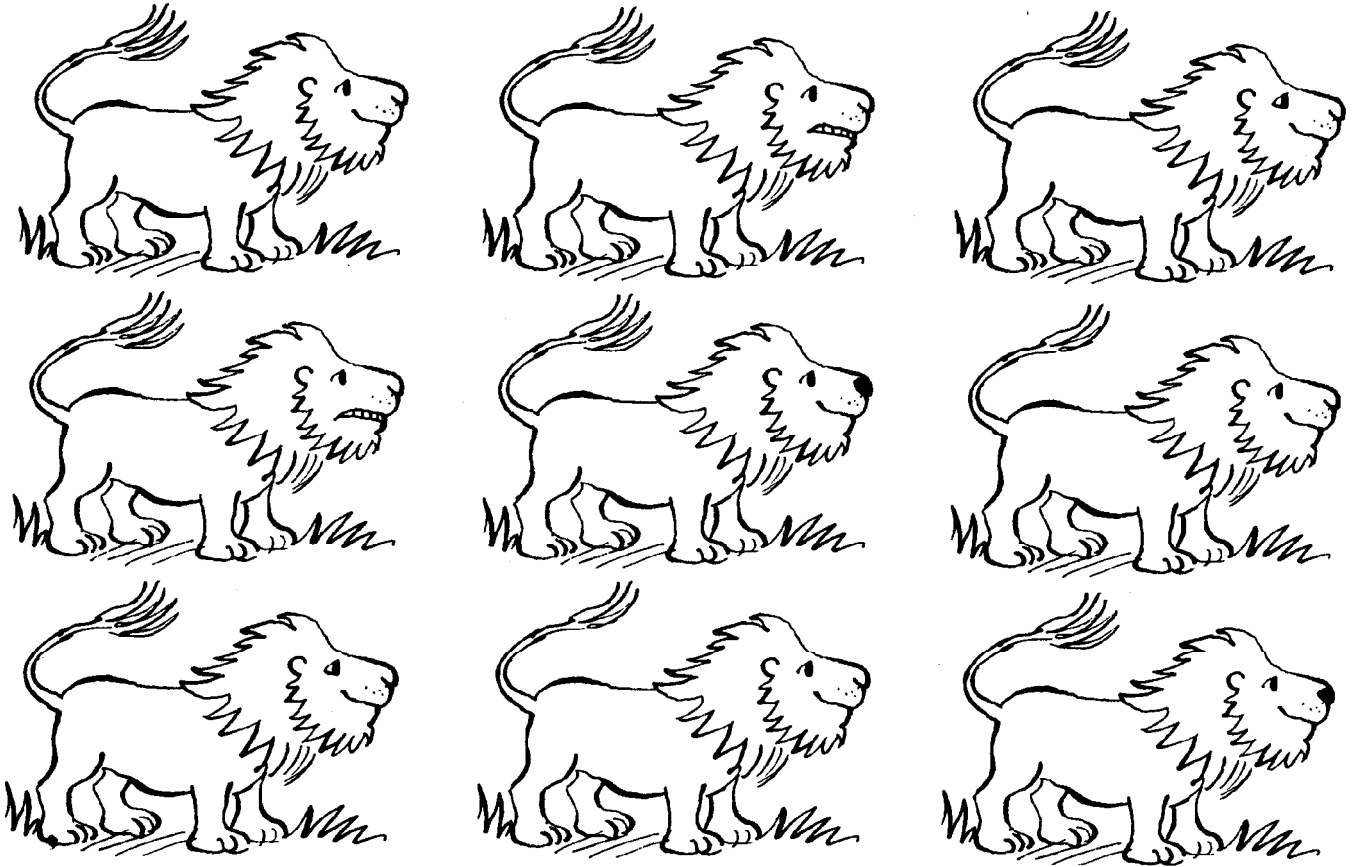
ca la flecha, y dibújalas. Ayúdate del rectángulo negro.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude dibujar las figuras

de cada modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?

ENCUENTRA 4 PARES DE LEONES IGUALES. Colorea.



FICHA 37

JUEGO

CARRERA DE PELOTAS

Material: dos pelotas.

