

# SOCIOLOGÍA DE LOS GRUPOS ESCOLARES:

## Sociometría y Dinámica de Grupos

Juan Sebastián Fernández Prados

Universidad de Almería 2000

### TEMA 8:

## 2. TIPOLOGÍAS DE LAS TÉCNICAS

Tras aclarar los puntos anteriores que son previos a la aplicación de una técnica para animar un grupo el abanico que se nos presenta de recursos es bastante importante. Baste con observar no sólo el número de fichas que acompaña a este texto sino la bibliografía donde podemos encontrar centenares de técnicas de grupo. Por esta razón se ha hecho ya habitual los intentos de clasificación de toda esta amalgama de recursos; aunque la realidad y la imaginación del profesor/a pueden convertir un recurso inicialmente pensado para un determinado tipo de situación concreta en una técnica idónea para una circunstancia totalmente distinta.

Siguiendo a Núñez y Loscertales (1996) podemos clasificar las técnicas de grupo según tres criterios:

a) Según el tamaño de grupo:

- Grande (Foro, Conferencia...)
- Mediano. (debate, discusión dirigida, coloquio, mesa redonda...)
- Pequeño (Seminario de trabajo, *Brainstorming*, Comisión...)

b) Según la participación de "expertos":

- Actividad predominante de los expertos (Entrevista pública, Simposio, mesa redonda o panel...).
- Participa activamente todo el grupo (*Phillips 6/6*, *Role-Playing*, Cuchicheo...)

c) Según sus efectos en el grupo:

- Satisfacción de las personas (Técnicas de presentación y favorecedoras de las relaciones personales...)
- Eficacia de la tarea (Técnicas para la toma de decisiones y para la organización...)

Antes de comenzar con esta recopilación de técnicas para dinamizar grupos quiero advertir que la clasificación elegida aquí pretende tener en cuenta los aspectos diferentes de la dimensión de los individuos, es decir, desarrollar todos y cada una de las dimensiones del sujeto, ya sea, la afectividad, autoestima, autoconocimiento, conocimiento de los demás, desarrollo cognitivo-afectivo-motor-sensorial, mediante la realización de actividades que se denominan, por su carácter específico, al realizarse en

grupo: “Técnicas de grupos”.

Es necesario aclarar los códigos que acompañan cada ficha de trabajo, explicando los siguientes tipos de dinámicas y sus códigos:

**Cuadro 8.2.** Tipo y código de técnicas de grupos

<b>TIPOS</b>	<b>CÓDIGOS</b>
PRESENTACIÓN	<b>01</b>
CONOCIMIENTO DEL OTRO	<b>02</b>
DESARROLLO MOTOR	<b>03</b>
DESARROLLO COGNITIVO	<b>04</b>
DESARROLLO SENSORIAL	<b>05</b>
DESARROLLO AFECTIVO	<b>06</b>
DESARROLLO CRÍTICO	<b>07</b>
AUTOESTIMA	<b>08</b>
ANÁLISIS DE PROBLEMAS	<b>09</b>
ANÁLISIS DEL ENTORNO	<b>10</b>
AYUDA	<b>11</b>

1) PRESENTACIÓN: con estas dinámicas de grupos lo único que se pretende es ofrecer una serie de técnicas cuya finalidad es incitar al discente a que sea introducido y presentado al resto del grupo, dándole, a su vez, al grupo la posibilidad de conocerse.

2) CONOCIMIENTO DEL OTRO: se pretende que el alumno pueda entablar confianza con el grupo de referencia en el que se encuentra y posibilitarle que pueda expresarse con confianza en el grupo. Pretendemos que el individuo pueda profundizar dentro de sí en el grupo el que se encuentra.

3) DESARROLLO MOTOR: pretendemos presentar una serie de dinámicas de grupos cuya finalidad básica es desarrollar la psico-motricidad fina y la gruesa del grupo al que se aplica.

4) DESARROLLO COGNITIVO: estas dinámicas de grupos pretenden desarrollar en el alumno destrezas de tipo cognitivo: memorización, comprensión, asimilación... Se pretende que el alumno sea capaz de reflexionar sobre lo que está aprendiendo y que, fundamentalmente, saque conclusiones en torno a lo que ha aprendido, para que pueda aplicar el conocimiento al medio en el que se encuentra inmerso. Además, es necesario mencionar que estas dinámicas tienen la finalidad de ser propias de cada una de las áreas básicas de conocimiento, es decir, Lengua, Matemáticas, Conocimiento del medio, Artística, Lengua Extranjera,...

5) DESARROLLO SENSORIAL: pretende ayudar al discente a desarrollar cada uno de los 5 órganos sensitivos del ser humano, además de ayudarles a la toma de conciencia de la situación que se produce el no poder ejercitar alguno de ellos.

6) DESARROLLO AFECTIVO: pretende establecer relaciones de ayuda entre el grupo. Se quiere dotar al grupo de la toma de conciencia de la importancia que tiene para

el individuo que colabore con los demás.

7) **DESARROLLO CRÍTICO**: se pretende que el individuo sea capaz de analizar, desde su punto de vista y sacando conclusiones, los diferentes problemas que se pueden encontrar a lo largo de su experiencia.

8) **AUTOESTIMA**: estas dinámicas se encuentran orientadas hacia la adquisición, por parte del individuo, de aquellos elementos que le lleve a desarrollar una concepción positiva de sí mismo. Con este tipo de dinámicas lo único que se quiere conseguir, es que el alumno presente una adecuada aceptación de sus posibilidades y de sus limitaciones.

9) **ANÁLISIS DE PROBLEMAS**: son aquel tipo de dinámicas que van encaminadas a la solución y análisis de los problemas que se puedan plantear dentro del grupo.

10) **ANÁLISIS DEL ENTORNO**: este tipo de dinámicas es apropiado sobre todo cuando el docente quiere presentar al grupo-clase una serie de problemas que suceden alrededor del entorno en que el que se encuentran. Se pretende dotar a los discentes de las estrategias adecuadas para que puedan analizar lo que ocurre alrededor, y de las estrategias que les ayuden a intervenir en la propuesta de soluciones de los problemas detectados.

11) **AYUDA**: la ultima variante de dinámicas que nos encontramos en esta recopilación son las que denominamos como “AYUDA”. El objetivo de este tipo de dinámicas es dotar al docente de material adecuado para el trabajo con niños o adolescentes que se encuentren inmersos dentro de lo que comúnmente denominamos “MARGINADOS”.

### **3. ESTRUCTURA DE LAS FICHAS**

Cada una de las fichas de las distintas dinámicas de grupo presentan el siguiente esquema y apartados:

**TÍTULO**: como su nombre indica este apartado recoge únicamente el título con el cual se conoce a esta dinámica.

**EDAD APROPIADA**: en este apartado lo que se pretende es establecer los límites de edad en los cuales las dinámicas son las más apropiadas.

**CÓDIGO**: tipo de dinámica o contenido temático de la dinámica. El desarrollo de este apartado lo encontraremos en el epígrafe 3 del tema.

**TAMAÑO DEL GRUPO**: aquí recogemos cual es el número de componentes del grupo son apropiados para sacarle mayor partida a la dinámica, con lo cual se aconseja respetar lo establecido.

**DESARROLLO**: Este es el apartado de la dinámica más importante ya que es aquí en donde se da una aclaración de como debe ser realizada. Este apartado se compone de los siguientes sub-apartados:

- **OBJETIVOS**: En el se pretende resaltar las finalidades de la dinámica, es decir, qué es lo que queremos conseguir desarrollar con la puesta en práctica de esta dinámica.

- **CONTENIDO**: En él se pretende mostrar cuales son los pasos que debemos desarrollar para poder llevarla a la práctica.

- **DURACIÓN**: En él se pretende mostrar cual es el tiempo que va a ocupar la dinámica, si por un casual la dinámica posee varios apartados lo que se

hará será el mostrar la temporalización de cada apartado.

- EVALUACIÓN: Se mostrarán los criterios a seguir para poder comprobar que la dinámica a tenido éxito.

VARIANTES: En este apartado se muestran las posibles posibilidades que se pueden realizar de cada una de las técnicas para poder adaptarlas a cada uno de los niveles y ciclos educativos. Se reflejarán los siguientes:

- Educación Infantil (De 0 a 6 años).
- Educación Primaria.
  - . Primer ciclo (7-8 años)
  - . Segundo ciclo (9-10 años)
  - . Tercer ciclo (11-12 años)
- Educación Secundaria.
  - . Obligatoria (12-16 años)
  - . Postobligatoria (17-18 años)

## FICHA 1

**1) TÍTULO:** Yo soy...

**2) EDAD APROPIADA:** 3-18 años.

**3) CÓDIGO:** 01.

**4) TAMAÑO GRUPO:**

- Primera parte del trabajo se realizará de forma individual.
- Segunda parte del trabajo se realizará en pequeños grupos de 4 o 5 alumnos/as (no más).

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Conocer algunos aspectos de la personalidad de los demás miembros del grupo.
- 2- Facilitar la interacción en el seno del grupo.

- CONTENIDO:

1- Cada participante recibe la hoja en la que se encuentran copiadas 5 veces la frase: "YO SOY...". El alumno deberá completarlas como lo desee, aunque puede reservar lo que desee de su intimidad.

2- Una vez terminados estos escritos se forman al azar grupos de 4 o 5 personas y se procede al intercambio y comentario de las frases.

3- Por último, se hace un encuentro en gran grupo para que se comente libremente lo sacado en la realización de la actividad individual y en pequeño grupo.

- DURACIÓN: 30 min. Aproximadamente.

- 5 o 10 min. para el trabajo individual
- 10 min. para el trabajo en pequeños grupos.
- 15 minutos para el trabajo en gran grupo.

- MATERIALES:

- Hojas impresas o fotocopiadas que contengan la frase a completar: YO SOY... repetida 5 veces.
- Útiles de escribir.

- EVALUACIÓN: Será desarrollada por el animador del grupo, el cual la realizará siguiendo los siguiente criterios:

- a) Si ha habido o no un clima distendido.
- b) Si ha habido coacción o no por parte del animador a la hora de dar las instrucciones.
- c) Si ha habido libertad dentro del aula, es decir, si se le ha dado al alumno/a libertad para actuar libremente, diciendo únicamente aquello que quiere decir.
- d) Evaluación de las conclusiones sacadas en la puesta en común, en la cual, el animador del aula deberá realizar preguntas como:
  - 1- ¿ Qué os ha parecido el ejercicio?.
  - 2- ¿ Qué os ha gustado más y lo menos?.

3- ¿ Qué os ha resultado más embarazoso?.

4- ¿ Qué es lo que habéis sacado en conclusión?.

## 6) VARIANTES:

- INFANTIL: Para este nivel además de lo explicado, cabe la posibilidad de describirse físicamente y después en el intercambio adivinar quién es quién.

- PRIMARIA:

PRIMER CICLO: además de describirse físicamente una vez descubierto de quién se trata, esa persona deberá contar una breve historia inventada de un personaje que debe tener sus propias costumbres y cualidades.

SEGUNDO CICLO: se deberán valorar los aspectos que deben ser positivos y los que perjudican a esta edad, siendo comentado por los propios niños.

TERCER CICLO: se unirán ambas partes y se alargará un poco más la historia inventada, adecuándola a esta edad.

- SECUNDARIA: éste es el nivel más conveniente para realizar la dinámica, será recomendable tras el intercambio realizar un comentario sobre las características del grupo. Más tarde se analizará lo que más y lo que menos les identifica a estas edades.

## FICHA 2

1) **TÍTULO**: Alicia en el País...

2) **EDAD APROPIADA**: 3- 18 Años.

3) **CÓDIGO**: 01

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: El tamaño oscila según el número de miembros del gran grupo, es decir que en esta dinámica no se van a hacer pequeños grupos.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Presentarse a los miembros del grupo.

2- Tratar de romper bloqueos e inhibiciones iniciales.

- CONTENIDO:

1- Se le da al grupo las siguientes instrucciones: "Igual que Alicia en el país de las maravillas es un nombre que se empareja con un país, cada uno de vosotros va a ir diciendo su nombre y a continuación diereis el de un país real o imaginario, que rime o se relacione con vuestro nombre".

2- Para comenzar con la dinámica la persona que coordina la actividad dice su nombre con el de un "país", y seguidamente señala a cualquier otro para que continúe.

- DURACIÓN: 25 minutos aproximadamente.

- Entre 10 y 15 para la realización.

- 10 minutos para la evaluación.

- MATERIALES: no hace falta ninguno.

- EVALUACIÓN (papel DEL ANIMADOR):

### EVALUACIÓN.

a) La evaluación se realizará mediante el diálogo libre y espontáneo, en el cual el animador pedirá que los miembros del grupo hagan comentarios sobre la dinámica; si ha sido difícil, si es demasiado sería, complicada, como se han sentido, para que sirve, etc.

### PAPEL DEL ANIMADOR.

a) Debe empezar él mismo el juego, para caldear y evitar que inicialmente se produzcan silencios.

b) Ha de saber esperar ya que, en ocasiones, algunos miembros del grupo se bloquean por un momento y se producen silencios que no necesariamente significa que no se quiera participar.

c) Respetará a los miembros del grupo que, absolutamente, no quieran participar y salvará la situación pasando rápidamente a otro participante.

d) Es necesario que el coordinador sea lo suficientemente ágil como para poder ayudar a los miembros del grupo cuando se queden bloqueados.

## 6) VARIANTES:

- INFANTIL: Puesto que a esta edad es difícil elaborar rimas con países, se podrá comparar el nombre con frutas, animales, ...etc.

Se procurará no repetir lo que se haya dicho con anterioridad para así, dificultar un poco más la dinámica.

### - PRIMARIA:

PRIMER CICLO: además de lo explicado para infantil, se penalizará al alumno que repita alguna rima. La penalización consistirá en cantar una canción cualquiera elegida por él mismo.

Nunca se podrá eliminar a nadie ya que en estas edades es fácil perder el interés .

SEGUNDO CICLO: en este ciclo, la canción elegida para la penalización, debe ser escogida por un pequeño tribunal formado por 4 o 5 alumnos. Se intentará que sean canciones conocidas y de actualidad.

TERCER CICLO: para el último ciclo de primaria, se realizarán rimas escogidas previamente, dando una primera vuelta con países, la segunda con animales y así sucesivamente.

El tiempo de respuesta de la rima no será inferior a 5 segundos, ejercitando así la agilidad mental.

- SECUNDARIA: en secundaria, además de lo anterior, el que repita la rima deberá cantar una canción escogida por el pequeño tribunal pero sólo con una de las 5 vocales, es decir, toda la canción con la misma vocal.

Con ésta dinámica, se intentará perder la timidez de los alumnos y se permitirá cualquier ayuda en la canción por parte de los compañeros.

## FICHA 3

1) **TÍTULO**: Presentación.

2) **EDAD APROPIADA**: 7-18 años.

3) **CÓDIGO**: 01

4) **TAMAÑO GRUPO**: Se distribuyen por grupos, el grupo A y el B.

## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

- 1- Romper el hielo inicial que se produce en cualquier grupo.
- 2- Ofrecer una aproximación a los valores personales a de cada miembro del grupo.
- 3- Iniciar la cohesión grupal.

### - CONTENIDO:

1- Se explican los objetivos y se forman los grupos (A y B). Los subgrupos serán del mismo tamaño de tal manera que si sobra alguno se convertirá en un observador de la actividad.

