Diez juegos y dinámicas de integración para niños

Los juegos y dinámicas de integración son prácticas que benefician a sus participantes, para **comunicarse con mayor facilidad y empezar a conocerse**. Tales ejercicios están dirigidos a los jóvenes con una edad que va desde aquellos que cursan preescolar, hasta los adolescentes en otras entidades educativas.

Cada juego y dinámica cuenta con una meta particular, la cual consiste en brindar una enseñanza con la que se puede obtener una reflexión personal. De este modo, los participantes consiguen **aprender cosas nuevas sobre ellos mismos** y los demás.

Dada la importancia que tienen los juegos y dinámicas destinados a la integración de los niños para un **ambiente divertido y participativo**, daremos algunos ejemplos útiles para tales prácticas.

5 ejemplos de dinámicas de integración para niños

Ahora que ya sabes cómo preparar las **actividades de integración para niños**, puedes conocer algunos ejemplos. El proceso en cada una de las dinámicas que se mostrarán a continuación será esencialmente parecido a los que se señalaron anteriormente.

Sin embargo, debes saber que los siguientes ejemplos **tendrán un enfoque más divertido**, ya que podrás conocer la manera en que se realiza el juego y los objetivos que con él se persiguen.

2. Cuento en equipo

Definición

Esta dinámica consiste en que todos los participantes **inventen un cuento** en el que aparecerá cada uno de ellos. Esto se hará con la ayuda de un coordinador, el cual actuará como guía para crear la historia.

Objetivos

- Impulsar la motivación en los niños para participar en actividades.
- Ayudar a que practiquen su creatividad por medio del cuento que deberán crear.

Participantes

En esta **actividad de integración para niños** casi siempre se recomienda que los participantes estén en guardería o primaria. También es preferible que la cantidad de infantes que intervengan sea de entre ocho y diez. Es necesario que además haya un facilitador que ayude a relatar la historia.

Materiales

Ninguno.

Desarrollo

El coordinador será el que comience el cuento. Esto lo hará contando una historia en la que él participa como personaje y luego aparecerá uno de los niños, al cual va a señalar. Después, este mismo joven dirá a todos cómo se llama y seguirá narrando el cuento que empezó el facilitador.

Una vez haya contado su parte de la historia, el niño tendrá que mencionar el nombre de uno de sus compañeros. Luego de esto indicará a los demás quien es el mencionado, con ello la historia seguirá siendo narrada por un nuevo narrador, y así sucesivamente.

2. La búsqueda del tesoro

Definición

En estos **juegos de integración para niños**, como su nombre lo indica, se va a hacer una persecución por un tesoro oculto en algún lugar del jardín. Esto se hará con la ayuda del coordinador y se usarán diferentes recursos para hacer más completa la actividad.

Objetivos

- Estimular la cooperación entre los participantes para conseguir el tesoro oculto.
- Impulsar la interacción entre los niños.

Participantes

Cada uno de los niños tiene que participar en este juego de integración al mismo tiempo. También es necesario que el coordinador esté presente durante toda la actividad.

Materiales

Unas envolturas de papel higiénico y ciertas pistas con las que los niños puedan ayudarse. Estas últimas variarán según el tesoro que esté oculto.

Desarrollo

En estos **juegos de integración para niños de primaria**, lo primero que hay que hacer es usar los rollos de papel higiénico para crear unos binoculares para la diversión de los participantes. Además, los mismos serán útiles para cuando se quiera ver bien en el jardín, antes de empezar la búsqueda por el tesoro.

Luego, el docente o coordinador podrá dejar las pistas dentro del aula de clases o en toda la escuela. Cuando ya se haya hecho esto, los participantes tendrán que empezar la búsqueda cooperando entre sí.

3. La canción del río turbio

Definición

En estas **dinámicas de integración para jóvenes**, la actividad consiste en cantar una canción siguiendo el ritmo usando unas pequeñas tapas de botella. El sistema del juego es por eliminación, por lo que los participantes **tratarán de coordinarse** con el tema para seguir en el juego.

Objetivos

- Impulsar a que los participantes mejoren su coordinación por medio del sistema de eliminación y su sentido de sana competitividad.
- Que los participantes practiquen la sincronización que tengan con sus compañeros para evitar ser eliminados.
- Promover el compañerismo entre los niños por medio de la sincronización que haya entre ellos.

Participantes

Para estas **dinámicas de integración para adolescentes** o niños será necesario que todos los miembros participen, sin importar la cantidad de integrantes.

Materiales

Únicamente será necesario que cada uno los participantes cuenten con una pequeña tapa para botellas.

Desarrollo

Al empezar estas actividades, cada uno de los participantes deberá estar sentado. Esto se hará de modo que se dibuje un círculo. Además, los niños tienen que llevar en sus manos una pequeña tapa para botellas.

Una vez que los participantes estén preparados, se procederá a cantar la canción pronunciando las siguientes palabras: "*por el rio pasa un agua muy turbia, turbia*". Cuando los niños hagan esto, deberán **dar su tapa al compañero que se encuentre a su derecha** siguiendo el ritmo del tema.