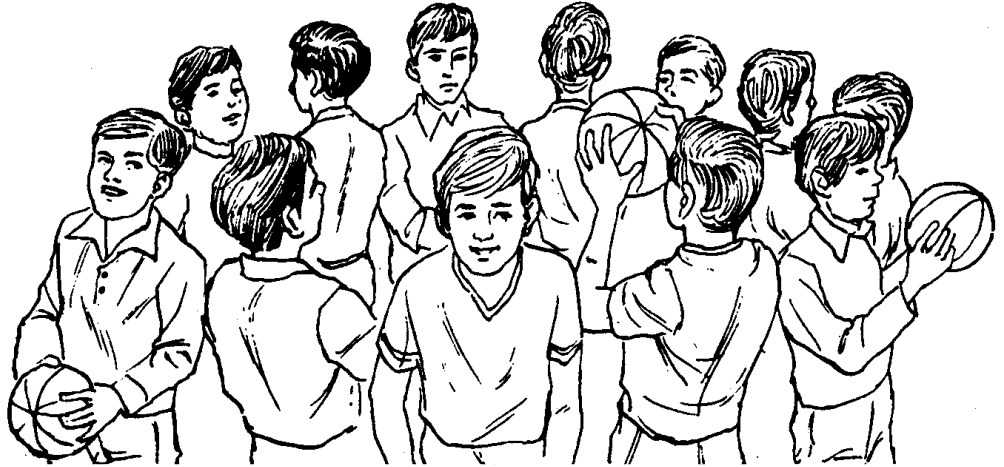
Organización: se forma al grupo en círculo, todos de frente al centro a una distancia de dos brazos entre cada Jugador.

El círculo se numera de dos en dos (uno, dos, uno, dos); los números nones tienen una pelota y otra los pares. Se colocan ambos en sentido opuesto pero dentro del círculo y, a una se-

ñal, se lanzan las pelotas en el mismo sentido, de manera que la primera pelota avance, siendo lanzada y recibida por los números nones, dejando los números pares de por medio, la segunda por los números pares, dejando

los nones de por medio.

El equipo que logre que su pelota alcance en su carrera a la otra pelota, gana el juego. Si alguna se cae al suelo, se detiene el juego y se vuelve a iniciar.



DINÁMICA

EL MUNDO ESTÁ EN MIS MANOS.

El coordinador dará al grupo el siguiente mensaje:

¿QUE HARÍA YO. SI TODO ME FUERA PERMITIDO?

TRES MOMENTOS.

1._ Cada uno en lo personal reflexiona lo que contestó. No se dice en público.

2._ Se les dan 10 minutos para que en pequeños grupos se discuta y después en plenario se co-

mente.

El coordinador hará comentarios con respecto a las contestaciones. Estas pueden ser:

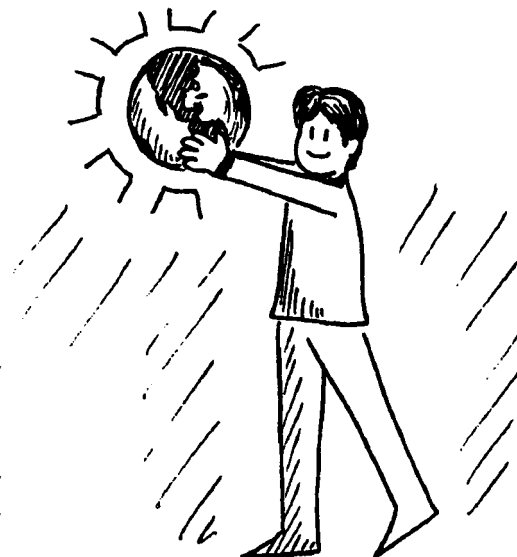
Muchas veces haríamos cosas, que de hecho las podemos hacer. ¿Por qué no las hacemos? Nadie nos lo impide.

Algunas otras contestaciones pueden ser muy negativas. Entonces ¿Por qué criticar la actitud de

personajes públicos si yo actuaría con más crueldad o con más rigor?, etcétera.