2- Se pide que cada subgrupo se coloque en un extremo de la sala, entregándose a cada miembro del subgrupo A, una cartulina y se les dan las siguientes instrucciones: "cada cartulina posee escrito una de las características de un miembro del grupo B, por lo que siguiendo esas pistas debéis encontrar al miembro de esa cartulina". Es importante decir que primeramente le hemos dado a los miembros del grupo B la cartulina, para que se describiesen a sí mismos, y viceversa, es decir repetimos la actividad con los miembros del grupo B.

3- Se establece un orden, de tal forma que por turnos, cada miembro del subgrupo A lee en voz alta su cartulina e intenta buscar la correspondencia en el grupo B.

### - DURACIÓN: 40 min. aprox.

- 30 min. para el desarrollo del juego.
- 10 min. para la evaluación.

- MATERIALES: Cartulinas de 8 x 12 cm., (a mano) que se distribuirán entre cada uno de los participantes.

### - EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

#### EVALUACIÓN.

a) Se realizará una valoración de la técnica, haciendo una puesta en común con todo el grupo.

#### PAPEL DEL COORDINADOR.

- a) Debe formar los subgrupos, puesto que no es "al azar".
- b) Preparar de antemano las cartulinas.
- c) Facilitar la puesta en común lanzando alguna pregunta.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: se recomienda para los alumnos de esta edad, que en las cartulinas dibujen tan sólo una fruta, verdura o animal preferido y que les guste. Más tarde se unirán o intentarán encontrarse aquellos que casualmente hayan dibujado lo mismo, dando así a entender que tienen los mismos gustos.

### - PRIMARIA.



**PRIMER CICLO:** previamente cada alumno dibujará a color la vestimenta que lleve, para una mejor identificación de la pareja. Después se repetirá con los mismos miembros del otro grupo.

**SEGUNDO CICLO:** en este ciclo, en las cartulinas se definirán físicamente, aunque además podrán poner sus cualidades y características que definan su personalidad.

**TERCER CICLO:** para cada cartulina se escribirán 3 características del alumno. Cuando un alumno del grupo "A" vaya leyendo las características de la cartulina que le haya tocado, se irán sentando los que no la posean hasta que al final quede la persona que reúna esas cualidades o características. Esta persona será del grupo "B" y entre ellos mantendrán una conversación, a parte, de sus gustos y aficiones.

**-SECUNDARIA:** Lo que a esta edad es más apropiado, es realizar la misma dinámica con cartulinas pero escribiendo de 3 a 5 cualidades tanto físicas como personales. De esta manera si coincide más de uno con las mismas características físicas se irán eliminando con las personales.

## **FICHA 4**

**1) TÍTULO:** El Paseo.

**2) EDAD APROPIADA:** 9 a 18 años.

**3) CÓDIGO:** 01

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

### **- OBJETIVOS:**

- 1- Memorizar los nombres de los componentes del grupo.
- 2- Establecer los primeros contactos dentro del grupo.
- 3- Dar confianza a los participantes.
- 4- Tratar de romper bloqueos e inhibiciones.

### **- CONTENIDO:**

1- Se dan las siguientes instrucciones al grupo: "Cada miembro del grupo se va a ir presentando y va decir su nombre y el de los demás participantes que se han presentado. Es decir, el individuo A se presenta y el B dice primeramente su nombre y el del individuo A, y el Siguiente, el C, dice su nombre y el de A y B, y así sucesivamente".

2- En un segundo momento, cada participante presenta al compañero que esta a la derecha.

3- Seguidamente se pide al grupo que todos se pongan de pie formando un circulo y que sigan las siguientes instrucciones: "Nos ponemos de pie y uno a uno, iréis pasando dentro del circulo. En el paseo cada persona invita a otra a pasear con ella y luego ocupa el lugar que había dejado dentro del circulo. La persona que queda dentro invita a otra a pasear con ella y así sucesivamente".

**- DURACIÓN:** 40 min. Aproximadamente.

10 min. para cada una de las partes de la dinámica.

- MATERIALES: ninguno.

- EVALUACIÓN: se seguirán los siguientes criterios:

1- La existencia de un clima distendido, sobre todo en la tercera fase de la dinámica.

2- Se evaluarán las actitudes del grupo, además de los posibles factores que pueden hacer que la dinámica no se realice correctamente.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: No es muy apropiada pero se puede utilizar eliminando la fase de memorización. Se plantea por lo tanto la siguiente variante:

Se le dice al niño lo siguiente: "Levántate y di tu nombre". Posteriormente se le dice que haga lo siguiente: " Colocaros en círculo, y uno de vosotros dará una vuelta por el círculo, y se acercará a uno de vuestros compañeros lo presentareis y él dará por vosotros la siguiente vuelta, si os equivocáis en el nombre de vuestro compañero, deberéis dar otra vuelta y presentar a otro, si acertáis su nombre, éste ira a ocupar vuestro lugar".

- PRIMARIA.

- PRIMER CICLO: Se utilizará la dinámica memorizando al menos a tres de sus compañeros anteriores. Si se es capaz de seguir, se sigue y si se falla pasa el turno al siguiente.

- SEGUNDO CICLO: se realizará igual que en el anterior ciclo, pero esta vez memorizando al menos a cinco de sus compañeros anteriores.

- TERCER CICLO: los alumnos realizarán una rima con su nombre y un animal. La primera vuelta será de prueba para recordar las rimas con los nombres, en la segunda el que falla debe imitar cada uno de los animales que se hayan dicho en las rimas de los compañeros.

- SECUNDARIA: en este ciclo se utilizará un poco la agilidad mental, es decir, en un máximo de tres segundos por nombre y persona dirán la rima de cada uno. Se penalizará igual que en tercer ciclo de primaria.

## **FICHA 5**

**1) TÍTULO:** Presentaciones Mentirosas.

**2) CÓDIGO:** 01.

**3) EDAD APROPIADA:** 10 a 18 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Crear un clima de distensión, cómodo y con notas de humor.
- 2- Fomentar que los miembros de un grupo se conozcan.
- 3- Facilitar el contacto con personas desconocidas.

- CONTENIDO:

1- Se comienza dándole al grupo la siguiente consigna: "Colóquense por parejas". Se van a presentar mutuamente dando cada uno a otro una información falsa (bien información falsa y espantosa o bien falsa y maravillosa). Se ofrece la posibilidad de que cada miembro de la pareja anote cuestiones con respecto a lo que le ha comentado el otro miembro de la pareja.

2- En gran grupo las parejas se van presentando, para lo que el miembro que ha escuchado y anotado lo que ha dicho su compañero presentará a éste y así sucesivamente se irán presentando las parejas.

3- Por último se realizará una conclusión final y se sacarán las conclusiones de la dinámica.

- MATERIALES: Papel y lápiz.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN: se seguirán los siguientes criterios:

- a) Grado de motivación e interés por parte de los miembros del grupo.
- b) Grado de comunicación oral de cada uno de los miembros del grupo.
- c) Nivel o capacidad inventiva.
- d) Clima del grupo.

PAPEL DEL PROFESOR:

a) Debe ir haciéndose un registro mental de lo que se habla en general: si aparece en el contenido de lo expuesto temas nostálgicos, alegres, etc.

b) Motivar al grupo incitándoles a una corta reflexión con cuestiones de tipo: "vamos a comentar que ideas predominan en todo lo inventado" o "¿en lo inventado hay algo de verdad?".

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: los alumnos de esta edad dirán su nombre relacionándolo con lo que más les guste, un deporte, una comida, o cualquier otra cosa que se les ocurra. Después sus compañeros los presentarán de la misma forma.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: al igual que en infantil se relacionará el nombre con lo que más les guste, y después en círculo intentarán recordar lo que cada uno dijo.

SEGUNDO CICLO: Se deberán contar entre parejas una historia irreal en la que ellos sean los protagonistas.

TERCER CICLO: además de imaginar una historia por ellos protagonizada, deberán gesticular todo aquello que se pueda realizar o los sonidos onomatopéyicos que aparezcan en la historia.

- SECUNDARIA: la información relacionada con el nombre deberá estar formada con una frase que rime pudiendo ser está verdadera o falsa.

## FICHA 6

**1) TÍTULO:** Te Toco y Te Rechazo.

**2) CÓDIGO:** 01.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** entre 15 o 20.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Romper inhibiciones.
- 2- Facilitar los acercamientos entre los miembros de un grupo.

- CONTENIDO:

1- Se ofrece al grupo entero la siguiente consigna: “Se debe caminar lentamente por todos los espacios de la habitación”.

2- Mientras se van desplazando se les informa que van a tocar con la mano a todos los integrantes del grupo que aparezcan por su camino, pero que rápidamente los deben rechazar. Se recalca que lo importante es que el que toca se retire de forma muy desdefiosa.

3- Valoración final sobre lo sucedido y los sentimientos que se hallan puesto en juego.

- DURACIÓN: 40 min. Aproximadamente.

- Desarrollo del juego: 15 o 20 min.
- Comentarios: 10 min.
- Comentario final: 15 min.

- MATERIALES: Una habitación lo suficientemente amplia para que permita moverse por ella sin agobios y una alfombra, en un rincón de la misma, para la posterior reflexión.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR):

EVALUACIÓN: se seguirán los siguientes criterios:

- a) Conclusiones sacadas en la puesta en común.
- b) Sensaciones expresadas por el grupo.
- c) Clima desarrollado en el aula.
- d) Grado de motivación del grupo.

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Recomendar que se intente ser espontáneo.
- b) Animar al grupo a participar.
- c) Estar atento a como se está desarrollando el juego: a las expresiones, gestos, comentarios.
- d) Abrir el grupo a la reflexión al hacer la valoración final.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: al tocarse, ambos dirán sus nombres en voz alta y se seguirá caminando hasta tocar a otro compañero/a.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: además de decir sus nombres, comentarán entre ellos sus gustos favoritos.

SEGUNDO CICLO: en este ciclo, al tocarse, dirán en voz alta y a la vez sus colores preferidos. Si no coinciden entre ellos se sigue, pero si coinciden se cogerán de la mano en busca de otra persona para tocarla y hacer lo mismo. Al final se formarán cadenas con el mismo color.

TERCER CICLO: se puede realizar la siguiente variante: se les pide que cada individuo que sea tocado debe decir una cualidad de aquel individuo que le ha tocado. Posteriormente se realizará una puesta en común en la que deben decir las conclusiones a las que han llegado con la actividad.

- SECUNDARIA: al tocarse dirán su animal favorito a la vez, si no coinciden no pasa nada, pero si coinciden quedarán paralizados hasta que otro pase y acierte de que animal se trataba. Si este compañero no les acierta el animal que los ha dejado paralizados, seguirá su rumbo y estos seguirán quietos hasta que alguien los libere.

## FICHA 7

1) **TÍTULO**: El Juego de la Representación.

2) **CÓDIGO**: 01.

3) **EDAD APROPIADA**: 12 en adelante.

4) **TAMAÑO GRUPO**: Pequeño grupo entre 12 y 14.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Crear confianza en el grupo.

2- Facilitar un caldeamiento inicial.

- CONTENIDOS:

1- Se reparte la fotocopia, o se escribe en una pizarra la lista que se ofrece en el apartado de materiales, dándole al grupo la siguiente consigna: "Hay que enumerar las actividades de la lista del 1 al 7, según tu preferencia a la hora de realizarla, asignando el número 1 a la que prefieras realizarla en primer lugar y así sucesivamente, según tu orden de preferencia. Debéis tener en cuenta que debéis pensarlo con mucho cuidado ya que lo más seguro es que tengáis que representar 3 de las elegidas en primer lugar.

2- Cuando todos hallan terminado de hacer su elección se procede a hacer un recuento estadístico (porque en realidad no hay que dramatizarla). En una pizarra y utilizando un cuadro de doble entrada: **actividad/orden de elección**, se elabora el resultado. Se va preguntando quién ha elegido en primer lugar la actividad A, quien en segundo, quien en tercero, y así sucesivamente.

3- Comentario final.

- DURACIÓN: 50 min. Aproximadamente.

- Primera fase: 15 min.

- Segunda fase: 20 min.

- Comentario final: 15 min.

**- MATERIALES:**

- Lista fotocopiada de **formas de representación** para cada participante.
- Papel y lápiz. Pizarra.

**LISTA DE ACTIVIDADES.**

- A) Imita el canto del gallo.
- B) Habla durante 2 minutos sobre tus mejores cualidades.
- C) Haz una pantomima imitando a una persona medio dormida, levantándose por la mañana.
- D) Habla durante 2 minutos de lo que más te gusta de tus compañeros de trabajo.
- E) Recita una poesía infantil que recuerdes de tu niñez.
- F) Camina por la habitación con un libro en la cabeza, procurando que no se caiga.
- G) Lee en voz alta una pequeña noticia del periódico.

**- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).**

EVALUACIÓN: Se seguirán los siguientes criterios:

- a) Cuestionario realizado en la puesta en común el cual puede ofrecer información de carácter subjetivo a cerca del por qué de las elecciones realizadas.
- b) Nivel de motivación del grupo.
- c) Clima del grupo.
- d) Elecciones realizadas (cuáles han elegido).

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Motivar la reflexión del grupo, planteando cuestiones como: ¿Te has encontrado realmente incomodo pensando que tendrías que realizar la actividad? ¿En qué grado crees que tu grado de orden de la lista presenta tu grado de confianza en el grupo o tu grado de bloqueo?, etc.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: leerles las actividades y darles a escoger una para después representarle, siempre y cuando no sean difíciles o tengan que leer. Se admite realizarlo en pequeños grupos

- PRIMARIA:

Para los tres ciclos y suponiendo que las actividades sean anuncios televisivos adsequibles de imitar, en grupos de cinco o seis alumnos/as representar la que más les guste.

- SECUNDARIA: para estas edades serán anuncios de TV que al principio nadie deberá saber , es decir , cada grupo sólo sabrá el suyo. Lo prepararán y el gran grupo deberá acertarlo. Se escogerán anuncios fáciles y de actualidad.

**FICHA 8**

ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

**1) TÍTULO:** La Canción en Clase de Lengua.

**2) EDAD APROPIADA:** 8-10 años.

**3) CÓDIGO:** 04.

**4) TAMAÑO GRUPO:** Gran grupo. Toda la clase.

## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

- 1- Corrección fonética.
- 2- Fijación de las formas gramaticales correctas.
- 3- Valoración de la canción en sí misma.
- 4- Descubrir aspectos culturales y estéticos de la civilización.
- 5- Acercar al alumno/a a la poesía de una forma agradable, como lo es la música.

### - CONTENIDO:

- 1- Escoger la música. (Es preferible que sea escogida por el alumno/a).
- 2- Escuchar la música.
- 3- Volver a escuchar la canción pero esta vez fijándose en el vocabulario que aparece.
- 4- Puesta en común del vocabulario y la estructura de la letra.
- 5- Se escucha por tercera vez la letra y el animador/a distribuye la letra haciendo notar si el lenguaje es culto, cuidado, generoso, etc.
- 6- Dramatizar la canción en pequeños grupos.
- 7- Cantarla entre todos.

### - DURACIÓN: 1 Hora.

### - MATERIALES:

- 1- Canciones de todo tipo.
- 2- Magnetófono.
- 3- Fotocopias con las letras de las canciones.

### - EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo una serie de criterios, como pueden ser:

- 1- Interés.
- 2- Participación de cada alumno/a.
- 3- Estudio del contenido de la canción.
- 4- Dramatización.

