



100 Formas de Animar Grupos:

Juegos para Usar en Talleres,
Reuniones y la Comunidad

INDICE

TÍTULO

PÁGINA NO.

Agradecimientos	1
Introducción	1
1. Hola Hola	2
2. Juego de malabarismos con pelotas	2
3. Nombres y adjetivos	2
4. Tres verdades y una mentira	2
5. Contacto visual	2
6. Emparejar las tarjetas	3
7. Espacio a mi derecha	3
8. Lo que tenemos en común	3
9. ¿Quién es el líder?	3
10. ¿Quién eres?	3
11. ¿Qué tipo de animal?	4
12. El guiño asesino	4
13. El sol brilla en...	4
14. COCOTERO	4
15. Escritura con el cuerpo	4
16. Nombres en el aire	5
17. Miembros de la familia	5
18. ¿Quién soy?	5
19. As y Bs	5
20. Grupo de estatuas	5
21. Moverse hacia el espacio	6
22. El juego del plátano	6
23. Paseos en taxi	6
24. Ensalada de frutas	6
25. 'Prrr' y 'Pukutu'	6
26. Bailando sobre papel	7
27. Marea sube/marea baja	7
28. Autobuses de Delhi	7
29. Conejos	7
30. Babor/ estribor	8
31. Me voy de viaje	8
32. Encuentra a alguien vestido de...	8
33. Toca algo azul	8
34. Simón dice	8
35. ¿Qué ha cambiado?	9
36. Gráfico de cumpleaños	9
37. Jugar al marro	9
38. Cinco islas	9
39. El juego de los animales	9
40. Actuar una mentira	9
41. Tráeme	10
42. El rey ha muerto	10
43. Locomoción	10
44. Papel y paja/popote	10
45. No contestes	11
46. La lucha de la cuerda	11
47. Pasar el parquet	11
48. El zorro y el conejo	11
49. La línea más larga	12

TÍTULO

PÁGINA NO.

50. Robots	12
51. El Rey de la Selva	12
52. Pasar energía	12
53. El juego de la botella	13
54. ¿Te gusta tu vecino?	13
55. La cola del dragón	13
56. Masaje grupal	13
57. Pasar la persona	13
58. Parejas a ciegas	14
59. Me gustas porque...	14
60. Cabezas a barrigas	14
61. Bolas bajo la quijada	14
62. Rodillas arriba	14
63. ¡Párate, siéntate!	14
64. Nudos	15
65. El juego de la moneda	15
66. Contar al revés	15
67. Fizz Buzz	15
68. Un grupo balanceado	15
69. Dirigiendo y guiando	15
70. Intercambio de aplausos	15
71. De persona a persona	16
72. Contar hasta Siete	16
73. Barras de fútbol	16
74. Una orquesta sin instrumentos	16
75. Palmadas	16
76. Pasar la acción	16
77. Aplaudir y señalar	17
78. Tormenta	17
79. Estatua pare	17
80. Orquesta	17
81. Párate, sientate y canta	18
82. Pasando el ritmo	18
83. Mensajero	18
84. El juego de dibujar	18
85. Imagen de espejo	18
86. Hokey Cokey	19
87. Mensajes confusos	19
88. El Objeto hablador	19
89. Sansón y Dalila	19
90. El Juego del Sí/No	19
91. El juego de la "E"	20
92. Sagidi sagidi sapopo	20
93. ¿Qué estamos haciendo?	20
94. ¿Cuál es el adverbio?	20
95. Lista de compras	20
96. ¿Qué estoy sintiendo?	21
97. ¡O Kabita!	21
98. Dando regalos	21
99. Escribiendo en la espalda	21
100. Reflexión del día	21

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todos aquellos que han contribuido a esta publicación. Gracias en particular al personal y a los asesores de las organizaciones enlace de la Alianza por sus contribuciones, al secretariado de la Alianza y a los socios clave en África, Asia, América Latina y Europa del Este. También, queremos dar crédito a las siguientes publicaciones de las cuales hemos extraído aportes para el presente material: **Games for Training**, Ross Kidd, PEER Botswana, **Listening for Health**, International Catholic Child Bureau and Child-to-Child Trust, 1997 y **Gamesters' Handbook - 140 Games for Teachers and Group Leaders**, Donna Brandes and Howard Phillips, 1990. Las ilustraciones de esta publicación son de Petra Rohr-Rouendaal.