3._ Se les dice:

Si tuviéramos una semana para contestar esta pregunta, seguramente lo haríamos muy bien, pero ya no seríamos espontáneos. Si no que actuaríamos por lo que otros dicen, o por cómo queremos que nos valoren, somos verdaderamente cuando actuamos más espontáneamente.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

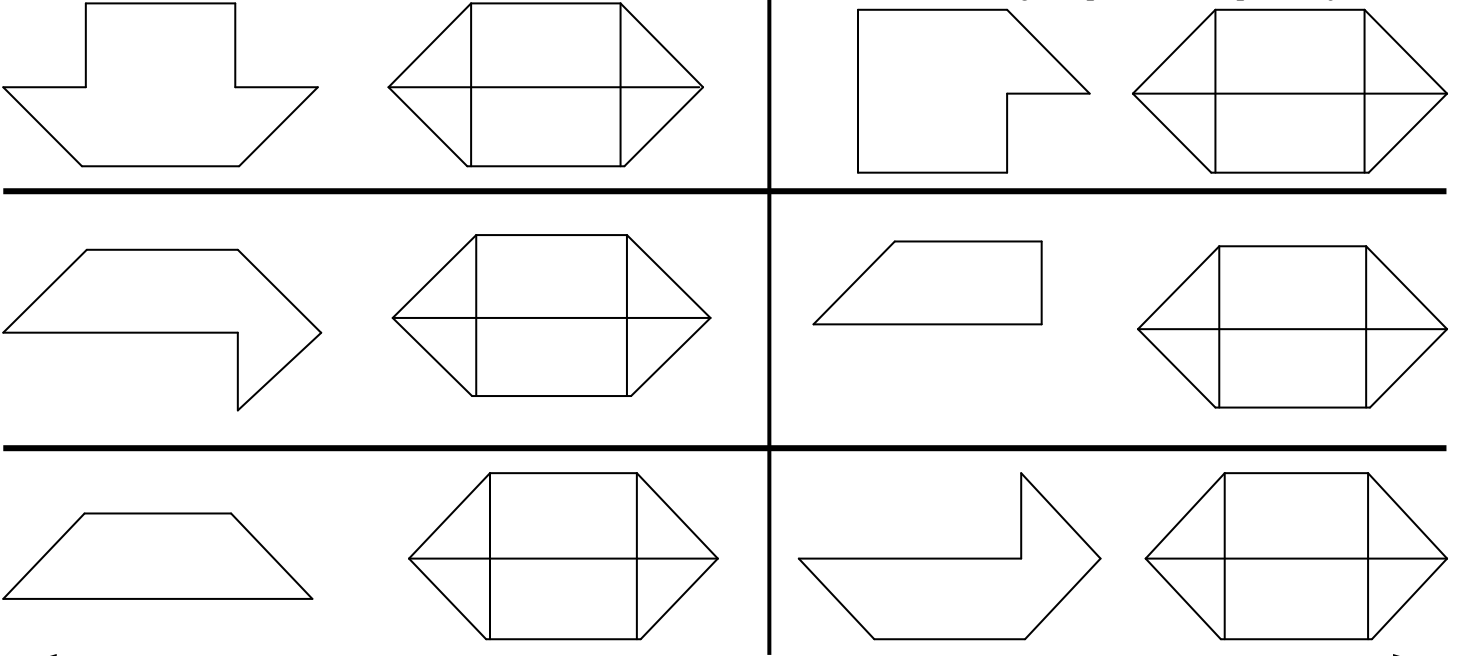
cada figura de la izquierda dentro de la figura completas que tienes a su lado. Coloréala.

que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude dibujar las figuras de cada modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