Es conveniente destacar en este apartado que también se hace necesario el abrir un debate abierto en el cual el alumno/a exprese libremente que es lo que le ha parecido la dinámica.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: solamente se escogerán canciones que se puedan gesticular, por ejemplo la lluvia, el sol, los pájaros y cualquier otra que no resulte complicado ni de representar ni de cantar.

### - PRIMARIA.

PRIMER CICLO: además de lo explicado para infantil, al final de cada canción se les harán una serie de preguntas para ver si han estado atentos y han prestado atención a la letra de la canción

SEGUNDO CICLO: escuchar la canción varias veces e intentar representarla con palmadas y chasquidos ejercitando así, el ritmo y la coordinación gestual

TERCER CICLO: intentar captar en la letra diversas actividades, por ejemplo que apunten palabras encontradas que acaben en A, los nombres de animales, algún color e incluso que realicen campos semánticos con el vocabulario de la canción.

- SECUNDARIA: Con este tipo de alumnos/as lo que se pretende es que realicen un estudio mucho más exhaustivo de las canciones, con lo que conseguiríamos una mayor profundidad por parte del individuo en cuestiones referidas con el análisis del lenguaje.

Además esta dinámica es aconsejable que se lleve a cabo en la clase de Inglés.

## FICHA 9

1) **TÍTULO**: Llenemos el Cuerpo de Poesía.

2) **EDAD APROPIADA**: 8-10 Años.

3) **CÓDIGO**: 04.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Se recomiendan que se divida a la clase en grupos de 5 alumnos/as.

5) **DESARROLLO**.

### - OBJETIVOS:

- 1- Recuperación de la lectura popular.
- 2- Desarrollo de la memoria.
- 3- Recuperación de la tradición oral.
- 4- Iniciación a la investigación.
- 5- Desarrollo de la expresión oral y escrita y cualquier otro tipo de comprensión.

### - CONTENIDOS:

- 1- Dividir la clase en grupos de 5 alumnos/as.
- 2- Cada grupo realizará un muñeco grande de cartón y lo colocará en la pared.
- 3- Se buscan en revistas, periódicos, libros, poesías o refranes que hagan referencia al cuerpo humano.
- 4- Se escriben las poesías en trozos de cartulina.
- 5- Cada cartulina se va colocando en la parte del cuerpo del muñeco a la que haga alusión.

- DURACIÓN: 2 horas aproximadamente.

### - MATERIALES:

- 1- Papel continuo.
- 2- Cartulinas de colores.
- 3- Lápices, ceras o rotuladores.
- 4- Periódicos, revistas o libros.

- EVALUACIÓN: Se realizará la evaluación anotando los resultados de la actividad, mediante la observación, en la que se tendrán en cuenta si se han alcanzado los objetivos propuestos.



Además es conveniente abrir al igual que en las anteriores dinámicas un debate libre y espontáneo en el que los miembros del grupo se puedan expresar de forma libre y espontánea.

## **6) VARIANTES.**

Este tipo de dinámica no acepta ningún tipo de variantes debido a su estructura.

## **FICHA 10**

**1) TÍTULO:** Pequeño Laboratorio de Corrección Fonética.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** 8 años hasta 18.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** 5 personas.

## **5) DESARROLLO.**

### OBJETIVOS:

- 1- Corrección fonética.

### CONTENIDO:

- 1- Los/as alumnos/as graban en una cinta un texto, historieta, cuento,... creado por ellos.
- 2- La grabación es presentada al resto de la clase para ser escuchada.
- 3- Los grupos van corrigiendo la grabación, tanto fonéticamente, como el vocabulario, la estructura de las frases, etc.

DURACIÓN: 1 hora y 15 minutos aproximadamente.

- Creación del texto: 30 minutos.
- Grabación de la cinta: 15 minutos.
- Puesta en común: 30 minutos.

(Nota: se puede hacer todo en el mismo día en diferentes sesiones).

### MATERIAL:

- Magnetófono.
- Cinta.
- Papel y lápiz.

EVALUACIÓN: Se evaluarán los siguientes aspectos fonéticos:

- a) Correcta pronunciación.
- b) Corrección del texto.
- c) Calidad de la grabación.

## 6) VARIANTES.

Se utilizará sobre todo a partir del segundo curso del segundo ciclo de primaria, ya que

como se ha dicho en el apartado referido a la edad a la que es apropiada esta dinámica y debido a la dificultad que el desarrollo de la misma estima, creemos que no es apropiada el utilizarla en cursos inferiores, por lo que no ofrecemos para esta dinámica ningún tipo de variante.

## FICHA 11

1) **TÍTULO:** Noticiario.

2) **CÓDIGO:** 04.

3) **EDAD APROPIADA:** Desde los 6 a los 18 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO:** 5 personas.

5) **DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar el uso comunicativo de la lengua.
- 2- Aprender a sintetizar en forma oral y escrita.
- 3- Estimular a los alumnos/as a una pronunciación correcta.

### - CONTENIDO:

1- Cada día un grupo diferente preparará las noticias más importantes y las presentará oralmente a sus compañeros, dramatizando lo que se conoce como un noticiario televisivo.

2- Las noticias se dividirán en externas al colegio y a la clase, noticias del colegio y noticias de la clase.

3- Una vez presentadas las noticias se debatirá alguna de ellas y se sacará alguna/s conclusión/es.

### - DURACIÓN: 4 horas aproximadamente.

- Preparación noticias: 2 o 3 horas.
- Trabajo de exposición en clase: 1 hora.

### - MATERIALES:

- Periódicos.
- Revistas.
- Folios.
- Bolígrafos.
- Diccionarios.

### - EVALUACIÓN: se seguirán los siguientes criterios de evaluación:

- a) Esfuerzo y desarrollo del trabajo.
- b) Obtención de los objetivos definidos por la dinámica.
- c) Autoevaluación.

## 6) VARIANTES.

Para hacer un poco más entretenida y real la dinámica, se elaborará un televisor con una caja de cartón y después se la decorará con un pequeño telón para poder leer las noticias y entre medio representar anuncios. Además, los alumnos podrán representar con pequeñas marionetas hechas por ellos mismos, los anuncios que estén de moda.

Esta dinámica se puede desarrollar en todos los cursos tal y como hemos comprobado en el apartado de edad apropiada, aunque nos parece que las variantes solo irán encaminadas en cuanto al tipo de noticias. Creemos que las noticias deben ser elegidas siguiendo estos criterios de selección:

- Dejar que sean los alumnos/as, los que libremente elijan las noticias que quieren trabajar y exponer en clase.
- Que sean noticias adecuadas al nivel de desarrollo del alumno/a.
- Que se puedan incluir estas noticias dentro del trabajo en las diferentes áreas o unidades didácticas.
- Que sean noticias que fomenten la discusión dentro de clase, en la que todos los alumnos/as puedan ofrecer su opinión.

En cuanto a los niveles de INFANTIL y PRIMER CICLO de PRIMARIA aconsejamos que en vez de noticias, se trabaje recordando en clase las travesuras que hacen los niños a lo largo del día, pudiendo de esta manera tener material para realizar esta variante.

## FICHA 12

1) **TÍTULO:** La Fotopalabra.

2) **CÓDIGO:** 04.

3) **EDAD APROPIADA:** de 3 años en adelante.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO:** gran grupo.

5) **DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Expresarse de forma oral de la forma más correcta posible.
- 2- Comprensión de mensajes orales.
- 3- Adquisición de las destrezas básicas de la lengua hablada.
- 4- Comprensión del entorno que les rodea y que rodea a las fotografías.
- 5- Inventiva oral sobre la fotografía fija.

### - CONTENIDO:

- 1- Aportar a la clase revistas usadas y viejas, así como fotos familiares.
- 2- Recortar y recopilar imágenes y fotos que llamen la atención.
- 3- Acumular todas las fotos/imágenes en el centro de la clase.
- 4- Los/as alumnos/as se sientan alrededor y cogen la foto que más les guste y agrade y la que menos les guste.
- 5- El alumno/a ha de describir las fotos escogidas o no e inventar una historia sobre ella.

6- Cuando todos los alumnos/as han realizado todas sus descripciones y contado sus historias, en gran grupo, colocan en un paralelograma todas las fotos escogidas y se inventa una historia colectiva.

- DURACIÓN: 2 horas aproximadamente.

- 1 hora para escoger las fotos e inventar la historia.
- 30 minutos para exponer las historias individuales.
- 30 minutos para realizar la historia colectiva.

- MATERIALES:

- Revistas.
- Fotos.
- Tijeras.
- Cartones, cartulinas.
- Pegamento.
- Bolígrafos.

- EVALUACIÓN: se realizará la evaluación con la comprobación para ver si se han cumplido o alcanzado los objetivos propuestos.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Para estas edades tan cortas sería divertido que inventasen una historia real con cada número del 1 al 10, explicando por qué cada uno tiene esa forma y no otra. Finalmente se les podrá dar forma de muñeco, según lo imaginado colocándoles ojos, brazos...etc.

Además de esto sería apropiado que realizaran la siguiente variante de la dinámica, o mejor dicho que sigan los siguientes puntos del contenido:

- Traer a la clase revistas y fotos de lo que los alumnos/as quieran.
- Colocar todas las fotos juntas para que tengan la oportunidad de escoger la que más les guste y la que menos.

- Pedirles a los alumno/as que inventen una historia con lo que aparece en la foto, y que se la cuenten al resto de la clase. (Podría ser conveniente que se les pidiera que realizasen gestos a la vez que van contando la historia para desarrollar la psicomotricidad).

- Por último se les pedirá que con todas las fotos que han sido elegidas inventen una historia entre todos.

- PRIMARIA.

- PRIMER CICLO: Para hacerlo más extenso, se podría seguir con la misma variante que en infantil pero utilizando las letras del abecedario

- SEGUNDO Y TERCER CICLO: se realizará la dinámica tal y como se ha explicado pero se intentarán escoger fotos que sugieran un determinado anuncio, película o dibujos animados para después así redactarla.

- SECUNDARIA: una vez colocadas todas las fotos en el paralelograma, los alumnos/as por orden y de uno en uno inventarán un trozo de historia procurando el que le toque después, que guarde relación una frase con otra, es decir, que haya continuidad en el cuento.

## FICHA 13

1) **TÍTULO**: La Fotonovela.

2) **CÓDIGO**: 04.

3) **EDAD APROPIADA**: De 6 a 18 años.

#### **4) TAMAÑO DEL GRUPO:** 5 o 6 personas.

#### **5) DESARROLLO.**

##### - OBJETIVOS:

- 1- Escribir correctamente oraciones sencillas.
- 2- Usar el diccionario.
- 3- Emplear frases hechas.
- 4- Desarrollar la creatividad.

##### - CONTENIDO:

1- Una vez dividida la clase en grupos, cada uno de ellos recortará diversas fotos de revistas, evitando que aparezcan personas famosas.

2- A partir de las fotos, escriben su historia, y la cuentan a los demás grupo y la corrigen entre todos, así todos los grupos.

- DURACIÓN: será aproximadamente de sesiones de 3 horas durante 2 meses, es decir 3 horas a la semana o al mes según la importancia o la cantidad de grupos que queden por intervenir y contar la historia que ha realizado.

##### - MATERIALES:

- Revistas.
- Tijeras.
- Papeles, bolígrafos y folios.

##### - EVALUACIÓN: Se evaluarán los siguientes puntos de interés:

- a) Valoración cualitativa del interés presentado por los alumnos/as y los grupos.
- b) Esfuerzo realizado a la hora de realizar el trabajo.
- c) Clima que se ha mantenido en el grupo.
- d) Superación de los objetivos que se plantearon al principio.

#### **6) VARIANTES.**

-INFANTIL: dada la complejidad de la tarea, para los alumnos de infantil se les permitirá recortar aquello que más les guste y posteriormente hacerles dar una explicación de por qué han elegido eso y no otra cosa.

-PRIMARIA: para los tres ciclos y adecuándose a cada nivel, los alumnos tras escuchar a cada grupo, deberán cambiarle el final a la historia.

-SECUNDARIA: otra variante podría ser elegir un tema para cada día, por ejemplo sobre la importancia de los alimentos, sobre los deportes, sobre el dinero...etc.

#### **FICHA 14**

**1) TÍTULO:** El Teatro Guiñol.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** desde los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** de 5 a 8 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la creatividad.
- 2- Desarrollar la expresión oral.
- 3- Perfeccionar las 4 destrezas lingüísticas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.
- 4- Que los alumnos/as se diviertan.
- 5- Desarrollar la imaginación.

- CONTENIDO:

- 1- Creación del teatro (texto).
- 2- Desarrollar la expresión oral.
- 3- Perfeccionar las 4 destrezas lingüísticas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.
- 4- Que los alumnos/as se diviertan.
- 5- Desarrollar la imaginación.

- CONTENIDO:

- 1- Creación del teatro (texto).
- 2- Creación de los muñecos mediante la aplicación del mayor número de técnicas posibles.
- 3- Corrección de las distintas obras creadas.
- 4- Ensayo y memorización de los textos.
- 5- Escenificación ante pequeños o grandes grupos.

- DURACIÓN: 1 hora y media semanal.

- MATERIALES:

- Panel de madera, cartones.
- Pinceles, témperas.
- Gasas de escayola.
- Libros.
- Clavos, chinchetas.
- Mitos, tijeras, pegamento.

- EVALUACIÓN:

- a) Más cualitativa que cuantitativa.
- b) Interés del alumno/a.
- c) Contenido de los textos.
- d) Acabado de los muñecos.

## **6) VARIANTES.**

Mayormente será adaptada a los alumnos de Infantil, debido a que sus cortas edades no les permiten saber leer ni escribir correctamente.

Para los demás ciclos de Primaria y Secundaria, se les irá adaptando según su madurez imaginativa.

En definitiva, debemos decir, que como se ha presentado en el apartado de: "edad apropiada", esta dinámica se puede emplear en todos los niveles y ciclos, para lo que sólo haremos las variantes a la hora de confeccionar las marionetas o muñecos.

## **FICHA 15**

**1) TÍTULO:** Dramatización Creativa.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** desde los 8 años en adelante.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** 5 alumnos/as.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la expresión oral dentro de un contexto lúdico y creativo.
- 2- Fortalecer el carácter expresivo de los alumnos/as.
- 3- Intentar vencer la timidez a la hora de hablar en público.
- 4- Motivar el aprendizaje de la lengua.

### - CONTENIDO:

- 1- En grupos, los/as alumnos/as han de inventar una dramatización corta.
- 2- Se le distribuirá a cada uno un papel, el cual tendrá que aprender de memoria.
- 3- La dramatización se ha de exponer al resto de los compañeros de clase.
- 4- Se debate y se critica la dramatización. (Siempre aportando elementos para la

mejora).

- DURACIÓN: 2 horas semanales.

- MATERIALES: Bolígrafo y papel.

- EVALUACIÓN: Se evaluarán los siguientes aspectos:

- a) Interés.
- b) Participación individual.
- c) Autoevaluación.
- d) Contenido del texto: fondo y forma.
- e) Puesta en escena.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Solamente se les pedirá a los alumnos/as que representen una de las canciones tradicionales más conocidas mediante gestos, palmadas o chasquidos. Serán canciones infantiles que suelen aprender en la clase.

- PRIMARIA.

PRIMER Y SEGUNDO CICLO: Para estos dos niveles y según la complejidad de sus papeles, los alumnos/as podrán representar la dramatización mirando sus respectivos guiones, siempre y cuando no dejen de gesticular y escenificar todo aquello que se pueda para hacerle dinámica aún más divertida. Además los alumnos irán fabricando el texto de la dramatización entre todos y la profesora lo irá escribiendo en la pizarra o irá ayudando a los propios alumnos, cuando ellos lo necesiten.

