

## ¿Por qué realizar los rompehielos (icebreakers)?

Los icebreakers pueden desempeñar un papel importante para ayudar a los participantes a integrarse y conectarse entre sí en un entorno grupal. Los rompehielos también pueden mejorar su enseñanza al ayudar a estimular la cooperación y la participación. Pueden proporcionar un impulso positivo para los talleres y las discusiones si las cosas se están "empantanando".

### Los rompehielos:

- Ayudan a crear un entorno seguro
- Ayudan al grupo a conocerse y sentirse cómodos juntos
- Ayudan al grupo a enfocarse en un tema en particular
- Fomentan la cooperación y la escucha de los demás
- Pueden ayudar a cambiar las cosas
- Crean un buen ambiente para el aprendizaje y la participación

### Factores para un buen Icebreaker

- No duran menos de 5 minutos ni más de 20 minutos
- Ofrecen a los participantes la oportunidad de realizar activamente una tarea, resolver un problema, responder a una pregunta o discutir un tema
- Son creativos y no repetitivos

### Icebreakers y usted

- Sea entusiasta, pase lo que pase, sea entusiasta
- Elija a los voluntarios con cuidado y no cause vergüenza
- Si algo no funciona, pase a la siguiente actividad
- Elija rompehielos apropiados para su grupo

### EJEMPLOS DE ROMPEHIELOS:

#### Nuevo y bueno

Pida a los participantes que compartan algo "nuevo y bueno" que les haya sucedido en la última semana. Este es un rompehielos rápido y energizante que puede ayudar al facilitador a enfatizar los aspectos positivos de las nuevas experiencias.

#### ¿Estás alerta?

Esta es una actividad divertida y rápida para enfatizar la importancia de estar alerta y ser observador. Antes del taller, prepare una bandeja o mesa de veinte elementos no relacionados y cúbralos con un paño. Dígalos a los participantes que tendrán un minuto para mirar los objetos en la bandeja o mesa. Luego se les pedirá que escriban tantas cosas como puedan recordar. Destape la mesa o bandeja y dé al grupo un minuto para mirar los objetos y luego cúbralo nuevamente. Dé al grupo un minuto para que escriba tantos objetos como puedan recordar. Pida voluntarios que lean sus listas.

## **Por todo el mundo**

El líder comienza diciendo el nombre de cualquier país, ciudad, río, océano o montaña que se pueda encontrar en un atlas. La persona que está a su lado debe decir otro nombre que comience con la última letra de la palabra que se acaba de mencionar. Cada persona tiene un límite de tiempo definido (por ejemplo, tres segundos) y no se pueden repetir nombres. Por ejemplo: Primera persona: Londres, Segunda persona: Suiza, Tercera persona: Alemania

## **El supermercado**

El primer jugador dice: "Fui al supermercado a comprar una manzana (o cualquier otro objeto que pueda comprar en un supermercado). El siguiente jugador repite la frase, incluyendo la palabra y añade una palabra. Cada jugador sucesivo repite la frase con todas las palabras, añadiendo una propia. Por ejemplo; "Fui al supermercado y compré una manzana, un plátano, un pan, comida para perros, pollo, pescado". Así sucesivamente, hasta el último participante.

## **Grandes historias**

El líder comienza una historia con una frase que termina en DE REPENTE. Luego, la siguiente persona tiene que agregar a la historia su propia oración que termina en DE REPENTE. Así se continúa la historia hasta que todos hayan participado. La historia se vuelve más loca a medida que cada persona agrega su oración. Por ejemplo; "Ayer fui al zoológico y estaba pasando por el recinto de los elefantes cuando DE REPENTE....."

## **Palabras enlazadas**

Este es un juego de asociación de palabras. Pida al grupo que se sienten en círculo. La primera persona comienza con cualquier palabra que quiera, por ejemplo: rojo. La siguiente persona repite la primera palabra y agrega otra palabra que se vincula con la primera, por ejemplo: tomate. La siguiente persona repite la palabra anterior y agrega otra palabra enlazada, por ejemplo: sopa y así sucesivamente. Para que esto siga avanzando, solo permita cinco segundos para cada enlace de palabras.

## **Dos verdades y una mentira**

Pida a todos que escriban en una tarjeta TRES cosas sobre sí mismos que los demás miembros del grupo no saben. Dos son verdaderas y una no. Por turnos, pida a los participantes que lean en voz alta los tres "hechos" sobre ellos mismos y que el resto del grupo vote cuáles son verdaderos y falsos. Siempre hay sorpresas. Esta sencilla actividad siempre es divertida y ayuda al grupo y a los líderes a conocerse más unos a otros.

## **Entrevista**

Divida a las personas en parejas. Pídales que se tomen tres minutos para entrevistarse entre sí. Cada entrevistador tiene que encontrar 3 datos interesantes sobre su pareja. Vuelva a reunir a todos y pídale que presenten los 3 datos sobre su pareja al resto del grupo.