Fíjate en estas figuras, encuentra

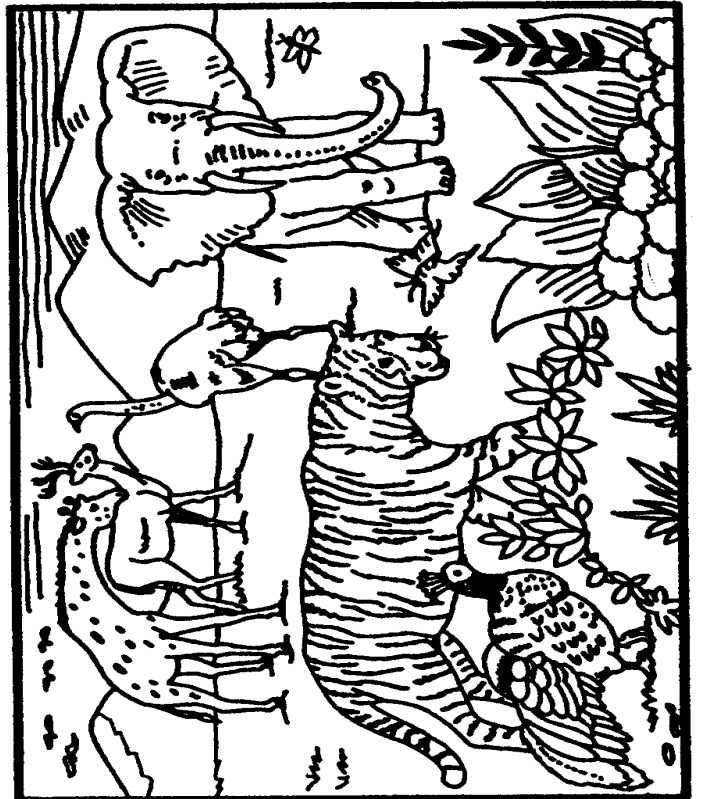
Comenten: ¿Entendí lo que había

¿Qué puedo hacer para mejorar?



El sexto día. Animales en la tierra. Colorea.

Encuentra 7 diferencias.



FICHA 38

JUEGO

OSO EN EL POZO

Organización: se coloca al grupo, excepto a uno, en círculo, viendo al centro y tomados de las manos.

A un jugador se le nombra "oso" y se coloca dentro del círculo, que es el "pozo".

A una señal, el "oso" hace lo posible por salirse fuera del "pozo", ya sea

por encima, por entre las piernas, rompiendo la cadena, empujando, etc.; si logra salirse, los jugadores se sueltan de las manos y lo persiguen hasta

capturarlo; después todos los jugadores tienen que regresar al lugar del juego en cuatro pies; se forma nuevamente el círculo y se nombra otro "oso".



DINÁMICA

AQUÍ Y AHORA. MAÑANA Y DESPUÉS

Objetivo:

Es un ejercicio en donde afloran actitudes, sentimientos, maneras de ser de las cuales muchas veces no somos conscientes. La técnica propicia la comunicación interpersonal y el conocimiento mutuo, ya que despoja al grupo de contenido ideológico, favoreciendo las manifestaciones espontáneas y desnudas de la mayoría de las disposiciones autodefensivas que nos obligan a disfrazarnos.

Si no nos conocemos a nosotros, menos vamos a conocer a los demás.

REALIZACION.

Se les reparte a los integrantes del

grupo un papel y un lápiz.

Se les pide que en lo personal, a base de reflexión seria y profunda, piensen todo el tiempo que consideren suficiente para que escriban en el papel.

¿Qué epitafio te gustaría para tu tumba?

Que lo concreten escribiéndolo, porque posteriormente lo tendrán que leer y explicar el por qué lo quieren así.

Si alguno no escribe nada, también se le pedirá que diga por qué razón no quiere ningún epitafio.

Espontáneamente, se les pide que el primero que quiera, lea lo que escribió y explique el por qué.

Se tratará de que todos

hablen, diciendo el por qué escribieron o por qué no escribieron.

Se hace un comentario de lo dicho, haciendo resaltar aquellos rasgos más extraños, más desconocidos, que nos hubieran desconcertado más.

CONCLUSION.

Es un enfrentamiento con una realidad que pocas veces la tenemos.

Es algo íntimo que revelamos a los demás y que habla mucho de nosotros.

Es una dinámica que nos hace ver que poco nos conocemos y que poco conocemos a los demás.

Si no nos conocemos a nosotros, los de la misma cultura, qué difícil es conocer a las personas que han recibido otra cultura diferente.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estas figuras, encuentra los siete triángulos iguales al modelo tanto en forma como en tamaño. Coloréalos.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer?