TERCER CICLO: en este ciclo y por ser alumnos de mayor madurez, se intentarán memorizar los guiones siendo todo lo demás igual que antes.

- SECUNDARIA: para realizar el drama de forma más divertida, los alumnos elaborarán sus propios disfraces con materiales sencillos, como periódicos, cartulinas, vendas o pañuelos y todos aquellos materiales que se puedan reutilizar.

## FICHA 16

1) **TÍTULO**: Literatura Definicional.

2) **CÓDIGO**: 04.

3) **EDAD APROPIADA**: 10 años en adelante.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: 2 o 3 personas.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la creatividad.
- 2- Desarrollar la expresión escrita.
- 3- Usar el diccionario para ampliar el vocabulario.
- 4- Divertirse.

- CONTENIDO:

- 1- Se divide la clase en pequeños grupos.
- 2- Los/as alumnos/as buscan en libros algún texto corto.
- 3- Se subrayan todos los sustantivos y adjetivos.
- 4- Se van sustituyendo los sustantivos y los adjetivos por su definición del diccionario.
- 5- Se leen todos los textos para ver como quedan en su conjunto.
- 6- Cada grupo ha de adivinar cuáles son las palabras sustituidas en los textos de los restantes grupos.

- DURACIÓN: 2 sesiones de 3 horas.

- MATERIALES:

- Diccionarios.



- Textos.
- Libros.
- Lápiz y papel.

- EVALUACIÓN: se realizará mediante la superación o la toma en cuenta de los siguientes criterios:

- a) Interés mostrado por el alumno/a a la hora de realizarla actividad, y mediante su desarrollo.
- b) Superación de los objetivos que se han propuesto.

## **6) VARIANTES.**

Con el fin de hacer esta dinámica más entretenida y con mayor ilusión, se dividirá la clase en grupos de 5 o 6, los cuales deberán de acertar de que sustantivos o adjetivos se trata. El primer grupo que lo acierte obtendrá un punto para su equipo. Ganará aquel grupo que más puntos y por lo tanto más aciertos tenga.

De todas formas se aconseja que esta actividad sea llevada a cabo a partir del TERCER CICLO de Primaria y durante la SECUNDARIA.

## **FICHA 17**

**1) TÍTULO:** Los Tebeos.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 8 años a los 18.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 5 o 6 personas.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Presentar distintos tebeos para diferenciar su forma, su contenido ideológico, etc.
- 2- Desarrollo de la comprensión lectora.
- 3- Desarrollo de la creatividad.
- 4- Descubrir los tebeos como medio de expresión cultural.
- 5- Crear hábitos mentales de crítica, trabajo y aprendizaje.
- 6- Ampliar el vocabulario.

- CONTENIDO: Se pueden emplear diversos métodos para realizar esta dinámica en el grupo:

**MÉTODO 1:** Se utiliza un tebeo completo con sus diversos apartados.

1- Dejar que los niños/as miren el tebeo para que lo vayan ojeando libremente sin ninguna intención didáctica durante unos 15 minutos.

2- El primer día de trabajo se juega con el vocabulario del tebeo haciendo reflexionar al alumnado sobre el vocabulario del mismo con cuestiones como: "¿ Es igual este vocabulario que el que hay en los libros de texto?, ¿en qué se diferencia?, etc."

3- Después se pasa a la dramatización y memorización del diálogo, partiendo de los cuentos de base que aporten los/as alumnos/as.

4- Se crean varios juegos de relleno de frases con ayuda de dibujos, confeccionados por el docente y discente, fotocopiado igual para todos.

MÉTODO 2: Se utiliza una sola hoja y dentro de ella la técnica de la burbuja o globos en blanco.

1- Se les pide que hagan una descripción de los personajes que aparecen en la hoja.

2- Posteriormente se realiza una lectura por parte del docente y del discente.

3- Se realiza una explicación léxico-gramatical del vocabulario y del texto que aparece en el tebeo.

4- Se debate sobre el texto.

5- Imaginar la vida cotidiana de los personajes y en que situación se encuentra cada uno.

6- Aplicarles adjetivos a los personajes.

7- Contestar preguntas como: "¿ Por qué se manifiestan de una 1 forma y no de otra? ¿Cuál es el mensaje que el autor quiere transmitir?".

8- Dramatización y creación de nuevas situaciones (aplicable a cualquier cuento-historieta).

- DURACIÓN: Se realizará a lo largo del curso, inter-actuando con el ritmo normal de la clase. (Por ejemplo, 1 hora cada 2 semanas).

- MATERIALES: Tebeos en general.

- EVALUACIÓN: Se realizará tomando como punto de referencia los siguientes criterios de evaluación:

- a) Si ha aumentado o adquirido nuevo vocabulario.
- b) La facilidad que poseen en el dominio del lenguaje.
- c) Creación de preguntas- repuestas para burbujas o globos.
- d) Valoración de la actividad y su realización en conjunto, es decir, al acabar la actividad al finalizar el curso.

## 6) VARIANTES.

Sería imposible llevar a cabo esta dinámica con alumnos de infantil, aunque sí que se les podría repartir tebeos para ver si por el aspecto de los personajes saben descifrar quienes parecen los buenos y quienes los malos.

De todas formas es más recomendable que sea puesta en práctica a partir del SEGUNDO CICLO de Primaria.

## FICHA 18

1) **TÍTULO**: El Baúl Mágico.

2) **CÓDIGO**: 04.

3) **EDAD APROPIADA**: Desde los 4 años en adelante.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Se aconseja que participe todo el grupo.

## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

- 1- Fomentar la capacidad inventiva.
- 2- Desarrollar la expresión corporal.
- 3- Desarrollar la imaginación.

### - CONTENIDO:

1- Un alumno/a de la clase se acercará al baúl invisible, lo abrirá y sacará de él un objeto, el que se le ocurra.

2- Mostrará el objeto, que, por supuesto, también será invisible, al resto del grupo, que intentará describirlo utilizando para ello solamente gestos, es decir, el lenguaje mímico.

3- Todos los demás del grupo tratarán de adivinar de qué objeto se trata. El que lo acierte saldrá junto al baúl y tendrá que describirlo, pero ahora utilizando palabras.

4- Una vez realizada la descripción oral se guardará el objeto dentro del baúl para sacar otro u continuar el juego.

- DURACIÓN: Media hora.

- MATERIAL: Ninguno.

- EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios de evaluación:

- a) Superación de los objetivos.
- b) Interés mostrado por el alumno/a al realizar la actividad.
- c) Valoración del clima que ha existido durante la realización mediante la observación directa.
- d) Puesta en común valorativa.

## 6) VARIANTES.

-INFANTIL: Para estos alumnos será el profesor el que ejerza de mimo y en este caso debido a la edad, solo representarán animales u objetos fáciles de acertar.

-PRIMARIA: para estos tres ciclos además de representar el objeto en sí, los alumnos podrán lanzar preguntas en las que el mimo sólo pueda contestar SI o NO.

-SECUNDARIA: si se añadiera además de lo anterior, que las preguntas realizadas al mimo fueran en inglés, aunque sencillas, sería un buen método instructivo para el aprendizaje de este lenguaje de una forma lúdica. En cualquier caso el mimo solo contestará YES-NO, y el objeto a acertar será nombrado en inglés.

## FICHA 19

1) **TÍTULO:** Palabras Encadenadas.

2) **CÓDIGO:** 04.

3) **EDAD APROPIADA:** Desde los 4 años en adelante.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Gran grupo (toda la clase).

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la capacidad creativa.
- 2- Aprender a expresarse oralmente.
- 3- Trabajar en equipo.
- 4- Valorar y apreciar las ideas de los propios compañeros.

- CONTENIDO:

- 1- Un compañero cualquiera del grupo iniciará un cuento con una frase, la primera que se le ocurra.
- 2- El segundo continuará la historia con otra frase pero necesariamente esa segunda frase deberá empezar con la última palabra que pronunció su compañero anteriormente.
- 3- De esta forma se irá realizando la actividad hasta llegar al último miembro del grupo.

- DURACIÓN: 1 hora (2 minutos por intervención).

- MATERIALES: Ninguno.

- EVALUACIÓN: Se seguirán los siguientes criterios de evaluación.

- Imaginación.
- Interés en la realización de la dinámica.
- Creatividad.
- Vocabulario.
- Forma de las frases, es decir como ordena las frases.

**6) VARIANTES.**

-INFANTIL: A estos alumnos sólo se les podrá pedir una palabra en vez de una frase, siendo de esta forma más adsequible para esta edad.

-PRIMARIA: para cualquier ciclo se podría incluir que además de estar todas las frases encadenadas, deberán ser falsas para darlas por válidas.

-SECUNDARIA: Para hacer la actividad más dificultosa, solo se podrán dar por válidas aquellas frases relacionadas con un determinado tema previamente escogido.

**FICHA 20**

**1) TÍTULO:** Un Cuadro para Ti, un Cuadro para Mí.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** desde los 4 años de edad.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Gran grupo.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Expresarse mediante el dibujo.
- 2- Expresar ideas oralmente.
- 3- Aprender a hacer descripciones.
- 4- Aprender a hablar en público.
- 5- Trabajar en grupo.

- CONTENIDO:

1- Cada alumno/a de la clase va a hacer un cuadro lo más bonito que pueda. En él dibujará muchas cosas, todas las que se le ocurran.

2- Cuando estén terminados todos los cuadros, se meten en una caja grande y se van pasando por ella para coger cada uno, uno de ellos.

3- Al cogerlo contará en voz alta a sus compañeros quién es el autor del cuadro y lo que ve en él, es decir, describirá oralmente el dibujo que le halla tocado.

4- Si al coger un dibujo, le toca el que él mismo ha realizado, lo dejará en la caja y volverá a coger otro.

- DURACIÓN: 2 horas.

- MATERIALES:

- Cartón o cartulina.
- Temperas, ceras, lápices.
- Una caja grande.

- EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios.

- a) Superación de los objetivos propuestos.
- b) Orden y limpieza en el dibujo y en la expresión oral.
- c) Valoración conjunta en una puesta en común por parte del docente y del discente.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Se pintarán cuadros con aquello que más les gustaría ser de mayores. Los demás deberán acertar de qué oficio se trata.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Debido a la semejanza en la madurez de edad, se podrá utilizar la misma variante que para Infantil.

SEGUNDO CICLO: Aquí, los alumnos deberán después de haber dibujado el cuadro, inventar una historia con todos los objetos que aparezcan en el cuadro, podrá ser real o fantástica.

**TERCER CICLO:** en este ciclo, los alumnos deberán imaginar que son los guías de un museo de pintura. Cada uno y por orden explicarán a sus compañeros, que se suponen que son los turistas, de la gran obra de arte de la que se trata e inventar el nombre del gran pintor famoso que lo dibujó.

- SECUNDARIA: En la secundaria es conveniente que se les pida a los alumnos/as que realicen dibujos de forma abstracta para que de esta manera puedan realizar interpretaciones, teniendo por tanto la posibilidad de evaluar dichas interpretaciones.

## **FICHA 21**

**1) TÍTULO:** Concurso Gastronómico.

**2) CÓDIGO:** 04.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 4 años de edad.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Gran grupo.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Expresar ideas oralmente.
- 2- Ordenar ideas y secuenciar hechos.
- 3- Aprender a hacer descripciones.

### - CONTENIDO:

1- Se les dice al alumnado que se va a organizar un concurso gastronómico, es decir, un concurso de recetas de cocina. En este concurso habrá 2 premios:

- A la receta más sabrosa.
- A la receta más original.

2- Cada alumno/a inventará un plato y explicará a los compañeros en que consiste. En esta explicación deberá contar lo siguiente:

- Nombre del plato.
- Ingredientes necesarios.
- Forma en que hay que prepararlo.
- Cómo se servirá: frío o caliente.
- Que aspecto tendrá.
- Que sabor tendrá.

### - DURACIÓN: 1 hora.

### - MATERIALES: Lápiz y papel.

### - EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios:

- a) Superación de los objetivos.
- b) Originalidad en las recetas.
- c) Interés presentado por el alumnado.
- d) Comportamiento evaluado por medio de la observación directa.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: En este caso se les podrá pedir que realicen con plastilina o pintura de dedos alguno de los alimentos que más y que menos les guste, verdura, fruta, ...etc.

- PRIMARIA.

Para hacer una sesión más instructiva se les podría pedir a estos tres ciclos que se informasen de cualquier receta de cocina y al día siguiente la explicaran paso a paso, añadiendo también los riesgos que se corren al hacerla ( los peligros del fuego, de los cuchillos ...etc.) .

- SECUNDARIA: **Para estos alumnos, al ser un poco más conscientes de todos esos riesgos ya se podrían atrever a elaborar en el propio centro cualquier postre que se pueda realizar sin necesidad del fuego. Previamente se traerán los ingredientes y se realizará entre grupos de 7 u 8 personas. Aquellos que deseen hacer algún postre que necesite horno o fuego lo pueden traer de sus casas y darlo a probar a sus compañeros, pero se les advertirá que deben realizar lo bajo la supervisión de un mayor para evitar accidentes.**

## FICHA 22

1) **TÍTULO**: Tierra.

2) **CÓDIGO**: 01.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 4 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Se recomiendan que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Aprender los nombres de los componentes del grupo.

2- Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

- CONTENIDO:

1- Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos 1 que se queda en el centro con una pelota en la mano.

2- Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.

3- Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a 4 patas... y decirle al grupo cual es su nombre.

4- Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el

centro.

- DURACIÓN: oscila entre los 15 o 20 minutos.

- MATERIALES: Espacios libres sin obstáculo y una pelota.

- EVALUACIÓN: Se evaluarán los siguientes aspectos:

a) Capacidad de memorización.

b) Los reflejos que posee el individuo.

c) El grado de participación del alumnado.

d) Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta

en común.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Es aconsejable, que si no se conocen se presenten antes de realizar la dinámica.

- PRIMARIA.

PRIMER Y SEGUNDO CICLO: Para estos ciclos se realizará previamente una presentación de cada uno con una cualidad que tengan. Al realizar el juego, se dirá el nombre más la cualidad.

TERCER CICLO: Al llegar a esta edad, ya se pueden ir complicando las cualidades, añadiéndoles sus gustos o aficiones.

- SECUNDARIA: Para secundaria se podrían añadir castigos más severos al que se equivoque, como por ejemplo imitar animales, cantar canciones o incluso hacer el indio o cualquier otra cosa que le ocurra al coordinador de la dinámica.

## FICHA 23

1) **TÍTULO**: El Cuestionario Curioso.

2) **CÓDIGO**: 08.

3) **EDAD APROPIADA**: Desde los 8 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Todo el grupo.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Acercarse al conocimiento de los miembros del grupo.

2- Crear un clima relajado de sintonía afectiva.

- CONTENIDO:

1- Se reparte una cartulina a cada participante, pidiendo que escriban en ella su nombre y la coloquen en un lugar visible.

2- Se reparte y se pide que lo rellenen atendiendo a la siguiente consigna:



“Se debe poner el nombre de un miembro del grupo (esté presente o no) en cada pregunta. Pueden moverse y preguntar directamente a la persona que quieran. Se debe intentar no repetir nombres.

3- Una vez rellenados los cuestionarios (o bien cuando transcurra el tiempo) se pasa a la sesión final con todo el grupo. En ella se pide un voluntario que comente lo que ha aprendido acerca de alguno de los demás miembros del grupo. Pueden actuar 2 o 3 en el tiempo previsto.

