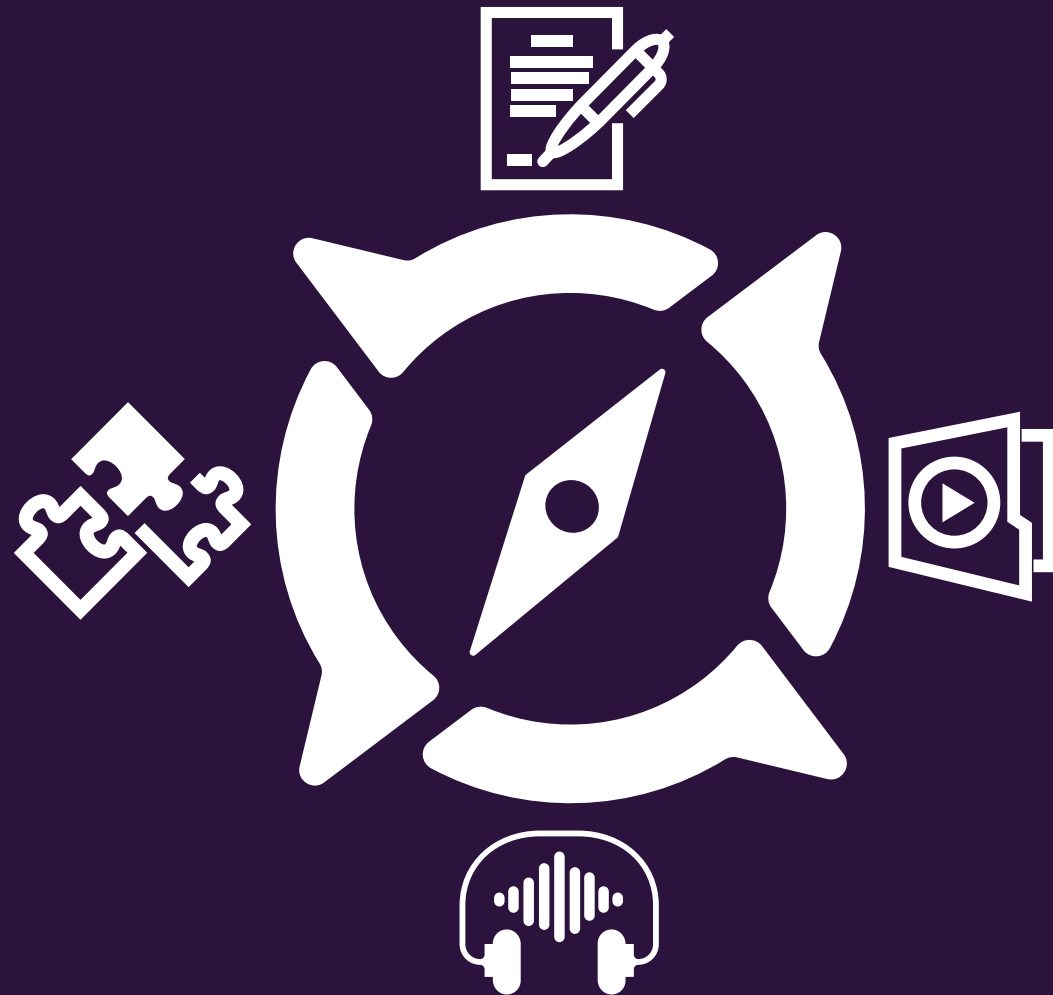


# Guía

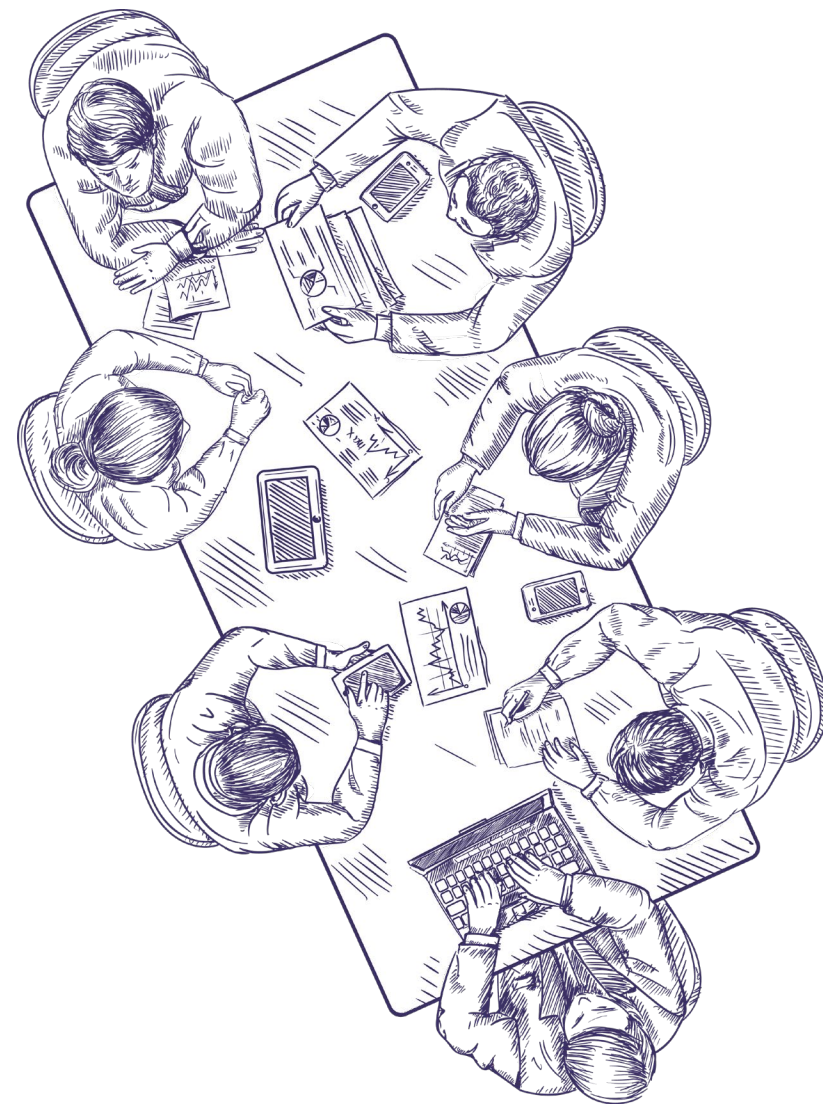
## Actividades rompe - hielo



**Para generar ideas sobre un tema:**



**1.** No tiene límite de participantes. Se debe elegir un líder de grupo que guie la dinámica. El juego consiste en que el líder empieza a contar una historia sobre una situación hipotética sobre el tema, por ejemplo: soy periodista y me pidieron que fuer a cubrir una noticia inmediatamente, pero yo no tengo carro y el transporte público esta colapsado... luego el líder debe elegir quién continua con la historia y este mismo puede intervenir cuando quiera generando nuevos problemas para que los participantes resuelvan. **(puede hacerse de manera virtual y su duración varia en qué tan quiere el líder que se extienda la actividad).**



**2.** No tiene máximo de personas. El líder debe entregarle un post-it a todos los participantes y ponerles una imagen, una palabra o una situación al frente de ellos, se les dará 30 segundos para que escriban la primera solución, palabra o frase que se les venga a la mente referente al tema. **Quince minutos.**

**3.** No tiene máximo de personas. Formar grupos de 4 o 5 personas y darle a cada una un rol, usted mismo lo puede elegir o que ellos se los den entre ellos, y les da una situación y cada uno debe pensar cómo trabajarán en equipo para resolver el problema. **Media hora.**



**4.** No tiene máximo de personas. Formar grupos de 4 o 5 personas y darles un papel y un lápiz, se les habla sobre un tema y una situación y los participantes deben hacer un mapa mental, un dibujo o cualquier forma gráfica referente al tema, pero para hacer esto debe hacer una lluvia de ideas antes y plasmar sus palabras en el dibujo, el grupo juzgara si pudieron mostrar sus palabras o no. **Media hora.**