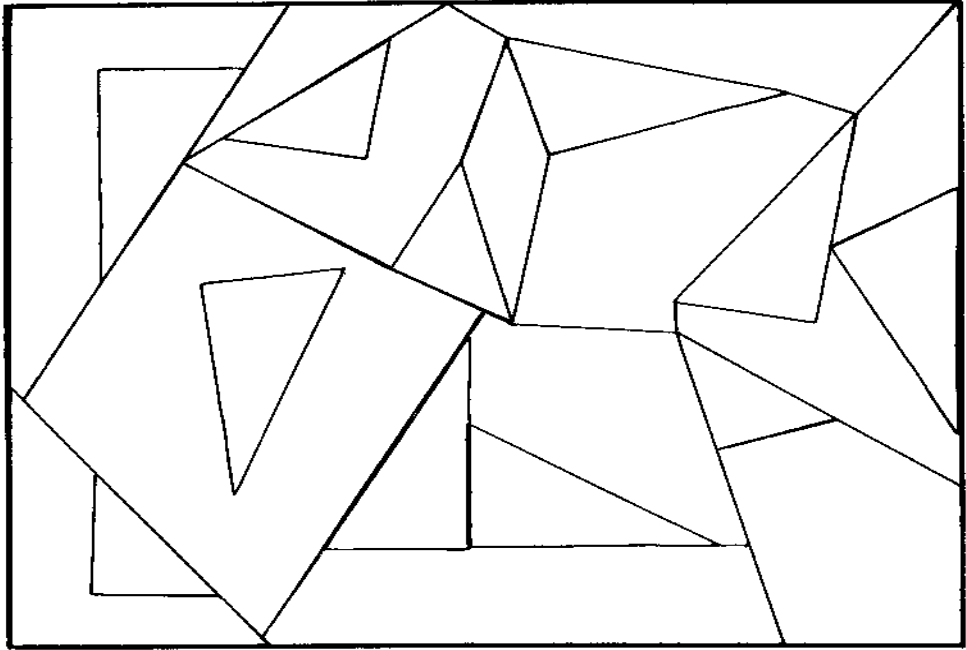
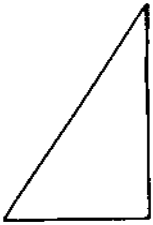
¿Cómo hice esta actividad?

¿Cómo pude encontrar los triángu-

los que son iguales al modelo?

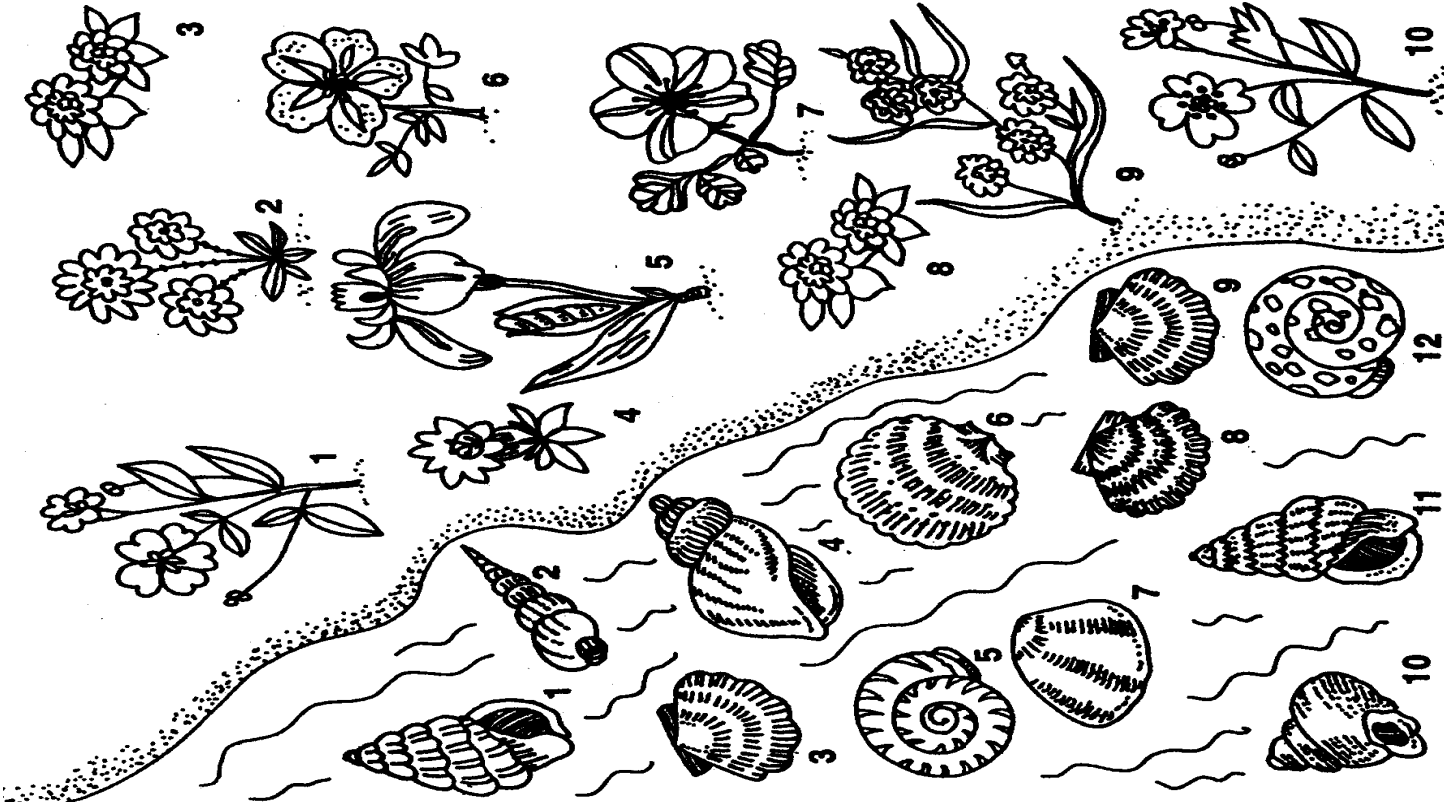
¿Seguí un orden?