4- Comentario final y valoración.

- DURACIÓN: 50 minutos aproximadamente.

- Primera fase: 15 minutos.
- Puesta en común y exposición voluntaria: 25 minutos.
- Valoración final: 10 minutos.

- MATERIALES: Cuestionario individual fotocopiado. Puede oscilar entre las 14 o 18 preguntas.

EL CUESTIONARIO CURIOSO: Vas a rellenar el cuestionario siguiente. Hay que buscar entre los participantes de la sala, la persona que reúna las características que se exponen en cada pregunta. Sigue las siguientes normas: - Puedes consultar, hablar, moverte por la sala... - Es mejor que no repitas ningún nombre durante el cuestionario. - Si ya tienes de antemano información acerca de una persona es preferible que busques a otra.

1- Una persona del grupo cuyo nombre comience por la misma letra que el mío... 2- Una persona del grupo que nació fuera de esta provincia... 3- Una persona del grupo que ha leído el mismo libro que yo... 4- Una persona del grupo que es más pequeña que yo... 5- Una persona del grupo que calza el mismo número de zapato que yo... 6- Una persona del grupo que no le cuesta trabajo relacionarse con los otros... 7- Una persona del grupo que ha visto la última película de Pedro Almodóvar... 8- Una persona del grupo a la que le guste el trabajo con bebés... 9- Una persona del grupo cuyo color favorito sea el verde... 10- Una persona del grupo que haya cambiado una vez de casa... 11- Una persona del grupo a la que te gustaría conocer mejor... 12- Una persona del grupo que toque algún instrumento musical... 13- Una persona del grupo que suela viajar en una tienda de campaña... 14- Una persona del grupo que me cayó bien nada más verla...

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN: Se evaluará a partir de las aportaciones realizadas en la valoración final y la puesta en común, y en la contestación de preguntas como:

- ¿Qué te ha parecido la actividad?
- ¿Qué mejorarías? ¿Qué cambiarías?
- ¿Qué conclusiones has sacado?

PAPEL DEL PROFESOR:

a) Adaptar el cuestionario, teniendo en cuenta la situación y las características del grupo. (Al hacerlo se debe mantener el contenido de las preguntas 11 y 14).

b) Darle al ejercicio un aire cómodo y relajado con cierto desenfado.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: a esta edad sólo se les podría pedir que entre ellos y por parejas o tríos comentaran sus gustos o lo que más les gusta hacer.

- PRIMARIA: PRIMER CICLO: será necesario adaptar las preguntas a la edad.

SEGUNDO y TERCER CICLO: para estos dos ciclos, además de la dinámica original, se podría proponer el buscar a una misma persona que tenga las máximas características con el entrevistador.

- SECUNDARIA: Se podrán adaptar las preguntas a los gustos que más se suponen en estas edades, para fomentar el interés. O incluso que ellos mismos elaboren sus preguntas para encontrar a algún compañero con las mismas características escogidas.

## FICHA 24

1) **TÍTULO**: Ponte en mi Lugar.

2) **CÓDIGO**: 08.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 8 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: 12 o 14 individuos como máximo.

5) **DESARROLLO**.

### - OBJETIVOS:

- 1- Comprender las actitudes de otras personas.
- 2- Aceptar que otros miembros del grupo pueden tener criterios diferentes.
- 3- Hacernos más flexibles y con mejor disposición para entender a los demás.

### - CONTENIDO:

1- El grupo se encuentra en círculo, sentado en el suelo (si es posible). El círculo formado ha de ser amplio.

2- Se les da la consigna de desarrollar 3 tipos de escenificación:

- a) Alternar situaciones: Cómicas/dramáticas.
- b) Improvisar situaciones y personajes.
- c) Representar personajes.

Se propone que vayan saliendo a representar cada una de esas cuestiones, de manera espontánea, tal como lo deseen. No se debe pasar al segundo tipo de escenificación hasta que no se realice el primero, ni el tercero hasta que no se haya representado el segundo.

3- Comentarios libres y valoración de la técnica.

- DURACIÓN: 50 minutos aproximadamente.

- Desarrollo técnica (escenificación): 30 minutos.

- Comentarios y evaluación: 20 minutos.

- MATERIALES:

- Local lo suficientemente amplio para que los participantes estén cómodos.
- Moqueta o alfombra.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR):

EVALUACIÓN: Se seguirán los siguientes criterios de evaluación:

- a) A partir de la obtención de los objetivos propuestos.
- b) Resultados obtenidos en la puesta en común.
- c) Valoración por parte del alumno/a y el profesor/a de la dinámica.

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Animar a la espontaneidad, tanto en lo que se refiere a salir a representar como a lo que se represente.
- b) Hacer un buen seguimiento y observación cuidadosa de todo el proceso para poder ofrecer al grupo un punto de vista externo.
- c) Valorar y comentar tanto las acciones como las inhibiciones sin culpabilizar, sino solamente señalando lo que sucedió y procurando integrar a todos por medio de preguntas y reflexiones.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: En infantil lo que podemos hacer es cambiar el tipo de representaciones de temas para las representaciones, podemos utilizar temas, como pueden ser: representar animales, personajes de dibujos animados, cantantes, etc.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se ofrece la misma variante que se ha descrito en la etapa de infantil.

SEGUNDO Y TERCER CICLO: para estos dos ciclos se puede realizar previamente disfraces sencillos elaborados por ellos mismos e intentar escenificar por grupos, alguna película o dibujos animados que no sean demasiado complejos, aquí lo importante es sentirse actores.

- SECUNDARIA: Se adaptarán los guiones a esta edad, haciéndola así un poco más complicada. Además, se permitirá todo tipo de adorno tanto al decorado como a la indumentaria o cualquier maquillaje que quieran llevar, así se le dará un toque realidad al tema elegido.

## FICHA 25

1) **TÍTULO:** El Espejo Animado.

2) **CÓDIGO:** 08.

3) **EDAD APROPIADA:** 4 años en adelante.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Se distribuye el grupo por parejas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Conocerse a sí mismo a partir de lo que los demás ven de nosotros.
- 2- Conocer al otro.
- 3- A través de la imitación, entrar en contacto con lo que uno manifiesta.

- CONTENIDO:

1- Se distribuye el grupo por parejas: una persona es el actor y la otra es el espejo.

2- Se dan las siguientes instrucciones: "El juego consiste en que uno de los integrantes, el actor, ha de realizar una acción frente al otro integrante (su pareja), que hará de espejo". Se aclara que las acciones pueden ser de lo más variadas: arreglarse, pintarse, bailar, etc. Aunque conviene utilizar gestos y movimientos normales y sencillos. Se añade también que hay que seguir un proceso que se desarrolla en 3 pasos:

- a) Al comenzar, "el espejo" va copiando a su modelo lo más fielmente posible.
- b) Luego, el espejo debe ir exagerando los movimientos que copia del actor.
- c) Y finalmente los caricaturiza.

- DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- Desarrollo y grabado de la técnica: 30 minutos.
- Visionado y los comentarios: 30 minutos.

- MATERIALES: Un local amplio y cómodo. Si es posible, una cámara de vídeo para grabar el juego.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR):

EVALUACIÓN: Se seguirán los siguientes criterios:

- a) Valoración por parte del profesor/a y de los alumnos/as del desarrollo y resultado de la actividad.
- b) Valoración del esfuerzo y el trabajo realizado por cada individuo.
- c) Evaluación de la fase de contenido mediante la observación directa, o si es posible mediante la observación y análisis del vídeo.

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Destacar que lo más importante es el proceso y que los miembros de los grupos vivan cada fase.
- b) Potenciar la reflexión posterior con preguntas como, por ejemplo; ¿ Cómo se han percibido a través de su "espejo"?, etc.
- c) Elaborar unas conclusiones a partir de lo experimentado por lo participantes cuando se veían reproducidos por su "espejo".

## 6) VARIANTES.

**-INFANTIL:** se realizarán movimientos sencillos, sobre todo acciones fáciles de gesticular, por ejemplo; comer, coser, cantar...etc.

### **-PRIMARIA:**

**PRIMER CICLO:** se realizarán gestos un poco más complejos, llegando incluso a utilizarse objetos como sombreros, escobas,...etc.

**-SEGUNDO CICLO:** se incidirá en la rapidez y reflejos de los movimientos de los alumnos/as, para darle una mayor calidad al “ espejo “.

**-TERCER CICLO:** Aquí ya se podrían utilizar espejos por grupos, es decir, imitarse tres o cuatro personas a la vez.

**-SECUNDARIA:** Otro aspecto divertido a realizar, sería hacer un concurso dando entre toda la clase una puntuación del 1 al 10 para cada grupo, según lo hicieran mejor, con más gracia...etc.

Al final, ganaría el grupo que mayor puntuación obtuviese, repitiendo así su escenificación.

## FICHA 26

1) **TÍTULO:** *Collages*

2) **CÓDIGO:** 08.

3) **EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO:** 4 componentes.

### 5) **DESARROLLO.**

#### - OBJETIVOS:

1- Pretende que los componentes del grupo se conozcan mejor a sí mismos y a los demás componentes del grupo.

2- Aportación de diferentes puntos de vista ante un mismo grupo.

#### - CONTENIDO:

1- Los miembros del grupo realizan 2 *Collages*, uno que exprese como se ven ellos mismos y otro cómo ven al grupo. Pueden recortar fotos e ilustraciones y pegarlas en las 2 caras del folio.

2- Exposición voluntaria del *Collages* personal y a continuación también lo que quieran.

#### - DURACIÓN: 1 hora y 30 minutos aproximadamente.

- 45 minutos para la realización de los *Collages*.

- 45 Para la presentación de los *Collages* y la puesta en común.

- MATERIALES: Hoja de 40 x 50 cm., tijeras y 2 revistas.

- EVALUACIÓN: Se seguirán los siguientes criterios:

a) Autopercepción, es decir explicitar y confrontar su aportación con la que realizan los demás. (Actividad a realizar por parte del individuo).

b) Aclaración de las distintas percepciones e interpretaciones que ofrecen un grupo.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: en estas edades se les podría decir que hicieran un dibujo en grande y sin colorear, y lo rellenaran con pequeñas bolitas de papel de seda, o incluso legumbres ( lentejas, judías...) , de esta forma quedaría un bonito collage.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: se recortarán personajes para formar una familia e imaginar una historieta.

SEGUNDO CICLO: en este ciclo se podrán escoger temas concretos para que imaginen una historia real o fantástica.

TERCER CICLO: se utilizarán temas transversales para la elaboración del collage, por ejemplo la drogadicción, alcoholismo, la paz, la pobreza... etc, recortando así objetos o personajes de la revista que hagan alusión al tema elegido.

- SECUNDARIA: Además de utilizar temas transversales, al final de la sesión se realizarán por grupos, breves comentarios a cerca de lo que hayan sacado en conclusión o a cerca de lo que ellos piensen.

## **FICHA 27**

**1) TÍTULO:** Pantallas de Proyección.

**2) CÓDIGO:** 08.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

1- Facilitar la verdadera atención del otro.

- 2- Expresar lo que uno espera (variable 1).
- 3- Expresar como se ve el grupo (variable 3).
- CONTENIDO:

1- Con el fin de hacer propia la presentación de una forma lo menos convencional posible, cada miembro elige 2 fotos de entre toda una serie, que se han colocado encima de una mesa.

2- Por turnos, los que deseen participar en la actividad, describen o explican a los demás, el significado de las fotos que han elegido. Es decir, se les pide que definan, desde su punto de vista el significado de las fotos.

3- Evaluación del conjunto.

- DURACIÓN: 30 minutos aproximadamente.

- MATERIALES: Fotografías.

- EVALUACIÓN: La evaluación se realizará a partir de los siguientes criterios:

a) Expresión personal.

b) Autopercepción.

c) Confianza en los demás (referido al grado de confianza que cada miembro tenga en el grupo).

## 6) VARIANTES.

**Se podrían recopilar fotografías realizadas en excursiones anteriores del propio curso o grupo, comentando así las anécdotas más divertidas de aquel día.**

Como hemos visto esta dinámica se puede aplicar en todos y cada uno de los ciclos de infantil, primaria y secundaria. Por lo tanto las variantes que vamos a tener se refieren sobre todo a los contenidos de esas fotos. Por lo que la selección de las fotos será realizada por el profesor el cual deberá elegir las fotos más representativas y apropiadas a cada nivel. A modo de orientación se pueden ofertar las siguientes:

INFANTIL: Fotos de animales fantásticos.

PRIMARIA:

PRIMER CICLO: Fotos de animales y plantas exóticas.

SEGUNDO CICLO: Fotos de lugares exóticos.

TERCER CICLO: Fotos de lugares culturales.

SECUNDARIA: Fotos de lugares con animales en cautividad, de cárceles, residencias de ancianos.

## **FICHA 28**

**1) TÍTULO:** Autorretrato.

**2) CÓDIGO:** 08.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo, trabajo individual.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

1- Se pretende que los componentes del grupo se conozcan mejor a sí mismos expresándose oralmente o por escrito.

### - CONTENIDO:

1- Se entrega al grupo fotografías (en gran número y variedad), se invita a que cada miembro elija 3 fotos que expresen algún aspecto de su personalidad, es decir, que expresen como se ve cada uno. La elección se realizará en silencio, y sin que haya ningún tipo de comunicación.

2- Terminada la elección de las fotos, se sientan todos en círculo. Por turnos, los que quieran, voluntariamente, comentan de forma verbal o no verbal su elección. Los demás están atentos para lograr comprender bien a los que se van expresando: sólo se puede hacer preguntas aclaratorias, excluyendo cualquier clase de objeción, crítica o divergencia.

3- Evaluación del ejercicio.

### - DURACIÓN: 30 minutos aproximadamente.

- 5 minutos para la elección de las fotografías.
- 20 minutos para la puesta en común.
- 5 minutos para la evaluación de la actividad.

### - MATERIALES: Fotografías, cuaderno de notas y lápiz o bolígrafo.

### - EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios:



a) La posibilidad de que uno se refleje a sí mismo y, si quiere, la exprese sin que se le contradiga, aunque su expresión resulte inesperada.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En este nivel los niños/as deberán imaginar que son los protagonistas de la fotografía e inventar qué es lo que hacían en ese momento y quién les hizo la foto.

### - PRIMARIA.

PRIMER CICLO: En este ciclo, comentarán lo positivo y lo negativo que vean en las fotografías valorando así, aspectos buenos y malos de la realidad.

SEGUNDO CICLO: una vez escogidas las fotos redactarán lo que imaginariamente sucedió antes y después de echarlas.

TERCER CICLO: Además de lo sugerido para el segundo ciclo, comentarán si lo que han contado guarda relación o no con algún momento o situación de sus costumbres cotidianas

- SECUNDARIA: Se escogerán tres fotos al azar y entre todos y por turnos intentarán unir las mediante una historia, para que guarden relación entre sí.

## **FICHA 29**

**1) TÍTULO:** Philips 6.6.

**2) CÓDIGO:** 04, 09, 010.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 8 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo repartidos en grupos de 6.

## **5) DESARROLLO.**

### --OBJETIVOS:

- 1- Aumentar la intervención de los miembros del grupo.
- 2- Discutir y analizar un problema de forma simultánea.
- 3- Repartir el trabajo y la responsabilidad.
- 4- Obtener las opiniones de todos los miembros en un tiempo breve.
- 5- Desarrollar la capacidad de síntesis y de concentración.
- 6- Ayudar a superar las inhibiciones para hablar de otros.