INTRODUCCIÓN

La Alianza Internacional contra el VIH/SIDA (la Alianza) es una organización no gubernamental que apoya a comunidades en países en vías de desarrollo para hacer una contribución significativa en la prevención del VIH, atención al SIDA y apoyo a niños afectados por la epidemia. Desde su creación en 1993, la Alianza ha dado apoyo financiero y técnico a ONGs y OBCs de más de 40 países. Además, la Alianza promueve buenas prácticas en comunidades de sus respuestas hacia el VIH/SIDA, más en líneas generales a través de evaluaciones, investigaciones de operaciones, el desarrollo de materiales y herramientas para entrenamiento así como también de actividades para políticas y cabildeo.

100 Formas de Animar Grupos: Juegos para Usar en Talleres, Reuniones y la Comunidad es parte de una serie de recursos que la Alianza está desarrollando para estimular la participación en la práctica. Es una compilación de técnicas de animación, rompehielos y juegos que pueden ser usados por cualquier persona que esté trabajando con un grupo de personas, ya sea en un taller, en una reunión o en la comunidad.

¿POR QUÉ USAR TÉCNICAS DE ANIMACIÓN?

Los facilitadores usan juegos por varias razones diferentes, inclusive para ayudar a que las personas se conozca unas a otras, incrementando los niveles de energía o entusiasmo, estimulando el desarrollo de

equipos o haciendo que la gente piense sobre un problema en particular. Los juegos que ayudan a que las personas se conozcan entre sí y que ayudan a relajarse se llaman **rompehielos**. Cuando la gente se ve somnolienta o cansada, las **técnicas de animación** pueden ser usadas para hacer que la gente se mueva y para darles más entusiasmo. Otros juegos pueden ser usados para ayudar a pensar a las personas sobre problemas y puede ayudar a solucionar problemas que las personas puedan enfrentar cuando trabajan juntas. Los juegos también pueden ayudar a que la gente piense creativa y lateralmente.

Esta guía incluye todos estos tipos diferentes de juegos - en ningún orden en particular - y los facilitadores pueden escoger aquellos que sean más apropiados para sus propósitos y contextos específicos.

COSAS QUE SE DEBEN CONSIDERAR CUANDO SE USEN LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

- ✓ Durante un taller o una reunión, trate de usar técnicas de animación frecuentemente, cuando la gente se ve adormilada o cansada o para crear un descanso natural entre actividades.
- ✓ Trate de escoger juegos que sean apropiados para el contexto local; por ejemplo, piense cuidadosamente sobre la utilización de juegos que consisten en tocar a otras personas, en particular, cuando se tocan diferentes partes del cuerpo.
- ✓ Trate de escoger juegos en los que todos puedan participar y sea sensible a las necesidades y circunstancias del grupo. Por ejemplo, algunos de estos juegos pueden excluir a personas con discapacidades, tales como dificultades al caminar o al oír, o personas con diferentes niveles de habilidades para leer y escribir.
- ✓ Trate de garantizar la seguridad del grupo, particularmente en juegos que consistan en correr. Por ejemplo, trate de asegurarse que haya suficiente espacio y que el suelo esté despejado.
- ✗ Trate de no solo usar juegos competitivos, sino también juegos que incentiven el desarrollo del trabajo en equipos.
- ✗ Trate de evitar que las técnicas de animación duren mucho tiempo. Hágalas breves y continúe con la siguiente actividad planeada cuando todos hayan tenido la oportunidad de moverse y idespertarse!