¿Pude terminar cada figura?



El Tercer Día. Agua y Tierra. Colorea.

Encuentra las conchas y las flores gemelas..



FICHA 39

JUEGO

CARERA EN ZIG—ZAG

Material: dos palos y dos pelotas.

Organización: se forman los jugadores en dos filas, a una distancia de cinco metros una de la otra.

Al primero de la izquierda de cada equipo se le da una pelota y un palo.

A una señal, llevarán la pelota, empujándola con la punta del palo a darle la vuelta a su equipo y regresar por el frente a entregarle el palo al que sigue, para que repita la acción.

Así sigue el juego hasta terminar el último. El equipo que primero llegue, es el vencedor.

Variante: relevos en hilera, llevando la pelota pateando o empujándola con la punta del palo hasta una meta y regresarla para entregársela al siguiente.



DINÁMICA

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO.

Se hacen grupos de 8 a 10 personas para que cada uno ponga en común sus respuestas. (Se les dejan cinco minutos por persona, puede ser en total hasta una hora).

Se le reparte al grupo una hoja en blanco, en donde está una lista de preguntas, a fin de que respondan en lo personal a lo que se les pregunta.

Se les dejan 15 minutos para que la respondan.

Se pasa a plenario, en donde el líder del equipo, dirá el resultado de su grupo. Puede ser que de cada uno dé la respuesta a tres preguntas que le parecieron más descriptivas de la persona. Dará unas 24 contestaciones, más o menos.

El que dirige la dinámica, estará atento con un lápiz y papel, para hacer anotaciones que le parezcan más descriptivas de las personas.

Al terminar los líderes de grupo de dar a conocer cómo son sus compañeros, el responsable de la dinámica dará a conocerlo que a él le pareció

más descriptivo de alguna de las personas del grupo, o algo que caracterice a 3 ó 4 de ellos.

Se pueden hacer las siguientes consideraciones:

Las personas que sólo contestaron con una palabra, están dando a conocer que son más introvertidas. Las que explicaron por qué les gusta o por qué no, son extrovertidas. Se puede decir algo sobre las ventajas del extrovertido y qué puede hacer el introvertido para salir de sí mismo.

Las que contestaron mejor de la 1 a la 10 son personas más superficiales, o aquellas que no quieren comprometerse, o aquellas que no quieren pasar a niveles más profundos del conocimiento. (Aprovechar para hablar de las ventajas de la comunicación).

Las que contestaron mejor de la 11 a la 17 son lo contrario.



- 1._ ¿Qué fruta te gusta más? ¿menos?
- 2._ ¿Qué tipo de música te gusta más? ¿menos?
- 3._ ¿Qué tipo de cine o teatro te gusta más? ¿menos?
- 4._ ¿Qué tipo de paisaje te gusta más? ¿menos?
- 5._ ¿Qué hora del día te gusta más? ¿menos?
- 6._ ¿Qué día de la semana te gusta más? ¿menos?
- 7._ ¿Qué mes del año te gusta más? ¿menos?
- 8._ ¿Qué color te gusta más? ¿menos?
- 9._ ¿Qué comida te gusta más? ¿menos?
- 10._ ¿Trabajas mejor de noche o por la mañana?
- 11._ ¿Cuál es tu recreación favorita?
- 12._ ¿Qué materia de estudio te gusta más? ¿menos?
- 13._ ¿Cuándo te conmueves más?
- 14._ ¿Cuándo te irritas más?
- 15._ ¿Qué es lo que más te distrae?
- 16._ ¿Qué es lo que más te cansa?
- 17._ ¿Qué impresión tienen las personas sobre ti? (impresión más común o dominante).