### - CONTENIDO:

1- Se formula el tema de trabajo (que después se descompondrá en varios aspectos o preguntas) y se pide al gran grupo que se constituya en equipos de 6

personas. Se dan las siguientes instrucciones: “En cada grupo debe haber un secretario que hará de portavoz. Se dispone de 6 minutos para realizar la tarea de discutir y responder a cada cuestión sobre el tema dado logrando una discusión. Hay que dar oportunidad para que todos participen y se debe llegar a un acuerdo”.

2- Sucesivamente se van formulando las cuestiones separadas por 6 minutos para su elaboración en los equipos. Si hay una pizarra suficientemente grande se divide en 6 casilleros y cada 6 minutos el coordinador dice: “ ¡ Tiempo!”, para que los portavoces salgan y escriban su respuesta. Así todas las respuestas están a la vez a la vista de todos. En caso contrario, la escriben en sus mesas y la reservan para la puesta en común.

3- Puesta en común en gran grupo. Se hace un coloquio sobre las aportaciones de cada equipo.

4- Conclusiones y valoración de la técnica.

- DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 10 minutos para la primera fase.
- 6 para la tarea en equipos. (Esta fase se puede repetir varias veces).
- 20 minutos para la tercera fase y la valoración de la técnica.

- MATERIALES: Papel, lápiz, pizarra o papelograma.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN: Se hará teniendo en cuenta las conclusiones de cada subgrupo.

PAPEL DEL PROFESOR: Su actuación se realizará en base a los siguientes puntos:

- a) Formular con precisión el tema a trabajar y las preguntas a los equipos.
- b) Motivar la reflexión con preguntas como:
  - ¿ Cómo ha sido el funcionamiento de cada equipo?
  - ¿ Cuáles han sido las aportaciones más significativas?

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se les pedirá a los alumnos/as que realicen un bonito dibujo y después lo colorean, pero que guarden relación con un tema que diga el maestro.

- PRIMARIA.

Para los tres ciclos de primaria y adecuando el tema escogido para cada ciclo, se comentarán problemas cotidianos de la realidad, aportando ideas para solucionarlos (pobreza, marginación, inmigrantes).

- SECUNDARIA: se les pedirá además a los alumnos que imaginen por un momento ser la máxima autoridad del país para hacer o deshacer cualquier obra en el mundo. Lanzarles la pregunta: ¿ qué haríais vosotros?.

## FICHA 30

**1) TÍTULO:** Torbellino de Ideas (*brainstorming*).

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 8 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 4 o 5 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Promover la creatividad al abordar un problema.
- 2- Discusión de un problema, evitando las inhibiciones que causan las críticas.
- 3- Lograr la aportación libre y creativa de ideas, opiniones y conocimientos.
- 4- Tratar un problema real que requiera ideas para su resolución.

- CONTENIDO:

- 1- Se selecciona un tema o un problema que debe quedar bien definido dentro del conjunto general que ocupa al grupo en el momento de realizar esa técnica.
- 2- Se dan las siguientes instrucciones: “Vamos a ir aportando soluciones al problema que nos hemos planteado, teniendo en cuenta que todas las ideas propuestas van a ser aceptadas y que nos admiten discusiones o críticas en este momento. Todas las aportaciones valen aunque puedan ser lógicas o ilógicas, útiles o inútiles... Sólo es conveniente evitar en lo posible la repetición”.
- 3- Todas las aportaciones se van registrando en la pizarra y sobre ellas se abre un turno de debate. Posteriormente se utilizará el contenido debatido.
- 4- Conclusiones y valoración.

- DURACIÓN: 45 minutos aproximadamente.

- 5 minutos para la primera fase.
- 10 minutos para el desarrollo.
- 20 minutos para el debate.
- 10 minutos para la valoración.

- MATERIALES: Papel y lápiz. Pizarra o papelograma.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN: Se evaluará la selección final de ideas aportadas por el grupo y se basará en la originalidad, realismo, la proximidad temporal y la eficacia.

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Ayudar a establecer y hacer cumplir las reglas.
- b) Establecer el tiempo límite de discusión.
- c) Recoger y devolver comentadas (y si es posible en una primera síntesis) las soluciones dadas por el grupo al problema en cuestión.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Se les contará un gran cuento que sea similar a la realidad, adaptada a sus edades. A partir de aquí, debatirán con su imaginación qué cambiarían y qué añadirían al cuento.

- PRIMARIA.

Para los tres ciclos se escogerán temas instructivos o representativos de la sociedad. Al final se abrirá un debate a cerca de las soluciones.

- SECUNDARIA: Sería útil seguir la misma dinámica que en Primaria, pero con temas más complejos.

## **FICHA 31**

**1) TÍTULO:** Diálogo simultáneo o técnica del Cuchicheo.

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 10 años en adelante.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 2 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

1- Que el gran grupo trabaje simultáneamente sobre un mismo asunto.

2- Que los componentes del grupo lleguen a un acuerdo.

- CONTENIDO:

1- El grupo se divide en pequeños subgrupos de 2 miembros.

2- Se les pide a los miembros del grupo que entre los 2 discutan aspectos del tema que se está tratando en clase, o sobre el problema que se les ha pedido que estudien.

3- Finalmente se hace una puesta en común en gran grupo, en la que se sacan las conclusiones generales a las que se ha llegado.

- DURACIÓN: 30 minutos aproximadamente.

- 10 minutos para el trabajo en grupo.

- 20 minutos para la puesta en común.

- MATERIALES: No es necesario.

- EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios:

- a) Nivel de expresión oral que poseen.
- b) Observación directa por parte del profesor, en cuanto al trabajo realizado.
- c) Conclusiones obtenidas al final de la actividad (nos referimos a las ideas obtenidas en la puesta en común).

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Debido a su complejidad, se prefiere que expresen ideas libres o anécdotas que les hayan ocurrido.

### - PRIMARIA.

Para realizar esta dinámica con estos tres ciclos, ante todo se debe tener un poco de paciencia para moderar los diálogos. Por lo demás, se admiten tratar temas de cualquier índole.

- SECUNDARIA: En estas edades, se pueden debatir temas actuales, con el profesor como moderador, como por ejemplo el fútbol femenino – masculino, labores domésticas femeninas – masculinas ... etc.

## FICHA 32

1) **TÍTULO**: El Estudio de Casos.

2) **CÓDIGO**: 07, 09, 010.

3) **EDAD APROPIADA**: Desde los 10 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Trabaja todo el grupo de forma simultánea.

5) **DESARROLLO**.

### - OBJETIVOS:

- 1- Permitir intercambios numerosos y variados sobre el caso en cuestión.
- 2- Explorar un tema o problema de forma viva, es decir, implicándose y situándose en torno al tema o problema para poder dar su opinión crítica.
- 3- Aprender a discutir.

### - CONTENIDO:

- 1- El animador pone al corriente, a los miembros del grupo, del caso sobre el que van a discutir.
- 2- El caso se inspira en circunstancias de la vida real, pero se elige siempre fuera de las vivencias del grupo.
- 3- Es importante que se proporcione el máximo de detalles a fin de evitar las

interpretaciones deformantes y las ambigüedades.

- DURACIÓN: Entre 20 o 30 minutos aproximadamente.

- MATERIALES: Un tema concreto buscado por el profesor, o en su defecto algún tipo de material en forma de documento y fotocopiado para que cada individuo, lo estudie y pueda de esta manera participar en la discusión.

- EVALUACIÓN: Se evaluará sobre todo el proceso de discusión, ya que este proceso es el que dará lugar al aprendizaje. También es aconsejable que al final de la actividad se realice una valoración de la misma.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En estos niños tan pequeños, sería conveniente explicarles con claridad y brevedad las partes de las que consta un debate y enseñarles a respetar la vez. Se aconseja que en esta edad la variante que se realice es la de colocar a los niños/as en círculo y darles la oportunidad de hablar libremente sin imponerles un tema determinado. De esta manera conseguiremos que los niños comiencen a tomar conciencia de forma intuitiva de las normas básicas de la comunicación.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Para este ciclo es aconsejable que se realice la misma variante que se ha propuesto para infantil.

SEGUNDO Y TERCER CICLO: Para estos dos ciclos, se podría simular un pequeño juicio, nombrando con anterioridad a un moderador, los abogados, juez, acusados, etc. E incluso se podría inventar una historia ficticia y sobre ella trabajar.

- SECUNDARIA: Se realizará un juicio con todas sus consecuencias, al final del mismo, el acusado como culpable recibirá una condena propuesta por el tribunal (imitar animales, cantar...). Los supuestos abogados deberán luchar por su inocencia.

## **FICHA 33**

**1) TÍTULO:** El Desempeño de Papeles (rol-playing)

**2) CÓDIGO:** 07.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Discutir y debatir un tema determinado.
- 2- Observar dicha discusión y debate.

- CONTENIDO:

1- Se pide a un número restringido de personas que discutan durante un tiempo determinado.

2- Mientras los miembros discuten, otros observan lo que sucede tanto a nivel de contenidos, como de comportamientos y reacciones. El resultado de estas observaciones se comunicará y discutirá después del ejercicio.

3- Los miembros que han de realizar la fase de discusión se colocarán en círculo. El resto se quedarán colocados en un lugar en el cual puedan discutir libremente.

4- El profesor será el encargado de guiar la discusión a partir del comentario oral del tema a discutir, o realizará la discusión en torno a un texto introductorio.

- DURACIÓN: De 30 minutos a 1 hora aproximadamente.

- 5 minutos para la introducción de la discusión y la elección de los miembros que van a realizarla.

- 15 minutos para la fase de discusión.

- 10 minutos para las conclusiones de la información recogida en la discusión, y para realizar la valoración de la actividad. (Si se eligiera otro grupo para debatir un tema diferente es preferible que se tome como margen de duración 1 hora).

- MATERIALES: Un tema expuesto por el profesor/a o un documento concreto.

- EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la información recogida a través de la observación realizada por el resto del grupo, se aconseja que se les dé a los observadores una serie de pautas que deben seguir para conseguir realizar correctamente su actividad. Es aconsejable realizar una valoración de la actividad para sacar información adecuada de su estado de ánimo de los participantes, y si les ha servido para algo. (Esta parte de la evaluación es aconsejable que se realice mediante una serie de preguntas que realice el profesor).

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Para este nivel, se aconseja hacer pequeños teatrillos desempeñando papeles sencillos y cortos.

- PRIMARIA.

**PRIMER CICLO:** Se podrán escoger cantantes actuales y formar grupos de música, haciendo así un pequeño concurso.

**SEGUNDO Y TERCER CICLO:** Para estos últimos cursos, se escogerá una historia real de algún robo o estafa y cada uno desempeñará el papel que le toque, pero en este caso sin ningún guión. Sobre la marcha irán contando lo sucedido tal y como les venga en mente.

- SECUNDARIA: Al igual que en el segundo y tercer ciclo, se organizará un pequeño juicio con testigos, acusados... etc. En este caso tampoco existirán guiones.

## **FICHA 34**

**1) TÍTULO:** Simposio.

**2) CÓDIGO:** 04, 07. 09.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 3 o 4 personas.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

1- Recibir una información básica: hechos, puntos de vista... de manera formal y ordenada a cargo de expertos.

2- Descomponer un tema complejo, dividiéndolo en partes lógicas, para ser tratado y asimilado más fácilmente.

3- Permitir la exposición de ideas de forma ininterrumpida.

### - CONTENIDO:

1- Se trata de un grupo de exposiciones verbales ofrecidas por varias personas cualificadas (entre 3 y 6) y que versarán sobre diversas facetas de un solo tema. Los expertos exponen de manera individual y sucesiva.

2- Intervención del auditorio en un coloquio que será controlado por el coordinador.

3- Conclusiones y valoración.

- DURACIÓN: De 50 a 60 minutos aproximadamente.

- 20 minutos por cada expositor.

- 10 y 20 minutos para que se intervenga el auditorio.



- 5 o 10 minutos para el coloquio y valoración final.

- MATERIALES:

- Una sala adecuada al tamaño del grupo, donde exista buena acústica.
- Medios técnicos necesarios: micrófonos, retroproyector, etc.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN: Se evaluará la presentación del tema, la organización y el número de repeticiones las cuales deberán ser las mismas.

PAPEL DEL PROFESOR:

- a) Reunirse con los expositores del simposio para llegar a acuerdos en lo relativo a la división del tema, el orden de presentación, el tiempo adjudicado, etc.
- b) Cuidar la división del tema sea en sus partes más significativas para el grupo que coordina.
- c) Encuadrar el tema y presentar a los ponentes.
- d) Informar al auditorio sobre el procedimiento que se seguirá.
- e) Establecer una atmósfera de escucha: provocar la atención del grupo.

**6) VARIANTES.**

**En esta dinámica sería interesante tratar temas de preocupación actual; enfermedades, accidentes... etc para despertar el interés en la prevención de los mismos.**

**En cuanto a los niveles o ciclos, se escogerán según la madurez de los alumnos.**

**FICHA 35**

**1) TÍTULO:** Paull

**2) CÓDIGO:** 08, 010, 011.

**3) EDAD APROPIADA:** A Partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 3 o 6 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Permitir la expresión sistemática de ideas de forma ininterrumpida.
- 2- Establecer lazos de autoestima en el individuo mediante la exposición oral en gran grupo.
- 3- Desarrollar la capacidad de oratoria del ser humano, fomentando en él su futura ayuda, es decir que en el futuro no posea miedo a hablar en público.

- CONTENIDO:

- 1- Se divide la clase en grupos de 3 o 6 personas.
- 2- Posteriormente se les ofrece una serie de temas que sean motivadores y de interés para los alumnos/as.
- 3- Se les pide que los grupos se preparen los temas para exponerlos posteriormente en clase.
- 4- Se les da a cada grupo 3 minutos de exposición, mientras los demás grupos observan la actuación de sus compañeros/as.
- 5- Por último se hace una valoración de lo que ha sido la actividad.

- DURACIÓN: 1 hora aproximadamente.

- 5 minutos para realizar los grupos (si en clase se trabaja por grupos es posible que los grupos que formemos sean los mismos que se asignaron al comienzo del curso).
- 15 minutos para prepararse cada grupo el tema que le han asignado.
- 30 minutos para las exposiciones, cada grupo tendrá sólo 3 minutos de exposición, en la que deberán intervenir todos los miembros del grupo.
- 10 minutos de conclusiones sobre la actividad y valoración de la misma, sobre todo atendiendo al estado anímico de los alumnos/as durante su intervención.

- MATERIALES: Cuadernos de anotaciones para realizar un guión para no perderse en la exposición.

- EVALUACIÓN: Se evaluará en torno a los siguientes criterios:

- a) Vocabulario utilizado, es decir si han reiterado palabras, si han utilizado adecuadamente palabras técnicas, etc.
- b) Si han desenvuelto bien en esa situación o si no lo han hecho.
- c) Cómo han expuesto cada alumno/a su parte del tema.
- d) En la valoración final se hace preciso que nos centremos en cómo se han sentido nuestros alumnos/as.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Se aconseja que no sea utilizada en este nivel, ya que si se realiza malamente puede dar lugar a sentimientos de desestima, y por lo tanto a miedo a hablar en público.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Por el mismo motivo que en Infantil, se aconseja que no sea utilizada.

SEGUNDO CICLO: se podrán recopilar previamente recortes de revista, prensa o cualquier otra información de radio o TV que haga alusión al tema. Se permitirá realizar murales o paneles informativos para después colocarlos por clase. Se aconseja además que los temas que se traten sea fundamentalmente la narración de historias.