Cada tanto **la canción irá más rápido** y los que no sigan el ritmo no podrán continuar. El juego seguirá de esta manera hasta que queden tres participantes.

4. Corona en la cima

Definición

La dinámica en este caso consiste en una **competencia entre estudiantes** con el fin de reforzar un tema tratado en una clase anterior. Para el juego se usará un sistema de preguntas en el que se podrá contestar gracias a los conocimientos sobre la temática escogida.

Objetivos

- **Mejorar los conocimientos** que tengan los participantes sobre el tema que se trate en el juego.
- Facilitar la integración de los participantes.

Participantes

El total de los participantes tiene que ser entre 30 o 40 personas, además de un coordinador que guíe a todos a lo largo de la actividad.

Materiales

Una pizarra, tiza, varias coronas para cada alumno y un listado con interrogantes sobre el tema que se tratará en el juego.

Desarrollo

Para empezar, el coordinador dividirá a los participantes en cuatro grupos, preferiblemente de manera aleatoria. Luego dirá a los participantes que la actividad consiste en reforzar un tema ya visto anteriormente.

Tras eso, se usará la pizarra para dibujar una escalera cuya cantidad de escalones dependerá del tiempo que durará la actividad. Después cada grupo escogerá un color entre rojo, azul, amarillo y verde.

Se harán preguntas a cada grupo para que puedan contestarlas cuando sea su turno. A medida que un equipo responda correctamente, será ascendido un escalón más. **Aquellos que alcancen la cima ganarán**.

5. Adivina, ¿Quién es ese personaje?

Definición

Esta dinámica de integración consiste en una competencia que pondrá a prueba los **conocimientos que tengan los participantes sobre personajes populares**. El sistema por el que se jugará será con preguntas y respuestas con la ayuda de un coordinador.

Objetivos

- Mejorar los conocimientos de los participantes sobre los personajes que se usarán para la dinámica.
- Motivar un sentimiento de sana competencia.

Participantes

Será necesario que la cantidad de participantes sea entre unas diez o veinte personas, además del coordinador.

Materiales

Una bolsa y varios pedazos de papel en los que se escribirán los nombres de los personajes.

Desarrollo

Para empezar la dinámica, se dispondrá de los participantes en forma de círculos y permaneciendo sentados en todo momento. Luego el coordinador les dirá en qué consiste la actividad. Es necesario, además, asegurarse de que se cuenten con veinte minutos para hacer toda la actividad.

Hecho lo anterior, el coordinador pedirá un voluntario y después se acercará a él con una bolsa en la que estén los nombres. El participante sacará uno aleatorio y los demás deberán **hacer preguntas para adivinar el personaje**.

El voluntario únicamente podrá responder las preguntas con un "*sí*" o un "*no*". Si uno de los demás participantes cree saber quién es el personaje, comentará que quiere "*resolver*".

En caso de que el participante responda correctamente, deberá responder las preguntas por otro personaje, pero si se equivoca continuará el juego tal como estaba.

Y otros 5 ejemplos de actividades de integración para niños de preescolar

Ahora que ya has visto los anteriores ejemplos de dinámicas de integración, probablemente te interese conocer otras actividades que se centren específicamente en los **niños de preescolar**. Tales juegos son normalmente de mayor simpleza respecto a los anteriores, pero el proceso puede ser parecido.

1. Mi nombre es y me gusta…

Definición

Este juego para niños consiste en que los participantes se presenten señalando **información básica sobre ellos mismos** al resto de sus compañeros. En la actividad ayudará un coordinador para que los que intervengan tengan un ejemplo sobre cómo se debe jugar.

Objetivos

- Ayudar a que los niños se presenten y empiecen a socializar entre ellos.
- Brindar una oportunidad para hablar sobre gustos que tengan en común.

Participantes

Es recomendable que los participantes completen un total de diez niños. Además, tiene que estar presente el coordinador en todo momento.

Materiales

Ninguno.

Desarrollo

La actividad comienza con la guía del coordinador, el cual dirá, por ejemplo: "*Mi nombre es Pablo y me gusta leer libros*". Luego, procurando mantener el orden en todo momento, los niños tendrán que seguir la demostración dada por el facilitador.

Eso quiere decir que **cada niño dirá cómo se llama y comentará algo que le guste**, siempre respetando los turnos. Una vez hayan participado todos, el coordinador tendrá que preguntar si pueden recordar los nombres de los demás.

Después, el coordinador hará que se junten aquellos niños que, según sus respuestas, tengan gustos similares entre sí, con el fin de que **puedan conocerse mejor**.

2. El juego con aros, piloto y copito

Definición

Estas actividades para infantes tratan sobre **disponer de varios aros como instrumento principal,** con el fin de que los niños los usen. En este caso, no se recurre a la ayuda de ningún coordinador cuando ya hayan comenzado a jugar.

Objetivos

- Motivar a los niños que cooperen para lograr usar el aro de la mejor manera posible.
- Estimular entre ellos la comunicación en una dinámica que les ayude a conocerse más y mejor.