RESPUESTAS PERSONALES.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estas figuras, busca los siguientes números escondidos: 1, 2, 3,

4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Después puedes Colorear los dibujos.

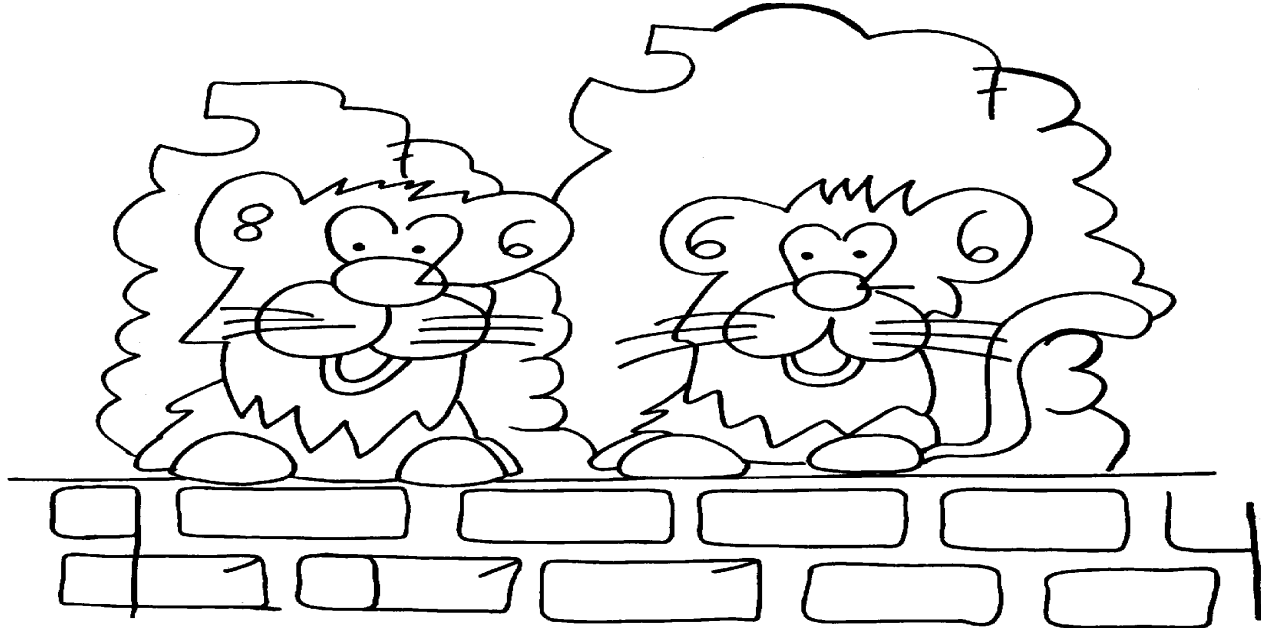
Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer?

¿Cómo hice esta actividad?

¿Cómo pude encontrar los números que están ocultos?

¿Seguí un orden? ¿Pude encontrar cada número?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



Encuentra los dos dibujos de Santa María que son iguales. Colorea.



FICHA 40

JUEGO

LA SERPIENTE

Material: una cuerda.

Organización: se escoge un jugador, que será la "serpiente".

Se le entrega una cuerda de dos metros de largo; los demás jugadores se distribuyen por el terreno.

A una señal, la "serpiente" corre, arrastrando la cuerda; los jugadores tratarán de tomarla con la mano, sin pisarla; el que lo logre, se convierte en "serpiente"

y sigue el juego.

El que la pise, queda descalificado.

"La serpiente" debe caminar o correr, arrastrando siempre la cuerda.



DINÁMICA

LAS SENSACIONES.

Objetivo:

Tomar conciencia de las sensaciones que nos proporcionan nuestros cinco sentidos y compartirlas con los compañeros.

El ser humano cuenta con cinco sentidos, ellos funcionan como cinco ventanas a través de las cuales percibe el mundo que lo rodea.