**TERCER CICLO:** Se aconseja que si se realiza a esta edad se empleen temas que sean cercanos a los alumnos/as, y que por lo tanto que éstos tengan conocimiento de esos temas.

- SECUNDARIA: En estas edades, para fomentar una mayor motivación, se podrán puntuar del 1 al 10 al final de la sesión. La puntuación la darán los grupos según el mayor o menor interés de los propios alumnos.

## **FICHA 36**

**1) TÍTULO:** La Discusión con Soporte.

**2) CÓDIGO:** 02,04, 07.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Analizar la marcha del grupo y juzgar sobre los progresos realizados.
- 2- Mejorar su dimensión crítica.
- 3- Mejorar su conocimiento de conceptos mediante el diálogo libre sobre un tema determinado.

### - CONTENIDO:

- 1- Se coloca a todo el grupo en círculo. El animador se va a encontrar al mismo nivel que el grupo, y va a ser el que va moderar la discusión.
- 2- Posteriormente a partir de un soporte o punto de apoyo que sirva de trampolín, de estimulante para intercambios fructíferos, casi todos los soportes pertenecen a la familia de las técnicas audiovisuales.
- 3- El profesor será el moderador de la discusión y por lo tanto el que ofrezca ideas al grupo cuando éste se halla quedado sin ellas.

### - DURACIÓN: 1 hora.

- 45 minutos de discusión libre.
- 15 minutos para la valoración y para sacar conclusiones.

- MATERIALES: Se puede utilizar todo tipo de materiales que no sirvan de soporte: el disco, el video-forum, el biblio-forum, Tv-forum, el artículo, el recorte de periódico, etc.

- EVALUACIÓN: Se evaluará en torno a 4 aspectos:

- a) Las contestaciones que se den durante la discusión.
- b) La distribución del diálogo, es decir cómo han organizado sus intervenciones.
- c) La evaluación de los aspectos básicos del lenguaje oral, y de las normas básicas del diálogo.
- d) La rectificación, es decir la capacidad que poseen para rectificar cuando su comentario no sea apropiado para el tema que están discutiendo.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: sería difícil tratar esta dinámica con niños de tan corta edad.

- PRIMARIA.

Adecuando el debate a cada nivel y realizando una pequeña votación sobre los temas preferidos, el escogerá el más solicitado por los alumnos.

- SECUNDARIA: Se corregirá a todos aquellos alumnos que se inquieten por hablar y no sepan respetar a los compañeros, haciéndoles ver de alguna manera el error que cometen.

## **FICHA 37**

**1) TÍTULO**: Correo del Corazón.

**2) CÓDIGO**: 04, 05, 07,09.

**3) EDAD APROPIADA**: A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO**: Grupos de 4 o 5 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Pedir consejo sobre un determinado tema.
- 2- Analizar problemas y dar posibles soluciones en torno a ese tema.
- 3- Fomento de la conciencia de grupo, mediante la realización de trabajos en grupos.
- 4- Análisis de su dimensión crítica.

- CONTENIDO:

1- Se entrega a cada grupo una carta. Esta carta refleja la necesidad de un individuo de un determinado consejo. Se les dice por tanto a los miembros del grupo que disponen de media hora para realizar la contestación de esta carta, dando la solución al problema.

2- Se reúnen todos los grupos y uno por uno van a ir leyendo la carta de contestación que han realizado. Cada subgrupo dispone de 5 minutos para leer la carta, y dar razones del porque han dado ese consejo, para lo cual los demás miembros de la clase realizarán preguntas en torno a lo que no han entendido.

3- Los participantes intercambian sus reacciones frente a los textos que intentaban responder, es decir que intercambiarán las soluciones que han manifestado ante el problema que han planteado.

4- Finalmente se realizará un diálogo evaluativo en torno a la actividad que han realizado.

- DURACIÓN: Entre unos 40 y 60 minutos, dependiendo de la cantidad de grupos que se hayan formado.

- MATERIALES: Textos sobre cartas que se hayan formulado en alguna revista.

- EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo estos criterios:

a) Reacciones personales ante una relación problemática de tipo afectivo.

b) Una visión más clara de la forma en que cada persona toma contacto o se mantiene a distancia en relación con una problemática afectiva o emocional.

## **6) VARIANTES.**

Para Infantil e incluso el primer ciclo de Primaria, se podrían suponer problemas de forma oral y dirigidas a todo el grupo. Así por turnos irán resolviéndolos según su imaginación.

Para el segundo y tercer ciclo de Primaria, sí que se redactará la solución en un folio para poder corregir más tarde, tanto la expresión escrita como las reacciones personales de cada uno ante el problema.

- SECUNDARIA: Los mismos alumnos redactarán algún problema que tengan o el de algún conocido (pudiendo ser también falso) para posteriormente ser intercambiados para su solución. Al final de la sesión se leerán, y entre todos se aportarán nuevas ideas.

## **FICHA 38**

**1) TÍTULO:** Emisión radiofónica.

**2) CÓDIGO:** 04, 02, 08, 011.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 2 personas.

## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

1- Propiciar el elemento creativo, es decir ayudar al individuo a crear, que sea él, el que dirija toda su actividad creadora.

2- Centrar a los individuos en la importancia que tiene para el ser humano la necesidad de comunicarse, y familiarizarse con los distintos medios de comunicación que existen.

3- Fomento de las relaciones humanas mediante el trabajo en grupo.

### - CONTENIDO:

1- Se divide el grupo en grupos paralelos. Los componentes de los grupos son invitados a preparar una emisión de radio, la cual ha de ser dedicada a los demás miembros de la clase.

2- Una vez realizada la división del gran grupo en pequeños subgrupos, se les dice a los pequeños grupos que deben establecer cual es la mejor manera de comunicarles al resto de los componentes del aula que es lo que pretende hacer.

3- Una vez que todos los grupos han decidido que es lo que van a hacer para comunicarles al gran grupo como va a ser su programa de radio, se reunirán en círculo. Cada grupo comentará al resto como va a ser su programa y darán razones en torno a porque lo van a hacer de esa manera.

4- Finalmente se realizará una evaluación de la actividad realizada, en la que se comentará lo que se ha sacado de positivo y lo que se ha sacado de negativo.

### - DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 30 minutos para preparar la primera y segunda fase de la actividad.

- 25 minutos para realizar la tercera fase de la actividad.

- 5 minutos para la valoración de la actividad.

### - MATERIALES: Ninguno.

### - EVALUACIÓN: Se realizará en torno a los siguientes criterios:

a) Evaluación del conjunto de mensajes, de su inteligibilidad y de su originalidad.

b) Comunicación de experiencias, desde los grupos pequeños al gran grupo.

c) Comunicación de experiencias vividas a otros que no han participado en esta actividad.

d) Evaluación de la creatividad.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se les podría dar una pequeña idea acerca de cómo funcionan las emisiones de radio y cómo llegan a nuestros hogares. Pero no se debería realizar la dinámica debido a su dificultad de comprensión a estas edades. Se puede también, inventar un cuento para que lo entiendan mejor.

### - PRIMARIA.

Para los tres ciclos y escogiendo temas adaptados a sus edades, se podrían simular programas de radio. En pequeños grupos harían de locutores con un tiempo máximo de 10 minutos. Hablarían de temas informativos e incluso se harían entrevistas como si de famosos se tratase.

-SECUNDARIA: Confeccionar sus propios micrófonos o auriculares para darle una mayor realidad a la emisión.

## FICHA 39

1) **TÍTULO**: Encuentros A-B-C-D.

2) **CÓDIGO**: 04, 07, 011.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 8 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Grupos de 4 personas.

### 5) **DESARROLLO**.

#### - OBJETIVOS:

- 1- Exposición adecuada de ideas.
- 2- Asimilación y crítica de esas ideas.

#### - CONTENIDO:

1- El grupo se divide en subgrupos de 4 personas. Un miembro de cada subgrupo expone durante 15 minutos una situación difícil, señalando la problemática que plantea o la solución que él ha encontrado. Mientras tanto los demás miembros del grupo escuchan y, si quieren, toman notas. Pueden también hacer preguntas de tipo informativo, pero se abstendrán de todo comentario o apreciación.

2- Transcurrido los 15 minutos, el miembro que ha expuesto pasa a ser observador, mientras los otros 3 miembros del grupo dialogan para evaluar la situación presentada y formular sus propias sugerencias, reacciones, actitudes personales, etc. El observador nuevo anota atentamente la conversación; anota lo que le interesa, sus reacciones, las informaciones complementarias, pero no podrá dar comentarios ni sugerir nada.

3- El miembro que ha ejercido de observador se reúne con los demás

miembros de su grupo. Lo que se le pedirá es que primeramente exprese sus sentimientos durante de la intervención de los demás que se han encargado de comentar su actuación, posteriormente los 4 miembros del grupo se reunirán para dialogar en torno a las conclusiones que han obtenido durante toda la actividad.

4- Para concluir se realizará una valoración de la actividad.

- DURACIÓN: 90 minutos aproximadamente.

- 15 minutos para la exposición por parte de un miembro del grupo.

- 45 minutos para la conversación de los que han ejercido en primer lugar de observadores, para la recogida por parte del que ha comentado el problema de datos en torno a la conversación de sus compañeros.

- 20 minutos para la puesta en común en gran grupo.

- Valoración de la actividad.

- MATERIALES: Cuaderno de anotaciones y bolígrafo o lápiz.

- EVALUACIÓN: Se realizará en torno a los siguientes criterios:

a) Capacidad para presentar una situación lo más precisa posible y sobre exponiendo de la manera más clara posible, para dar como resultado el diálogo.

b) Tomar conciencia de la frecuencia en la que el narrador olvida ciertos elementos fundamentales.

c) Tomar conciencia de la frecuencia en que los que buscan juntos una solución olvidan, sin embargo, olvidan alguno elementos comunicados por el narrador.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se aconseja el no realizar esta dinámica en estos niveles debido a la capacidad de abstracción que esta actividad demanda al sujeto.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se aconseja que no se realice en este nivel debido a la dificultad que esta actividad entraña.

SEGUNDO CICLO: Se aconseja que se realice aunque es aconsejable que no se les exija demasiado a los alumnos/as. Es decir, se aconseja que sean temas cercanos al individuo y de los que él pueda hablar libremente.

TERCER CICLO: Se aconseja que se realice la actividad tal y como se ha presentado.

- SECUNDARIA: Se aconseja que se realice la dinámica tal y como se ha presentado.

## FICHA 40

1) **TÍTULO**: Escala de Edades.

2) **CÓDIGO**: 01, 08.

3) **EDAD APROPIADA**: Desde los 6 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Todo el grupo.



## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

- 1- Expresar la percepción subjetiva de cada uno/a de los voluntarios/as sobre las edades de los componentes del grupo.
- 2- Fomento de la autoestima del niño/a.

### - CONTENIDO:

1- Se pide dentro del gran grupo un voluntario, al cual se le da las siguientes instrucciones: “Deberás agrupar a tus compañeros según sus edades, desde el que creas que tiene más edad, hasta el que creas que tiene menos”. Se le pide que toda la actividad deberá ser realizada en silencio, y sin ningún tipo de comentario. Una vez que haya colocado según sus edades a sus compañeros él deberá colocarse en el lugar en el que crea que debe estar. Los lugares que coloque este voluntario se escribirán en la pizarra.

2- Antes de comentar nada otro voluntario saldrá de la fila efectuando los cambios que crea que sean necesarios. Del mismo modo que en el caso anterior la colocación realizada por el voluntario se escribirá en la pizarra.

3- De esta manera saldrán 4 voluntarios y sus colocaciones se escribirán en la pizarra.

### - DURACIÓN: 20 o 30 minutos.

- 15 a 25 minutos para realizar las colocaciones y las anotaciones en la pizarra.
- 5 minutos para la valoración de la actividad.

### - MATERIALES: Ninguno.

### - EVALUACIÓN: Se realizará siguiendo los siguientes criterios:

- a) Expresión verídica de la percepción personal.
- b) Confrontación de las percepciones relacionales de cada persona entre unas y otras percepciones y las diferencias entre ambas.
- c) Descubrimiento del problema de generaciones a nivel psicológico.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se les darán trozos de espaguetis de diferentes tamaños y así, ellos mismos los deberán de ordenar de mayor a menor. Además se plantea como variante que sólo se coloquen en parejas de alumnos/as según las edades, es decir que se les pedirá

que se coloquen junto a un compañero al que crean que tienen su misma edad.

- PRIMARIA.

Para estos tres ciclos, se podría jugar en vez de con la edad, con los colores de las camiseta, faldas o pantalones. Se organizarían en grupos de 4 o 5 y reorganizarían a los demás en un tiempo máximo de

“ X “ minutos dependiendo de la cantidad de alumnos, según el color de su ropa. Ganaría el grupo que menos tiempo tardase.

-SECUNDARIA: Aquí, si que se podrían ordenar según las edades y si se unieran dos ciclos de diferente edad en un patio o gimnasio, aún sería más divertido.

En éste último caso, sería más de una persona los que reordenarían a los demás.

## **FICHA 41**

**1) TÍTULO:** Acquarium.

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 06, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 5 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

1- Escuchar atentamente y reflexionar sobre el tema tratado.

2- Llegar a una comunicación desinhibida y abierta.

- CONTENIDO:

1- Se divide el grupo en subgrupos de 5 personas.

2- Los subgrupos se reúnen en la sala, la sala ha de ser lo suficientemente amplia como para que el delegado/a pueda sentarse en medio del grupo. Cada grupo deberá, como hemos planteado, elegir un delegado democráticamente, con lo que obtendremos un/a delegado/a por cada grupo formado.

3- Posteriormente se le pide a cada delegado que se siente en medio de la sala, sentándose los demás componentes del grupo detrás de su delegado/a.

4- El coordinador/a del grupo les propondrá un tema, el cual será la base del debate. Posteriormente se les dirá al resto de componentes que podrán intervenir pero no directamente, sino ofertando sus ideas a su delegado. La comunicación de sus ideas se realizará o bien comunicándoselas oralmente o bien por escrito. La actividad acabará cuando hayan transcurrido 45 minutos.

5- Por último se realizará la valoración de la actividad.

- DURACIÓN: Entre 1 hora y 1,15 minutos aproximadamente.

- 15 minutos para la selección de los grupos y la elección del delegado de grupo.

- 45 minutos para el debate.

- 15 minutos para la valoración de la actividad.

- MATERIALES: Cuaderno de notas.

- EVALUACIÓN: Se realizará en torno a los siguientes criterios:

a) Escuchar atenta y reflexivamente la negociación realizada en la que no van a intervenir directamente.

b) Aptitud de los negociadores para comprender los mensajes y aceptar los imperativos, es decir los comentarios de los demás.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Solamente se comentarán temas sencillos, en los que ellos/as puedan participar y hablar libremente de lo que quieran.

Tanto para Primaria como para Secundaria, sería interesante el comentar los problemas que ellos ven en el colegio y así entre todos aportar ideas para resolverlos.

## FICHA 42

1) **TÍTULO**: Denis Come Pan.

2) **CÓDIGO**: 01.

3) **EDAD APROPIADA**: Desde los 4 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Todo el grupo.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Conocer los nombres de los componentes del grupo.

2- Desarrollar el oído musical.

3- Favorecer la desinhibición para actuar delante del grupo.

- CONTENIDO: Los jugadores sentados o de pie en círculo, comienzan cantando la canción con el nombre de una persona. Por ejemplo: Denis.

TODOS: Denis come pan del Castillo de San Juan.

