

# Reto:

## Ojos vendados

Con los ojos vendados y la mano contraria, un integrante del equipo debe escribir los 5 valores del Código General de Integridad. El equipo que tenga los 5 valores con la escritura más legible gana.



**VALORANDO**

# Reto:

## Rap

Citando una situación en donde se represente la  
JUSTICIA en el día a día laboral.  
Todos los integrantes deben rapear la estrofa.  
Gana en equipo con la estrofa más creativa.



## VALORANDO

# Reto:

## Rap

Cada equipo debe inventar una estrofa de un rap citando una situación en donde se represente la HONESTIDAD en el día a día laboral.

Todos los integrantes deben rapear la estrofa.

Gana en equipo con la estrofa más creativa.



# VALORANDO

# Reto:

## Rap

Cada equipo debe inventar una estrofa de un rap citando una situación en donde se represente el COMPROMISO en el día a día laboral.  
Todos los integrantes deben rapear la estrofa.más creativa.



**VALORANDO**

# Reto:

## Escriba el valor

El equipo debe buscar la forma de escribir en el piso un valor de los cinco que componen el Código General de Integridad, con los objetos que tenga a la mano. El primer equipo que termine gana el turno.



**VALORANDO**

# Reto:

## Rap

Cada equipo debe inventar una estrofa de un rap citando una situación en donde se represente la HONESTIDAD en el día a día laboral.

Todos los integrantes deben rapear la estrofa.

Gana en equipo con la estrofa más creativa.



## VALORANDO

# Reto:

## Rap

Cada equipo debe inventar una estrofa de un rap citando una situación en donde se represente el COMPROMISO en el día a día laboral.

Todos los integrantes deben rapear la estrofa.más creativa.



## VALORANDO

# Reto:

## Juego de preguntas

En esta actividad cada integrante lanza preguntas cotidianas al azar a otro competidor, ej:  
“¿Usted ha llegado tarde a la oficina?”.

El jugador que reciba la pregunta debe ignorarla y lanzar otra pregunta cotidiana a otro concursante. Si la persona responde, se traba, o devuelve la pregunta a la misma persona que se la envió, pierde y su equipo sale del juego. Gana el equipo que quede invicto.

Nota: Si el jugador se equivoca, deberá responder la pregunta enviada.



# VALORANDO



# Reto:

## Mímica

Para esta actividad cada equipo se debe dividir en dos unos actúan y otros adivinan. Los actores deberán representar el valor mencionado al final de esta tarjeta de tal forma que sus compañeros lo adivinen. El equipo que primero adivine gana el turno.

**Valor: Diligencia.**



**VALORANDO**

# Reto:

## Mímica

Para esta actividad cada equipo se debe dividir en dos, unos actúan y otros adivinan. Los actores deberán representar el valor mencionado al final de esta tarjeta de tal forma que sus compañeros lo adivinen. El equipo que primero adivine gana el turno.

**Valor: Respeto.**



## VALORANDO

# Reto:

## Mímica

Para esta actividad cada equipo se debe dividir en dos, unos actúan y otros adivinan. Los actores deberán representar el valor mencionado al final de esta tarjeta de tal forma que sus compañeros lo adivinen. El equipo que primero adivine gana el turno.

**Valor: Honestidad.**



**VALORANDO**

# Reto:

## Malos hábitos

Los equipos deben escribir en un minuto la mayor cantidad de malos hábitos comunes en el día a día laboral. El equipo que haya escrito la mayor cantidad de malos hábitos gana.

**Nota: Al final de la actividad botar los “malos hábitos” a un baúl como acto simbólico.**



# VALORANDO

# Reto:

## Mímica

Para esta actividad cada equipo se debe dividir en dos, unos actúan y otros adivinan. Los actores deberán representar el valor mencionado al final de esta tarjeta de tal forma que sus compañeros lo adivinen.  
El equipo que primero adivine gana el turno.

**Valor: Compromiso.**



**VALORANDO**

# Reto:

## Mímica

unos actúan y otros adivinan. Los actores deberán de tal forma que sus compañeros lo adivinen.  
El equipo que primero adivine gana el turno.

**Valor: Justicia.**



**VALORANDO**

# Reto:

## Sin dientes

Todos los participantes deben decir un compromiso con la integridad sin mostrar los dientes.

Van saliendo uno por uno los participantes que muestren los dientes hasta que quede solo uno, que será el que le de la victoria a su equipo.

**Ejemplo: Me comprometo a llegar temprano todos los días del año.**



# VALORANDO

# Reto:

## Escultura

A cada equipo se le entrega un pedazo de plastilina y un diseño logo de la entidad. El equipo que logre armar el logo más parecido en dos minutos con la plastilina es el ganador.



## VALORANDO



# Reto:

## Dibujar al personaje

Cada equipo debe crear el personaje ideal de la integridad. Este puede tener características mágicas, puede ser humano, animal, planta, o lo que se les ocurra a los participantes. Gana el equipo que cree al personaje más completo y creativo.

**Ejemplo: Un hombre con patas de avestruz que le permiten ser diligente y eficaz en todas sus labores, con alas de cobija, en vez de brazos, que arrojen a todos por igual, y que tenga entre el corazón y el cerebro una escalera para que se unan y pueda**



## VALORANDO

# Reto:

## Adivina el valor

El concursante deberá describir el valor sin mencionar este o las palabras escritas en esta tarjeta. El primer equipo en adivinar el valor gana.

**HONESTIDAD**

**Transparencia**

**Mentira**

**Verdad**



**VALORANDO**

# Reto:

## Adivina el valor

El concursante deberá describir el valor sin mencionar este o las palabras escritas en esta tarjeta. El primer equipo en adivinar el valor gana.

**RESPECTO**

**Trato**

**Educación**

**Cortesía**



**VALORANDO**

# Reto:

## Adivina el valor

El concursante deberá describir el valor sin mencionar este o las palabras escritas en esta tarjeta. El primer equipo en adivinar el valor gana.

## COMPROMISO

Deber

Responsabilidad

Desinterés



# VALORANDO

# Reto:

## Adivina el valor

El concursante deberá describir el valor sin mencionar este o las palabras escritas en esta tarjeta. El primer equipo en adivinar el valor gana.

### DILIGENCIA

**Eficiencia**

**Rapidez**

**Resultados**



# VALORANDO

# Reto:

## Adivina el valor

El concursante deberá describir el valor sin mencionar este o las palabras escritas en esta tarjeta. El primer equipo en adivinar el valor gana.

**JUSTICIA**

**Equidad**

**Imparcialidad**

**Igualdad**



**VALORANDO**