Participantes

Cada niño tendrá que contar con una pareja que le va a acompañar a lo largo de toda la actividad.

Materiales

Un aro por cada una de las parejas que se formen.

Desarrollo

El juego comienza con la ayuda del coordinador al darle a cada niño un acompañante con el que van a hacer la actividad. Luego se le dará un aro a cada pareja y estas podrán jugar con toda libertad.

De ese modo, los participantes tendrán que comunicarse entre ellos y **usarán su imaginación** para que puedan aprovechar de la mejor manera el aro que se les dio.

Una vez se haya terminado el juego, los niños habrán intercambiado ideas sobre cómo podrían aprovechar el aro, por lo que **se conocerán mejor**.

3. Aprendiendo el mundo de los colores

Definición

En estas **actividades de integración para niños de preescolar**, se trata de hacer una prueba en la que los niños deberán demostrar su capacidad en identificar los

colores. Los participantes podrán contar con varios materiales para lograr esto y además, mejorar en el proceso.

Objetivos

- Ayudar en el aprendizaje sobre el mundo de los colores y su reforzamiento, a la vez que se divierten todos juntos.
- **Estimular la curiosidad de los niños sobre los colores** y las cosas que se encuentran a su alrededor.

Participantes

Puede ser uno o varios niños y se necesitará la ayuda de un coordinador para que entiendan la actividad sin problemas.

Materiales

Recuadros hechos de cartulinas de diversos tonos y cestos o recipientes. Además, se requerirán de materiales de varios colores, como juguetes, pelotas, ganchos, frutas, entre otros.

Desarrollo

Para empezar con esta actividad, se deben disponer las cartulinas sobre una mesa. Luego, enfrente de estas, se pondrá un mismo número de cestos.

A cada uno de los recipientes se le hará corresponder con una cartulina. Después, en una cesta aparte de las demás, se colocarán todos los objetos.

Una vez hecho esto, cada niño tendrá que tomar un objeto del contenedor y colocarlo en el recipiente del color que le corresponda. Por ejemplo, si uno toma un juguete rojo, deberá colocarlo en el envase de la misma tonalidad. Todo este juego puede durar unos 20 o 28 minutos.

4. Aprendiendo el abecedario

Definición

Estas **dinámicas de integración preescolar** consisten en una actividad que usa figuras para ser más completa. Además, es un juego de memoria en el que las letras serán los elementos a considerar.

Objetivos

- Facilitar el proceso de aprendizaje de las letras a los niños, así como **familiarizarlos con la escritura** de manera que les resulte divertido.

Participantes

Todos los niños tendrán que participar en la actividad y necesitarán de la ayuda de un facilitador que se ocupe de armar el juego.

Materiales

Cartulina de distintos colores, marcadores, tijeras, creyones y una mesa.

Desarrollo

Para empezar con la actividad, se tienen que hacer unas **tarjetas de memoria** con un pliego de cartulina dividido a la mitad.

Luego, **en una mitad se debe poner una letra del abecedario** y en la otra colocar una imagen que tenga un nombre con una inicial que coincida con el carácter escogido. La figura elegida puede ser una mascota, un material o alguna comida.

Toma en cuenta que también es factible colocar el nombre de la imagen en la parte inferior de ella, con el fin de que los niños consigan familiarizarse con la escritura.

En todo caso, una vez hayas hecho lo anterior, los niños se turnarán para abrir unas dos tarjetas de memoria. Si uno de ellos obtiene una pareja tiene la posibilidad de jugar nuevamente, pero al fallar deberá dejar que el siguiente compañero también lo intente. Ganará aquel que consiga la **mayor cantidad de pares**.

5. Rompecabezas del cuerpo humano

Definición

Esta sencilla actividad para niños consiste en hacerlos **jugar con un rompecabezas** en el que se puede encontrar la *figura del cuerpo humano*. De este modo, los participantes tendrán que ser capaces de identificar las diferentes partes de las que está hecha nuestra anatomía.

Objetivos

- Ayudar a los niños con el aprendizaje de las diferentes partes que componen nuestro cuerpo mientras se divierten.
- Impulsar la colaboración entre los participantes al hacer la actividad.

Participantes

Se debe pedir la participación de todos los niños para el juego, además de necesitarse un coordinador que haga el rompecabezas.

Materiales

Cartón, goma de pegar y tijeras.

Desarrollo

Al comenzar con la actividad, es necesario que primero se consiga un lugar cerrado, como una casa o un jardín. Esto es con el fin de evitar estropear el rompecabezas.

En todo caso, una vez se haya conseguido un sitio apropiado para jugar, el coordinador deberá tomar un gran trozo de cartón y dibujar, o colocarle una imagen del cuerpo humano, que ocupe todo el espacio del material. Luego tendrá que separar las extremidades con unas tijeras, como las piernas, los pies, las manos, los brazos y el cráneo.

Una vez hecho esto, el coordinador les pedirá a los niños que colaboren entre ellos para que **armen el rompecabezas** insertando sus partes en los sitios que correspondan. Es necesario asegurarse, además, de que estos **juegos de integración para preescolar** duren unos diez o quince minutos.