Existen personas que tienen estas ventanas abiertas, otras medio cerradas y algunas completamente cerradas. El ejercicio dará oportunidad de que

cada miembro del grupo se de cuenta de qué tan abiertos se encuentran sus sentidos.

cada uno de tus sentidos y que contesten a cada pregunta:

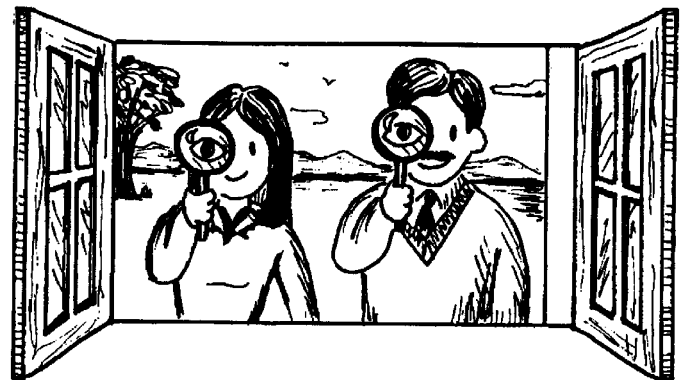
Actividades:

Se les proporciona a los participantes una hoja con la siguiente información:

Instrucciones:

Piensa y recuerda las situaciones positivas y agradables que te hayan dejado una grata experiencia. Reflexiona sobre esos lugares, personas, ideas o cosas que te han estimulado positivamente.

Escoge tres respuestas, lo más concretas posible para



¿De manera especial me agrada Ver?:

¿Oír?

¿Oler?

¿Saborear?

¿Tocar?

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Fíjate en estos dibujos, copia el di-

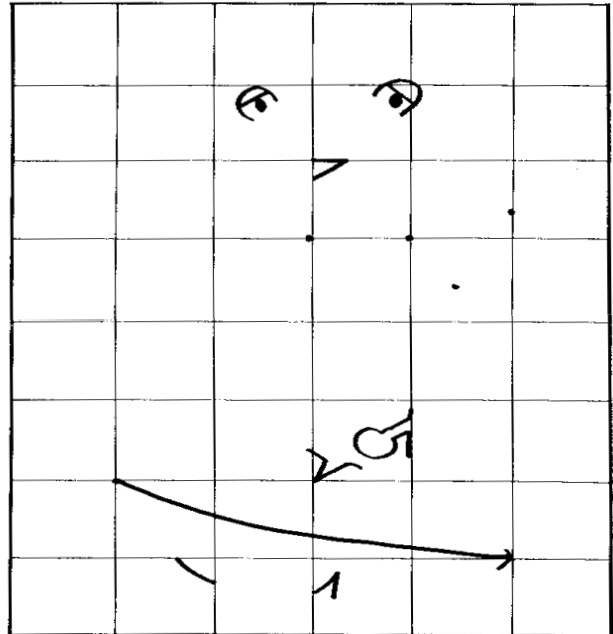
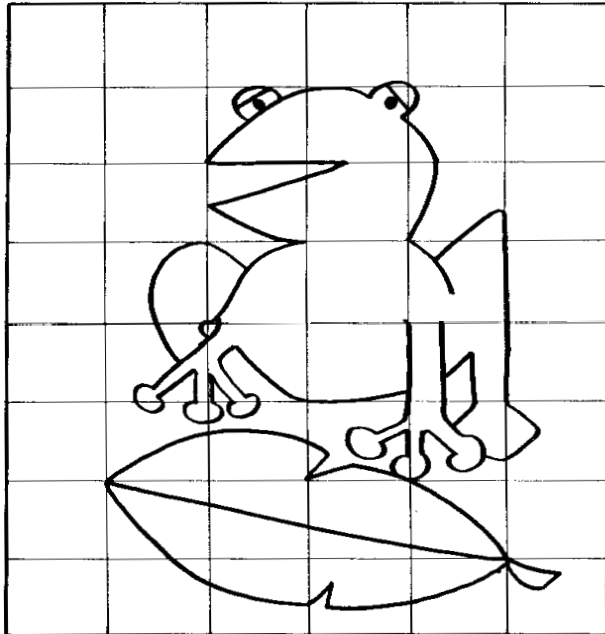
bujos de la izquierda en la cuadrícula de la derecha. Después puedes Colorear los dibujos.

Comenten: ¿Entendí lo que había

que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Seguí un orden?

¿Cómo pude copiar el dibujo?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



UNE LOS PUNTOS Y DESCUBRE LO QUE JESÚS NOS COMPARTE. Colorea.