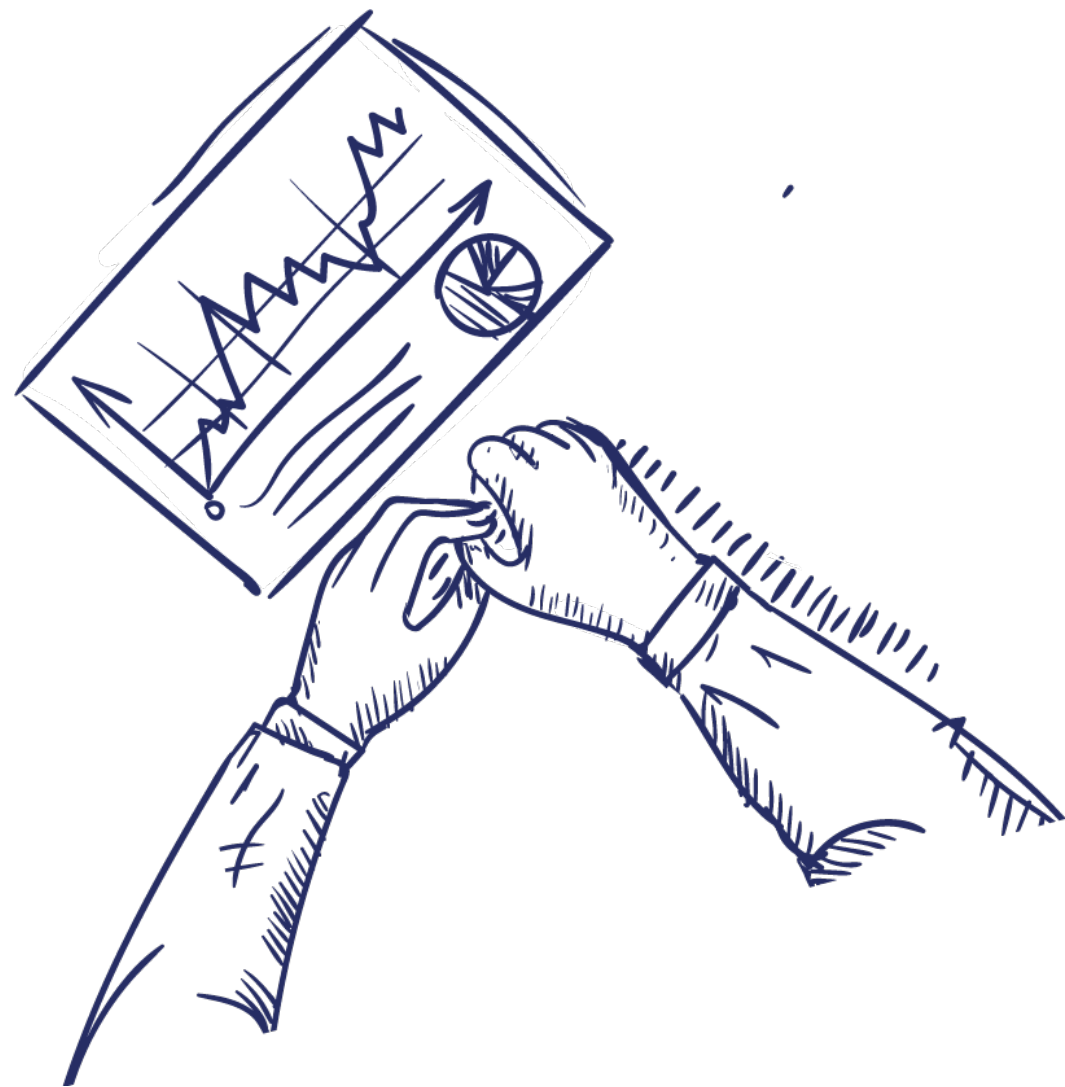
**Para entrar en confianza:**



**1.** No tiene máximo de participantes. Hacer que cada persona dibuje a alguien del grupo, aunque no lo conozca y que más o menos plasme su primera impresión de esa persona. Luego los demás tendrán que adivinar a quién se dibujó. **Veinte minutos.**



**2.** No tiene máximo de participantes. Cada quién debe presentarse y decir un dato curioso de ellos mismos, por ejemplo: mi nombre es Catalina y mi dato curioso es que cuando me gusta mucho una serie o película, procuro no saber nada de los actores para que en mi mente se queden siendo el personaje y no ellos mismos. Al final los participantes deben decir cual fue el dato más curioso que escucharon y estas curiosidades ayudaran a que las personas se aprendan más fácil el nombre. **(Puede hacerse de manera virtual y la duración es de más o menos media hora)** para hacer el ejercicio más corto se le puede dar un limite de tiempo a cada participante.



**3.** Entre 10 y 15 personas. Cada participante debe escribir en una hoja de papel 10 cosas sobre él, por ejemplo, cumpleaños, edad, carrera, trabajo, etc. Y luego debe encontrar personas que tengan las mismas cosas en común con él. **Quince minutos.**

**4.** Máximo 25 personas. El líder entrega a cada participante un papel y les pide que anoten su nombre y la devuelven. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el líder invita a los participantes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el líder los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el líder explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. **Cuarenta y cinco minutos.**



**5.** Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar. **(se puede hacer virtual y dura más o menos entre diez y quince minutos)**



**6.** El líder puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben contar las tres noticias más felices de su vida **(quince minutos)**.

**7.** Las personas comentan sus noticias: en primer lugar, lo hace el líder, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas. **(se puede hacer virtual y dura media hora)** para hacer el ejercicio más corto se le puede dar un límite de tiempo a cada participante.



<https://www.sessionlab.com/blog/icebreaker-games/>  
<https://museumhack.com/list-icebreakers-questions/>  
<https://blog.sli.do/virtual-icebreakers/>