

## PRESENTACIÓN

Juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento o contacto.  
Juegos para aprender nombres y alguna característica mínima.

Cuando los participantes no se conocen es el primer momento para ir creando las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica.

Me pica	La alternativa del juego I Educar para la solidaridad (pag 60)
Iniciales de cualidades (Nombres con adjetivos)	La alternativa del juego I Tutoría con adolescentes (pag 86)
La teleraña	Técnicas participativas para la E. P. (pag 34)
Juego de nombres	La alternativa del juego I
Piñas de nombres	La alternativa del juego II
Limón - Limón	La alternativa del juego II Educar para la solidaridad (pag 60)
(canasta revuelta)	Técnicas participativas para la E.P. (pag 32)
Nombres acumulados (rueda de nombres)	La alternativa del juego II Educar para la solidaridad (pag 61)
Pegatina	La alternativa del juego II
Presentación por parejas (entrevistas mutuas)	Técnicas participativas para la E.P. (pag 25) Jalelio
Presentación subjetiva	Técnicas participativas para la E.P. (pag 26)
Los refranes	Técnicas participativas para la E.P. (pag 35)
Me llamo	Tutoría con adolescentes (pag 69) Jalelio
Dibujo	Jugar a la paz (pag 3)
Marcianitos	Jugar a la paz (pag 3)
Media naranja	Jugar a la paz (pag 4) Jalelio
Adivinanza	Jugar a la paz (pag 4)
El juego del clip	
Adivinanzas	Jalelio
Mi izquierda	Jalelio
Marcas en la frente	Jalelio
Nombre con adjetivo	Jalelio
Presentación con rima	Juegos de expresión dramática (pag. 49)

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>ME PICA AQUÍ.</b>
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todo el grupo en círculo. La primera persona dice: “Me llamo Carlos y me pica aquí” (rascándose alguna parte del cuerpo, por ejemplo, la cabeza). La segunda persona dice: “Se llama Carlos y le pica allí Rascándose la cabeza de Carlos y yo me llamo María y me pica aquí (rascándose)”. Y así sucesivamente, hasta completar el círculo.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Según lo grande que sea el grupo, se pueden repetir los nombre (y rascar) de todas las personas anteriores o sólo de las últimas.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>INICIALES DE CUALIDADES.</b>
Objetivo:	Permitir retener los nombre de otros/as compañeros/as y favorecer un clima positivo desde el comienzo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 20 minutos.
Consignas de partida:	Cada uno/a habla cuando le toca, no demasiado deprisa, para que haya tiempo de memorizar los nombres.
Desarrollo:	Cada uno/a dice su nombre y apellidos, y a la vez dos calificativos positivos que le definan y que tengan sus mismas iniciales. Por ejemplo: Pedro Aldaiz, plácido y amable.
Evaluación:	Se puede empezar con una pregunta como ésta: ¿Cómo habéis sentido ésta “obligación” de encontrar y decir en alto dos cualidades vuestras?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>NOMBRES CON ADJETIVO.</b>
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Tenéis que pensar todos en un adjetivo que os defina y que comience por la misma letra que tu nombre. El adjetivo escogido debe referirse algún aspecto de tu personalidad que tu consideres fundamental. Si resulta difícil el buscarlo con la primera letra, realízalo con otra letra cualquiera.</p> <p>Una vez que todos/as hayan pensando en dicha característica se pondrá en común en grupos pequeños, se cambiará dos o tres veces de grupo, tratar de que los grupos estén formados por personas distintas cada vez.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al definirse con una palabra y si ella expresa verdaderamente su personalidad.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>LA TELERAÑA.</b>
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un ovillo de lana.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos/as el ovillo de lana; el cual tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desarrolla, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del ovillo y lanza la bola a otro/a compañero/a, quien a su vez debe presentarse de la misma manera.</p> <p>La acción se repite hasta que todos/as los participantes quedan enlazados/as en una especie de telaraña.</p> <p>Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero/a. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que el ovillo va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno/a, pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador/a.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>PEGATINA.</b>
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo. Desarrollar la creatividad y la expresión plástica.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles de pintar, papel de pegatinas o papel y cello.
Tiempo:	Entre 15 minutos y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Cada participante, además de escribir su nombre y cómo le gustaría que le llamaran en el grupo, hace una caricatura o dibuja algo que piensa que representa aspectos de su personalidad.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>ADIVINANZA.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tarjetas con el nombre de cada uno/a de los componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes se pondrán en círculo con una tarjeta nominativa en la mano. Dirán su nombre en voz alta y empezarán a pasar la tarjeta hacia la derecha o izquierda varias veces y se parará a una señal del animador/a. Entonces, cada uno/a se levantará y entregará la tarjeta que tiene a la persona cuyo nombre figure en ella.</p> <p>Repetir el ejercicio varias veces, pero cuidando de que no se aburran y que no decaiga el ritmo del juego.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>JUEGO DE LOS NOMBRES.</b>
Objetivo:	Aprender los nombres, junto con alguna característica propia de cada persona.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El animador/a precisa que se trata simplemente de presentarse unas personas a otras, asociando cada nombre a un gesto característico.
Desarrollo:	<p>El animador/a dice su nombre y hace un gesto característico de su personalidad (ej.: tocar la guitarra, leer el periódico, dormir, etc.). La persona que cae en la cuenta de lo que está representando, lo dice. A continuación, esta persona o simplemente la que está a la derecha o izquierda del animador/a, hace a su vez un gesto característico sin olvidar decir el nombre de la persona anterior y enseguida el suyo. Se continúa hasta que todas se hayan presentado.</p> <p>El animador/a hace el gesto que ha caracterizado a otra persona y las participantes deben recordar el nombre que el gesto evoca. La persona citada hace lo mismo, y así hasta que haya salido todo el grupo.</p> <p>El animador/a dice el nombre de alguien y todos/as han de hacer el gesto que corresponde a la persona citada. Luego esta persona dice otro nombre y así hasta que todos/as hayan sido citados.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	



Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>¿TE GUSTAN TUS VECINOS?.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una silla menos que participantes.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El juego ha de desarrollarse con rapidez.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes sentados en círculo. El animador/a (sin silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: “<b>¿te gustan tus vecinos?</b>”.</p> <p>Si la respuesta es <b>NO</b>, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.</p> <p>Si la respuesta es <b>SI</b>, todo el grupo girará un puesto a la derecha. A medida que avanza el juego, se complica, ya que cuando alguien diga otro <b>Si</b>, el grupo girará un puesto a la izquierda. Cuando se oiga el tercer <b>SI</b> (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que queda sin silla continúa el juego.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>LIMÓN – LIMÓN.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una silla menos que participantes.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes se pondrán en círculo. El animador/a (sin sitio) comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándoles y diciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Limón – limón:</b> tendrá que decir el nombre de quien esté a su derecha.</li> <li>- <b>Naranja – naranja:</b> el nombre de la persona sentada a su izquierda.</li> <li>- <b>Fresón – fresón:</b> el nombre de la persona señalada.</li> </ul> <p>Si alguien se equivoca se cambia con el del centro y continúa el juego.</p> <p>Siempre hay la posibilidad de decir “cesta de grutas”, con lo que todo el mundo ha de cambiar de sitio, intentando el del centro ocupar alguno. Nada más sentarse cada uno/a tendrá que preguntar rápido el nombre a sus vecinos/as.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>NOMBRES ACUMULATIVOS.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo. El animador/a comienza diciendo su nombre. El siguiente por su derecha tendrá que decir el nombre anterior y después el suyo. El siguiente habrá de repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo. El resto del grupo puede ayudar. El juego continúa con esta dinámica hasta dar toda la vuelta al círculo.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Se puede hacer un gesto además del nombre. En grupos muy numerosos, al cabo de un rato será mejor tener que repetir sólo los 3 – 4 últimos nombres.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>OBJETO IMAGINARIO.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo. Una persona comienza gesticulando con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o lanzar a (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos) y lo convierte en otro (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>PRESENTACIÓN SUBJETIVA.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes se pondrán en círculo. Se dividen por parejas. Cada persona se compara a un animal o cosa que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad (características de trabajo, de carácter, etc.). Y explica porqué se compara con tal animal o cosa.</p> <p>Puede decirse o actuarse. Una vez dichas las características de la pareja, el que la presenta actúa de forma mímica, luego se explica porqué el compañero/a se identificó con el animal o la cosa.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>MI IZQUIERDA.</b>
Objetivo:	Tratar de que los/as componentes de un grupo se conozcan por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Sillas. Una más que los/as componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se sientan todos/as en un círculo con una silla vacía.</p> <p>El que está a la derecha de la silla vacía dice: "Quiero por que se siente a mi izquierda X". Entonces X pregunta: "¿Por qué?". El primero da una razón. Entonces X cambia de sitio y sigue el juego quien tiene el hueco a su izquierda.</p> <p>El juego finaliza cuando todos/as los/as componentes del grupo se han movido de su primera silla.</p> <p>El/la animador/a tendrá que cuidar de que no se nombren aquellos que se conocen.</p>
Evaluación:	Al finalizar la actividad se pregunta a los/as participantes que les ha parecido la actividad y que han sentido mientras la realizaban.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>LA MEDIA NARANJA.</b>
Objetivo:	Tratar de que los/as componentes de un grupo se conozcan un poco más que por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos. Útiles de dibujo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se preparan tarjetas equivalentes a la mitad de los participantes.</p> <p>En cada tarjeta se hace un dibujo, se pone una frase o se hace una pregunta.</p> <p>Cada tarjeta se corta por la mitad. Quedándose cada componente con un trozo de tarjeta, el resto de las mitades de las tarjetas se barajan y se reparten al azar.</p> <p>Cada uno ha de buscar quien tiene su trozo coincidente.</p> <p>Tendrá entonces, que responderle a las preguntas que el primero le realice.</p>
Evaluación:	Preguntar una vez finalizado el juego, a los/as participantes, que les ha gustado más de él y que le has gustado menos; y por qué.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>ALTER EGO.</b>
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus gestos, además de por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tarjetas con el nombre de cada uno/a de los componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los/as participantes se pondrán en círculo.</p> <p>Cada uno/a escogerá una tarjeta con el nombre de uno/a de los participantes.</p> <p>La persona que ha elegido la tarjeta tendrá entre 5 y 10 minutos para presentar al que le haya tocado mediante los gestos que la definan.</p> <p>Los demás tendrán que adivinar de quien se trata.</p> <p>Variante: Se podrá realizar este juego sin tarjetas. Entonces, cada uno/a seleccionará a los/as demás. Se tendrá que procurar que ninguno/a de los/as participantes quede sin ser imitado.</p>
Evaluación:	El/la animador/a preguntará a los/as participantes como se han sentido al ser imitados en sus gestos más característicos por los/as compañeros/as y si se han visto reflejados en los gestos que hicieron de ellos/as.
Notas:	<p>Este juego sólo se podrá realizar en grupos muy estables y en los que se haya producido una gran vivencia.</p> <p>Puede ser peligroso si alguien no entiende la mecánica del juego y en qué consiste.</p>
Observaciones:	



Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>MARCAS EN LA FRENTE.</b>
Objetivo:	Tratar de conocer a los miembros de un grupo de una manera informal.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Etiquetas autoadhesivas (tantas como miembros del grupo), de dos, tres o cuatro colores.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los componentes del grupo se sentarán en círculo mirando hacia afuera y con los ojos cerrados.</p> <p>El/la monitor/a irá rodeando el círculo colocando a cada uno/a una etiqueta en la frente, después de haber distribuido los colores.</p> <p>Cuando todos/as tienen pegada la etiqueta abren los ojos y miran al centro del círculo. Comienzan a juntarse en pequeños grupos todos/as los que tienen el mismo color.</p> <p>No se puede hablar, ni hacer ningún sonido.</p> <p>Han de buscar a los/as compañeros/as de color por signos no verbales.</p>
Evaluación:	El/la animador/a preguntará a los/as chicos/as que han sentido al formar los grupos y no poder comunicarse nada más que por señas.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>ME LLAMO.</b>
Objetivo:	Conocer el nombre de todos los/as miembros de un grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 componentes.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	Unos 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se hacen grupos de 5 miembros. Se les da 5 minutos para que contesten a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Por qué nombre quieres que te llamemos?.</p> <p>¿Qué es lo que más y lo que menos te gustó del curso anterior?.</p> <p>Pasados los 5 minutos se cambia de grupo y se repiten las mismas preguntas. Así hasta 4 veces. La única condición es que cada vez sea un grupo distinto.</p> <p>Una vez realizada esta primera fase todos/as se sientan en un círculo y van diciendo su nombre en voz alta. Se pide voluntarios/as para decir el nombre de los demás compañeros. Los componentes del último grupo serán los que formen un grupo de trabajo durante unos días.</p> <p>Se nombrará un secretario en cada grupo para seleccionar las contestaciones que han dado sus compañeros/as.</p>
Evaluación:	El/la animador/a realizará preguntas como estas: "¿Cómo os sentisteis?", "¿estabais compitiendo o colaborando?", etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>ENTREVISTAS MUTUAS.</b>
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo. Conocer lo más posible el autoconcepto del compañero.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide al grupo en parejas. Procurar que formen parejas aquellos chicos/as que se desconozcan. Las parejas se separarán del resto de las demás durante 20 minutos. El/la compañero/a dirá al otro la idea que tiene de sí mismo. Pasado este tiempo, en gran grupo, cada uno/a de los/as componentes señalará la idea que cada uno tiene del compañero.
Evaluación:	Tratar de reflejar la evolución de los sentimientos durante el juego y las cosas aportadas por él. Así como hacer notar los cambios que se han producido y que se producirán en las relaciones entre los/as miembros del grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	<b>PRESENTACIÓN</b>
Título:	<b>PRESENTACIÓN CON RIMA</b>
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo. Afianzar el conocimiento de los nombres de forma divertida. Desarrollar la creatividad.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Lápiz y papel.
Tiempo:	10 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada jugador se inventa un pareado consonante o asonante que incluya su nombre y los escribe en un folio. Colocado todo el grupo en círculo, comienzan las representaciones en las que cada uno recita su pareado. Por ejemplo: "Esta es la historia de Juan Ignacio que empieza deprisa y acaba despacio".</p> <p>Escrito el pareado en una tarjeta y pegada en el pecho, todos caminan por la sala y van leyendo las rimas de sus compañeros.</p> <p>Colocados en parejas, se explican mutuamente los motivos por los cuales escribieron esos versos.</p> <p>Variante: a partir del pareado, cada participante puede escribir un pequeño cuento en una cuartilla. Una vez que se hayan escrito todos los cuentos, los jugadores se sientan en círculo y el profesor coloca en el centro todas las cuartillas boca abajo. Acto seguido cada jugador elige una de ellas y lee al resto del grupo la narración que contiene.</p>
Evaluación:	Tratar de reflejar la evolución de los sentimientos durante el juego y las cosas aportadas por él.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	