

ANEXO: ROMPEHIELO

Los rompehielo son actividades cortas que involucran al grupo cuando se necesita entrar en confianza, como presentarse, saber más del otro, o acercarse entre sí. Son divertidos y dejan enseñanzas

A continuación encontrará ejemplos de rompe hielo que puede aplicar en sus sesiones de trabajo para hacer de ellas un espacio más divertido.

1.Refranes: Seleccione un par de refranes o proverbios que sean contradictorios y escríbalos en fichas, (la mitad del número de aprendices), asegurándose de que cada uno quede con una de las dos versiones. Ejemplos:

- A la mitad de aprendices, le entrega “A quien madruga, Dios le ayuda” y a la otra mitad le entrega “No por mucho madrugar amanece más temprano”.

“La intención es lo que cuenta”, Vs “El Infierno está empedrado de buenas intenciones



Pida a los aprendices que lean el refrán que recibieron y que piensen en la razón por la que siempre se han considerado verdades. Después del tiempo para que ordenen sus argumentos, lea uno de los dos y pida que expongan sus razones. Luego lea el contrario y pida también que expongan las razones. Genere la discusión y concluya sobre la importancia de tener la mente abierta pues dos verdades absolutas pueden aplicar simultáneamente en diferentes contextos; Cuando una afirmación se da por cierta, se encuentran argumentos que la soportan con facilidad. Cite a Niels Bohr y discuta si están de acuerdo o no:

“El opuesto de una verdad profunda puede bien ser otra verdad profunda”

2. Todo en línea: Los estudiantes están todos de pie. Ellos tienen la tarea de organizarse en una fila con alguna condición que les hayas puesto, por ejemplo, ordenarse por orden alfabético, tendrán que preguntarse “¿Cómo te llamas ?

Otros ejemplos de criterios posibles son: edad; apellido; día de cumpleaños; distancia entretu casa y tu trabajo; dirección o número de la casa.



3. **El mapa:** En un espacio amplio, establezca puntos cardinales imaginarios en donde están ubicadas las regiones del país, para uso nacional, o los municipios o veredas de la localidad, o los barrios o comunas donde se desarrolla la sesión de formación, y explíquelo a los aprendices que se ubiquen en su lugar de procedencia. Puede establecer cuántas personas hay del mismo sitio o resaltar a quien está solo de determinado lugar.



4. **El paseo de olla:** Explique al grupo que van a realizar un paseo y que se cocinará un delicioso sancocho. Cada uno debe decir qué llevar y el instructor define si puede o no. Empieza diciendo por ejemplo: “Me llamo José y voy a llevar un juguete” (un objeto que empiece con su nombre, pero no explica esta condición.) Uno a uno van diciendo qué llevan, y si el objeto lleva la inicial de su nombre, el instructor dice SI. Pero si no, el instructor dice NO. Poco a poco los aprendices deben descubrir cuáles son los objetos que se pueden llevar y lo lograrán. Tenga muy en cuenta las reacciones de las personas que no logran entender el juego. No permita la burla y maneje la frustración.



5. **El papel H:** Ponga a disposición un rollo de papel higiénico para que cada aprendiz tome la cantidad de trozos que quiera. Cuando todos tengan los PH, diga que por cada trozo que tengan, deben dar información sobre sí mismo, o sobre un tema propuesto. Puede utilizar dulces de colores (m&m) y asignar a cada color un tipo de información.



6: **En avión:** Cada aprendiz escribe sobre tres aspectos de sí mismo en una hoja con la que construirá un avión. El instructor da determinado tiempo, que puede ser mientras se escucha una música, y en este tiempo los aviones se deben lanzar repetidas veces hasta que se mezclen. Se detiene la música, o el tiempo, y cada quien debe tomar el avión más próximo a sus manos. Todos leen la información y circulan buscando al dueño del avión, con preguntas sin mostrarlo.



7. **El fósforo:** Cada aprendiz enciende un fósforo y se presenta durante el tiempo que dure prendido, teniendo cuidado de no quemarse. Es importante y útil para expresar ideas centrales de manera sintética y sin rodeos.



8: **Soy nuevo en la fiesta:** Cuando el grupo ya se conoce, y el instructor llega nuevo, puede simular una fiesta y todos le hacen preguntas para conocerlo. Retoma algunas de las preguntas y pide que den las posibles respuestas. Luego responde a las preguntas que considere oportunas.



9: **El nudo:** Pida al grupo que en equipos de **8 personas**, se pongan de pie y hagan un círculo. Se deben tomar la mano derecha con la persona que está al frente como si se saludaran. Luego se toman de la mano izquierda con otra persona al azar. La instrucción es **deshacer el nudo** sin soltarse de las manos. Si quedan personas sin equipo porque no se completan 8, hacen de observadores, anotando las reacciones, comentarios, y roles dentro del equipo. El instructor dice que tienen máximo 5 minutos para el trabajo y presiona anunciando el tiempo que queda. Si un grupo termina, se anuncia que un grupo ya lo logró y puede repetir a ver si vuelve a funcionar. Al finalizar se socializa la experiencia de los equipos y de los observadores



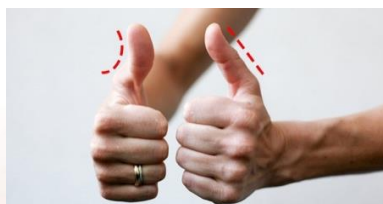
10: **Palo palo:** Ensaye previamente la melodía de la canción Palo Bonito que dice PALO PALO PALO, PALO BONITO PALO EH, EH, EH, EH, PALO BONITO, PALO EH. Cuando todos la puedan cantar al unísono, muestre gestos con los dedos así: cuando diga PALO levanta los dedos índice, cuando diga BONITO, levanta los dedos meñique y cuando diga EH, levanta los pulgares, sin explicar esta relación melodía-palabra-mano. Permita que los aprendices la descubran y proponga penalidades para quienes se equivoquen. Después de un tiempo puede explicar cómo se hace y agregarle algunas dificultades.



PALO



BONITO



EH..