1 HOLA HOLA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo. Una persona camina alrededor del círculo, por la parte exterior y toca a alguien en el hombro. Esa persona camina alrededor del círculo en la dirección contraria, hasta que las dos personas se encuentren frente a frente. Se saludan mutuamente tres veces por sus nombres en su idioma. Luego las dos personas corren en direcciones opuestas alrededor del círculo, hasta tomar el lugar vacío. La persona que pierde camina alrededor del círculo otra vez y el juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

2 JUEGO DE MALABARISMOS CON PELOTAS

Todos se ponen de pie y forman un círculo pequeño. (Si el grupo es muy grande, será necesario dividirlo en dos círculos.) El facilitador empieza por tirar la pelota a alguien en el círculo, diciendo el nombre de esa persona al tirar la pelota. Continúe tomando y tirando la pelota, estableciendo un modelo para el grupo. (Cada persona debe recordar quién le tiró la pelota y a quién se la ha tirado.) Una vez que todos hayan recibido la pelota y un modelo haya sido establecido, incorpore una o dos pelotas más, para que siempre hayan varias pelotas en uso al mismo tiempo, copiando el modelo establecido.

3 NOMBRES Y ADJETIVOS

Los participantes piensan en un adjetivo para describir cómo se sienten y cómo están. El adjetivo debe empezar con la misma letra que sus nombres; por



ejemplo, "Soy Fernando y estoy feliz". O "Soy Inés y me siento increíble". Al pronunciar el adjetivo, también pueden actuar para describirlo.

4 TRES VERDADES Y UNA MENTIRA

Todos escriben sus nombres y tres cosas verdaderas y una falsa acerca de sí mismos en una hoja grande de papel. Por ejemplo, 'A Alfonso le gusta cantar, le encanta el fútbol, tiene cinco esposas y le encanta la ópera'. Luego los participantes circulan con sus hojas de papel. Se unen en parejas, enseñan sus papeles a cada uno y tratan de adivinar cuál información es mentira.

5 CONTACTO VISUAL

De pie, los participantes forman un círculo. Cada persona hace contacto visual con otra persona en el lado opuesto del círculo. La pareja camina a través del círculo y cambia posiciones, mientras mantienen contacto visual. Muchas parejas pueden cambiar posiciones al mismo tiempo y el grupo debe tratar de asegurarse que todos en el círculo hayan sido incluidos en el intercambio. Empiece por intentar hacerlo en silencio y luego intercambie saludos en el centro del círculo.

6 EMPAREJAR LAS TARJETAS

El facilitador escoge un cierto número de frases bien conocidas y escribe la mitad de cada frase en un pedazo de papel o en una tarjeta. Por ejemplo, escribe 'Feliz' en un pedazo de papel y 'Cumpleaños' en otro. (El número de pedazos de papel debe ser el mismo que el número de participantes en el grupo.) Los pedazos de papel doblados se ponen en un sombrero. Cada



participante toma un pedazo de papel del sombrero y trata de encontrar al miembro del grupo que tiene la otra mitad de su frase.

7 ESPACIO A MI DERECHA

Los participantes se sientan formando un círculo. El facilitador se asegura que el espacio a su derecha se mantenga vacío. Luego le pide a un miembro del grupo que venga a sentarse en el espacio vacío; por ejemplo, "Me gustaría que Lili venga y se siente a mi derecha". Lili se mueve y ahora hay un espacio a la derecha de otro participante. El participante que está sentado junto al espacio vacío dice el nombre de otra persona diferente para que venga a sentarse a su lado derecho. Continúe hasta que todo el grupo se haya movido una vez.

8 LO QUE TENEMOS EN COMÚN

El facilitador dice una característica de las personas en el grupo, como 'tener hijos'. Todos aquellos que tengan hijos deben moverse hacia un lado del salón. Cuando el facilitador dice más características, como 'les gusta el fútbol', las personas con esas características se mueven al lugar indicado.

9 ¿QUIÉN ES EL LÍDER?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un 'líder'. El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale del salón para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

10 ¿QUIÉN ERES?

Pida que un voluntario salga del salón. Mientras el voluntario está afuera, el resto de los participantes escogen una ocupación para él/ella, tal como chofer o pescador. Cuando el voluntario regresa, el resto de los participantes actúan las actividades. El voluntario debe adivinar la ocupación que ha sido escogida para él/ella según las actividades que sean actuadas.

11 ¿QUÉ TIPO DE ANIMAL?

Pida a los participantes que se dividan en parejas y que formen un círculo. Ponga suficientes sillas en el círculo para que todas las parejas, excepto una, tengan asientos. En secreto, cada pareja decide qué tipo de animal va a ser. Los dos participantes sin sillas son los elefantes. Estos caminan por el círculo diciendo los nombres de diferentes animales. Cuando adivinan correctamente, los animales que han sido nombrados tienen que pararse y caminar detrás de los elefantes, actuando como los animales que representan. Esto continúa hasta que los elefantes ya no puedan adivinar más. Luego ellos dicen "Leones!" y todas las parejas corren hacia las sillas. La pareja que se queda sin sillas se convierte en los elefantes en el siguiente turno.

12

EL GUIÑO ASESINO

Antes de iniciar el juego, pida a alguien que sea 'el asesino', manteniendo en secreto su identidad. Explique que una persona del grupo es el asesino y que esa persona puede matar a la gente sólo con un guiño. Entonces todos se pasean por el salón en diferentes direcciones, manteniendo contacto visual con cada persona que pasa por su lado. Si el asesino le guiña el ojo, tiene que pretender que está muerto. Todos tienen que tratar de adivinar quién es el asesino.



13 EL SOL BRILLA EN...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan calcetines" o "el sol brilla en todos los que tienen ojos café". Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita "el sol brilla en..." y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

14 COCOTERO

El facilitador enseña al grupo cómo deletrear C-O-C-O-T-E-R-O usando sus brazos y el resto de su cuerpo. Luego todos los participantes juntos tratan de hacer lo mismo.

15 ESCRITURA CON EL CUERPO

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire con una parte de sus cuerpos. Puede ser que escojan usar el codo o una pierna, por ejemplo. Continúe de esta manera hasta que todos hayan escrito sus nombres con varias partes de sus cuerpos.

16 NOMBRES EN EL AIRE

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire, primero con su mano derecha y luego con su mano izquierda. Finalmente, pídeles que escriban sus nombres en el aire con ambas manos al mismo tiempo.

17 MIEMBROS DE LA FAMILIA

Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor. O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros. Dé a cada persona una de las tarjetas y pídeles que se paseen por el salón. Explíqueles que cuando usted diga “reunión familiar” todos deben tratar de formar un “grupo familiar” lo más rápido posible.

18 ¿QUIÉN SOY?

Ponga el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Pida a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con “sí” o “no”. El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.

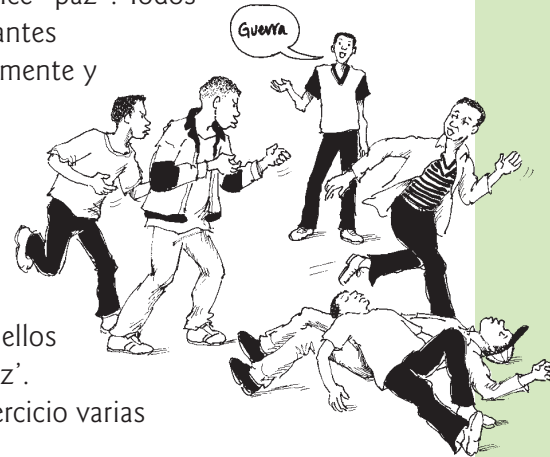


19 As Y Bs

Pida a todos que escojan en silencio a alguien en el salón para que sea su persona 'A' y a alguien más que sea su persona 'B'. No hay un criterio en particular para hacer sus elecciones las selecciones son completamente individuales. Cuando todos hayan hecho sus elecciones, pídeles que se acerquen lo más posible a sus respectivas personas 'A', y al mismo tiempo se alejen lo más posible de sus personas 'B'. Las personas pueden moverse rápidamente, pero no deben tocar o sostener a nadie. Después de unos pocos minutos, los participantes paran e invierten el proceso, acercándose a sus personas 'B' y evitando a sus personas 'A'.

20 GRUPO DE ESTATUAS

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice “paz”. Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa ‘paz’. Repita el ejercicio varias veces.



21 MOVERSE HACIA EL ESPACIO

Pida a todos que escojan un lugar en particular en el salón. El juego inicia parándose en su 'lugar'. Pida que caminen por el salón y hagan una acción en particular, por ejemplo saltando en un pie, saludando a todos los que llevan ropa azul o caminando de espaldas, etc. Cuando el facilitador dice "pare", todos deben correr hacia sus espacios originales. La persona que llegue a su espacio primero será el siguiente líder y podrá pedir al grupo que hagan lo que él/ella quiera.

22 EL JUEGO DEL PLÁTANO

Seleccione un plátano u otro objeto, por ejemplo un llavero. Los participantes de pie forman un círculo con las manos detrás de sus espaldas. Una persona se ofrece como voluntario para pararse en el centro. El facilitador camina por la parte de afuera del círculo y secretamente pone el plátano en las manos de alguien. Entonces el plátano se pasa discretamente alrededor del círculo detrás de los participantes. El trabajo del voluntario en el centro es estudiar las caras de las personas y descubrir quién tiene el plátano. Cuando tenga éxito, el voluntario toma su lugar en el círculo y el juego continúa con una persona nueva en el centro.

23 PASEOS EN TAXI

Pida a los participantes que simulen estar subiendo a unos taxis. Los taxis solo pueden llevar cierto número de personas, como dos, cuatro u ocho. Cuando los taxis paran, los participantes tienen que correr para formar grupos con la misma cantidad de personas que en su taxi. Este es un juego útil para dividir en grupos a los participantes al azar.

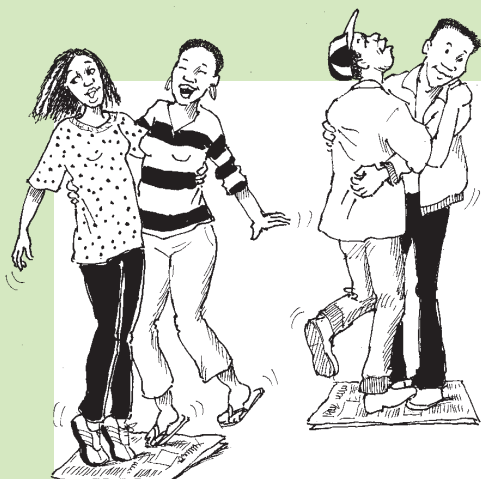
24 ENSALADA DE FRUTAS

El facilitador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo. Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El facilitador dice el nombre de una fruta, como 'naranjas' y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas. La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice 'ensalada de frutas' todos tienen que cambiar de asientos.

25 "PRRR" Y "PUKUTU"

Pida a todos que se imaginen a dos pájaros. Un pájaro dice 'prrr' y el otro dice 'pukutu'. Si usted dice 'prrr', todos los participantes deben pararse de puntillas y mover sus codos de lado a lado, como si fueran un pájaro encrespando sus alas. Si usted dice 'pukutu', todos tienen que quedarse quietos y no mover ni una pluma.





26 BAILANDO SOBRE PAPEL

Los facilitadores preparan hojas de periódico o pedazos de tela del mismo tamaño. Los participantes se dividen en parejas. A cada pareja se le da lo mismo, ya sea una hoja de periódico o un pedazo de tela. Las parejas bailan mientras el facilitador toca música o da palmadas con las manos. Cuando la música o las palmadas paran, cada pareja debe pararse en su hoja de periódico o en su pedazo de tela. La próxima vez que la música o las palmadas paren, la pareja tiene que doblar por la mitad su papel o tela antes de pararse sobre ella. Después de varios turnos, el papel o la tela se hacen muy pequeños porque han sido doblados una y otra vez. Es cada vez más difícil que dos personas se paren sobre el papel o la tela. Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo, quedan 'fuera' del juego. El juego continúa hasta que una pareja gane.

27 MAREA SUBE/MAREA BAJA

Dibuje una línea que represente la orilla del mar y pida a los participantes que se paren detrás de ella. Cuando el facilitador grite "Marea baja!" todos saltan hacia adelante, en frente de la línea. Cuando el líder grite "Marea sube!" todos saltan hacia atrás, detrás de la línea. Si el facilitador grita "Marea baja!" dos veces seguidas, los participantes que se muevan tendrán que salir del juego.

28 AUTOBUSES DE DELHI

Este juego puede ser llamado con el nombre de cualquier tipo de transporte local. Seleccione un número de 'chóferes'. Asigne un cierto número de pasajeros que el chofer tiene que recoger. (Asegúrese de haber contado correctamente, para que nadie se quede sin transporte!) Pida a los chóferes que vayan por el salón haciendo ruidos de vehículos y pregonando sus servicios. Los pasajeros se forman detrás o al lado de su chofer para que parezca que están en un vehículo. Ahora todos los 'vehículos' conducen como si estuvieran en tráfico, tocando sus pitos y gritando a otros chóferes y vehículos.

29 CONEJOS

Alguien empieza por poner ambas manos sobre sus orejas y a mover sus dedos. Las personas a ambos lados de esta persona ponen sólo una mano sobre la oreja que está junto a la persona con ambas manos arriba. Luego la persona que tiene ambas manos arriba señala a otra persona del círculo. Ahora esta persona pone sus manos junto a sus orejas y mueve sus dedos. Las personas a ambos lados tienen que poner su mano sobre la oreja que está junto a la persona con las dos manos arriba y tienen que mover sus dedos. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan sido 'conejos'.



30 BABOR/ESTRIBOR

Los participantes se paran en el centro del salón. Si el líder grita “Estribor”, todos corren hacia la derecha. Si grita “Babor”, todos corren hacia la izquierda y si grita “Tripulación al barco”, todos corren de vuelta al centro. Otras frases pueden ser añadidas; por ejemplo, “Súbanse al aparejo” entonces todos pretenden subir, “Fregar la cubierta”, y así.

31 ME VOY DE VIAJE

Todos se sientan en un círculo. Empiece diciendo “Me voy de viaje y me llevo un abrazo” y abraza a la persona a su derecha. Entonces esa persona tiene que decir “Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda” y le da a la persona a su derecha un abrazo y una palmada en la espalda. Cada persona repite lo que se ha dicho y añade una nueva acción a la lista. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

**32 ENCUENTRA A ALGUIEN VESTIDO DE...**

Pida a los participantes que caminen relajándose, sacudiendo sus extremidades y relajándose en general. Después de un corto tiempo, el facilitador grita “Encuentra a alguien vestido de...” y dice el nombre de la prenda de vestir. Los participantes tienen que apurarse para pararse junto a la persona descrita. Repita este ejercicio varias veces usando diferentes tipos de prendas de vestir.

33 TOCA ALGO AZUL

Pida a los participantes que se pongan de pie. Explíqueles que les va a pedir que encuentren algo azul y que ellos tienen que ir a tocarlo. Esto puede ser una camisa azul, un bolígrafo, un zapato o lo que sea. Continúe el juego de esta manera, pidiendo a los participantes que digan sus propias sugerencias de cosas para tocar.

34 SIMÓN DICE

El facilitador explica al grupo que deben seguir las instrucciones cuando el facilitador empiece la instrucción diciendo “Simón dice...”. Si el facilitador no empieza la instrucción con las palabras “Simón dice...”, entonces el grupo no debe seguir las instrucciones! El facilitador empieza por decir algo como “Simón dice que aplaudas” mientras él/ella aplaude con sus manos. Los participantes le imitan. El facilitador acelera sus acciones, siempre diciendo “Simón dice...” primero. Después de un corto tiempo, se omite la frase “Simón dice”. Aquellos participantes que sigan las instrucciones ‘salen’ del juego. Se puede continuar el juego mientras siga siendo divertido.

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