DENIS: ¿ Quién yo ?

TODOS: Sí, tu.

DENIS: No, fui yo, que fue... ( nombra a otra persona del grupo)

Inmediatamente el grupo comenzaría de nueva la canción con el nombre de la nueva persona y así sucesivamente.

- DURACIÓN: La duración de la dinámica está en función del número de jugadores, pero aproximadamente puede durar en torno a los 15 minutos.

- MATERIALES: Ninguno.

- EVALUACIÓN: Se evaluará el grado de participación y el interés mostrado.

## 6) VARIANTES.

Se podrá ir complicando el juego, aumentando la rapidez de la canción. El que se equivoque “ pagará prenda “, es decir, entregará algo que sea suyo y no la volverá a recuperar hasta que se acabe el juego y sea capaz de superar una prueba por prenda entregada.

Otra variante podría ser con la canción del limón, pero en vez de con limones y números, con limones y los nombres de los participantes.

Esta dinámica se puede adaptar a todos los niveles, lo que tendremos que hacer es variar el contenido de la canción con palabras que entrañen mayor dificultad.

## FICHA 43

1) **TÍTULO**: El Reloj Humano.

2) **CÓDIGO**: 01, 02, 04.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 3 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Se aconseja utilizar el total de los miembros de la clase.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

- 1- Aprender los nombres de todos los miembros del grupo.
- 2- Estimular o comprobar el aprendizaje de la representación del tiempo de un reloj.
- 3- Favorecer la concienciación de grupo.

- CONTENIDO: Los jugadores forman un círculo, formando la esfera de un reloj. En cada hora se sitúan uno o más jugadores. Delante de los mismos se coloca un trozo de cartulina la hora que representan. Del centro del reloj o círculo, colocamos o clavamos un objeto del que atamos 2 cuerdas, una más grande que otra, que representan las agujas del reloj, una para los minutos y otra para las horas.

De las mismas se encargan de moverlas dos de los jugadores, que previamente se presentan a los demás. El animador o alguien del grupo va indicando las distintas horas. Por ejemplo, dice las 7,30 y a continuación las agujas-jugadores señalan la hora indicada. Una vez que están situadas, los jugadores que representan el tiempo indicado dicen sus nombres.

Cuando las agujas se cansan o bien a la señal del animador, se hace sonar la alarma-despertador del reloj, con lo cual, todos tienen que cambiar de posición incluidos los que hacen de agujas. El jugador se puede complicar colocando jugadores-cuco, o jugadores-alarma, etc.

- DURACIÓN: Entre unos 15 o 20 minutos.

- MATERIALES: Zona libre de obstáculos. Dos cuerdas y sendos palos o flechas de cartón para las agujas. Cartulinas y rotulador.

- EVALUACIÓN: Se evaluará la participación, la atención del alumno/a y el aprendizaje de las horas.

## **6) VARIANTES:**

Como en Infantil los niños aún no saben las horas, se les podría animar a jugar al juego de los objetos fantasmas: Consiste en que todos se sientan en el suelo y esparcen objetos alrededor de ellos. El que se la queda mirará de pie todo a su alrededor y a continuación se le vendan los ojos. Los demás quitarán rápidamente, todos los objetos del suelo y el que se la queda será guiado para no pisar nada. Así, lo irá esquivando todo creyendo que pueda pisar algún objeto.

## **FICHA 44**

**1) TÍTULO:** La Baraja de Cartas.

**2) CÓDIGO:** 01, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 5 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 2, 3 o 4 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

1- Conocer los nombres y cualidades de las personas para luego comunicarlás al grupo.

2- Favorecer la interrelación entre el grupo.

- CONTENIDOS: Se coge una baraja de cartas y cada carta se sortea en 2, 3 o 4 montones. Posteriormente se barajan las cartas, y se les reparte a cada niño/a una carta.

Posteriormente se les dice que lo que tienen que hacer es buscar a los que tienen el mismo número que su carta, y que cuando encuentren a sus compañeros/as deberán decirles los que les gusta hacer y lo que no les gusta.

- DURACIÓN: 15 minutos aproximadamente.

- 5 minutos para repartir las cartas.

- 10 minutos para el desarrollo de la dinámica.

- MATERIALES: Una baraja de cartas y espacio libre.

- EVALUACIÓN: Se evaluará que cada individuo busque de la forma adecuada a sus compañeros/as, y posteriormente se realizará una valoración de la actividad.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Para Infantil, una vez encontradas las parejas o compañeros con el mismo número, si no se conocen se presentarán diciendo sus nombres e intentarán encontrar entre ellos alguna cualidad o gusto por la misma comida, el mismo color ...etc.

- PRIMARIA.

Una vez encontradas las mismas cartas, formarán un diálogo entre ellos, acerca de cómo pasaron sus últimas vacaciones, dónde fueron, qué visitaron ...etc, con el fin de favorecer las interrelaciones entre ellos.

- SECUNDARIA: Para estos cursos es conveniente que se dificulte la actividad, sobre todo en lo referido a los cortes de las cartas, y sobre todo a lo que debe comentarse. Es decir pedirles que digan lo que les gusta de sus amigos/as y lo que no les gusta de ellos/as.

## **FICHA 45**

**1) TÍTULO:** El Cuadro.

**2) CÓDIGO:** 02, 07, 08.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 12 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos variados. (7, 8 o 9 personas).

## **5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Conocer más a los miembros del grupo.
- 2- Fomentar la socialización.
- 3- Perder el miedo a definirse y a auto-criticarse.
- 4- Perder el miedo a hablar en grupo.

- CONTENIDOS: Se divide un folio en 4 partes. Cada miembro completa el folio de la siguiente manera:

- Primera parte: lo que más le gusta.
- Segunda parte: cómo se define.
- Tercera parte: su futuro.
- Cuarta parte: lo que odia.

### - DURACIÓN: 15 minutos

- 5 minutos para escribir en el folio.
- 10 minutos para la puesta en común.

### - MATERIALES: Folios y bolígrafos.

- EVALUACIÓN: En cuanto a la evaluación se aconseja que se oriente sobre todo a evaluar la actividad, y como no, a evaluar el clima que se ha desarrollado en el aula.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En este nivel, no se podría llevar a cabo ya que no poseen demasiados conocimiento en lectura y escritura

### - PRIMARIA.

En Primaria, los alumnos con iguales gustos o parecidos, se unirán estableciéndose así una mayor confianza entre ellos/as.

- SECUNDARIA: Se plantea el escribir cómo les gustaría ser en verdad y como son y además enumerar de 8 a 10 características que definieran sus personalidades y comportamientos.

## **FICHA 46**

**1) TÍTULO:** El Bosque Animado.

**2) CÓDIGO:** 08, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 5,7 o 9.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la confianza y promover la socialización.
- 2- Desarrollar algunos de los órganos de los sentidos.

- CONTENIDOS: Con ojos y sillas se sigue un camino que un individuo debe seguir con los ojos vendados mediante las indicaciones de un compañero/a.

- DURACIÓN: 15 minutos aproximadamente.

- MATERIALES: Mesas, sillas y una venda.

- EVALUACIÓN: Se realizará en torno a estos criterios:

- a) La cooperación del alumno/a.
- b) La cooperación del grupo.
- c) El grado de compañerismo.
- d) La dependencia de un sentido más que otro.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Se realizará un circuito sencillo. Se le dirá a un compañero/a que lo que debe hacer es situarse detrás de su compañero/a y no hablarle, solamente se podrá comunicar con el que tiene los ojos vendados por el siguiente código:

- Un golpe en el hombro derecho, para que gire a la derecha.
- Un golpe en el hombro izquierdo, para que gire a la izquierda.
- Dos golpes en los hombros para que se pare.

- PRIMARIA.

Para estos ciclos, se podría seguir con la misma variante que en infantil pero con circuitos más complejos. También, el tradicional juego de la gallinita ciega podría ser utilizado como variante para distracción de los niños ya que aunque se trata de un juego antiguo, es divertido.

- SECUNDARIA: Se podría utilizar como variante el juego de los objetos



fantasmas, comentado en la ficha 43. Así desarrollarían el sentido del equilibrio, de la orientación, percepción ...etc.

## **FICHA 47**

**1) TÍTULO:** La Noticia.

**2) CÓDIGO:** 02.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Muy variable, según se quiera.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS: Crear un ambiente distendido y promover la confianza entre unos y otros.

- CONTENIDOS: Se lee una noticia o un trozo de cuento a la mitad del grupo. (La otra mitad espera fuera de la sala). Posteriormente van entrando uno a uno los que estaban fuera. Al primero se le contará la historia, y éste se la deberá contar al otro, y así sucesivamente. La actividad acabará cuando la historia ha sido narrada por todos los miembros del grupo. Al final el monitor/a leerá como era la historia en un comienzo, y como ha quedado después de que se la han contado los unos a los otros.

- DURACIÓN: 25 minutos aproximadamente.

- MATERIALES: Una noticia corta o un cuento corto que desconozcan.

- EVALUACIÓN: Se evaluará sobre todo la expresión oral, la fluidez verbal, y el poder de memorización de los detalles más característicos de la historia.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: La dinámica tal y como se ha presentado, aunque se aconseja que sea bastante corta y al ser posible con gestos.

- PRIMARIA.

Otra variante divertida sería, que se pasara un folio y que cada uno escribiera en el mismo, una frase cualquiera que se les viniera en mente. Después se iría doblando el folio a modo de acordeón. Nadie podrá leer la frase de nadie hasta que se despliegue entera y se lea el discurso disparatado que sale.

- SECUNDARIA: Se les intentará corregir el vocabulario utilizado, así como la

forma de expresarse a la hora de narrar el cuento.

## **FICHA 48**

**1) TÍTULO:** El Cuento inacabado.

**2) CÓDIGO:** 03, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 5 o 6 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Desarrollar la creatividad y crear un ambiente distendido.
- 2- Desarrollar la conciencia de grupo.
- 3- Fomentar la socialización.

- CONTENIDOS: El profesor comienza contando un pequeño cuento, y al cabo de un tiempo comenta que no se acuerda de como era el final, para lo cual pide a los alumnos/as que se reúnan por grupos y que se inventen como acaba la historia.

- DURACIÓN: 30 minutos aproximadamente.

- 5 minutos para contar la historia sin final.
- 15 minutos para reunirse por grupos y por lo tanto para inventar el final de la historia.
- 10 minutos para la puesta en común.

- MATERIALES: Una historia real o fantástica.

- EVALUACIÓN: Se evaluará teniendo es cuenta en que grado se han desarrollado los siguientes aspectos; la cooperación, el ingenio, la soltura a la hora de hablar.

Además se recomienda la evaluación de las normas de socialización básicas, y el nivel lingüístico de cada individuo.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: será aconsejable en vez de formar grupos, que todo el grupo interviniera expresando sus ideas a modo de debate.

- PRIMARIA.

En grupos y por escrito se hará un pequeño concurso del final más original, más aventurero, más humorístico...etc. De esta forma se fomentará el interés de los alumnos y se animará a usar la imaginación.

- SECUNDARIA: Para secundaria, las historias serán películas reales o incluso propuestas por ellos mismos.

## **FICHA 49**

**1) TÍTULO:** Globo en el Aire.

**2) CÓDIGO:** 01, 03.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo, aunque se aconseja que no superen los 14 o 15 miembros.

### **5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Aprender los nombres.
- 2- Fomentar la idea de grupo.

- CONTENIDOS: Se les da al grupo un globo inflado, y se le da la siguiente consigna: "El globo no puede caerse al suelo, si se cae, perderéis la partida, para que no se caiga deberéis (cuando lo toquéis debéis decir vuestro nombre). Pero recordar, que no podréis tocar dos veces seguidas el globo".

- DURACIÓN: 20 minutos.

- MATERIALES: Un globo inflado.

- EVALUACIÓN: Se evaluará la atención, la coordinación, etc.

### **6) VARIANTES.**

INFANTIL: se les dividirá en grupos y se repartirá un globo por grupo. Después, una vez aprendidos los nombres se irán uniendo poco a poco los grupos para conocer a los demás.

PRIMARIA: se le podrá dar al grupo más de un globo a la vez para complicar un poco la

dinámica.

SECUNDARIA: Sería recomendable colocarlos en círculo y utilizar varios balones de espuma en vez de globos. El que lo reciba lo deberá pasar tan pronto como lo haya recibido y dicho su nombre para favorecer la agilidad y desarrollar los reflejos.

## **FICHA 50**

**1) TÍTULO:** La Línea del Tiempo.

**2) CÓDIGO:** 02, 08.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** El número es variable en torno a los 7 o 9 miembros.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Conocer más a los miembros del grupo.
- 2- Mejorar la autoestima.

- CONTENIDOS: Se le pide a los/as alumnos/as que escriban en un folio las cosas que más le han marcado en su vida. Posteriormente se les dice que lo que deben hacer es reunirse en pequeños grupos y en ellos comentar lo que han escrito.

Posteriormente se hace una puesta en común y una valoración de la actividad.

- DURACIÓN: 30 minutos aproximadamente.

- 10 minutos para recordar y escribir las cosas que más le han marcado.
- 10 minutos para la puesta en común en pequeños grupos.
- 10 minutos para la puesta en común en gran grupo y la valoración de la actividad.

- MATERIALES: Folios y bolígrafos.

- EVALUACIÓN: Se evaluará a partir de las ideas que se expongan en la valoración de la actividad, y el clima que ha existido durante el desarrollo de la misma.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Se recomienda que no se realice.

- PRIMARIA.

Cada uno en un folio, anotará lo más divertido de su vida o cualquier anécdota graciosa que le haya ocurrido en una cara, y en la otra lo más triste. Después el profesor corregirá la expresión escrita y las faltas cometidas. Al final de la sesión los que quieran leerán la suya.

- SECUNDARIA: En esta edad y para mejorar la autoestima, los alumnos/as podrían además, narrar alguna buena obra que hayan hecho y de la que se sientan orgullosos y satisfechos (salvar a algún animalillo, curarlo, ayudar a los pobres, a algún ciego a cruzar la calle ...etc.)

## **FICHA 51**

**1) TÍTULO:** Nombre-Animal.

**2) CÓDIGO:** 02, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 8 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos pequeños, entre 5 o 10 personas según la dificultad que queramos darle a la actividad.

### **5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Conocer los nombres.
- 2- Desarrollar la capacidad de memorización.
- 3- Desarrollar el nivel de socialización del individuo.

- CONTENIDOS: Se les dice que lo que tienen que hacer es presentarse, para lo cual se les da las siguientes instrucciones: “Debéis decir vuestro nombre seguido del nombre de un animal que empiece por la misma letra que vuestro nombre: Si por ejemplo me llamo Francisco y diré: Francisco-foca, el siguiente deberá decir el nombre de los que se han presentado antes que él seguido del nombre del animal que han elegido”. Se les dice que no podrán repetir el nombre de ninguno de los animales que se hayan dicho anteriormente.

- DURACIÓN: Alrededor de 15 minutos.

- MATERIALES: Ninguno.

- EVALUACIÓN: Se evaluará la capacidad de memorización, el ingenio para recordar y para realizar la actividad.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se admitirán nombres de frutas, verduras, animales o cualquier otra cosa.

### - PRIMARIA.

Para los tres ciclos se elaborará un pequeño juego, en el que será penalizado el que repita animal. Se deberá penalizar con una pequeña prueba como puede ser imitar animales, cantarle alguna canción a alguna chica o chico, acertar alguna pregunta ...etc. Para todo esto, previamente se escogerá un tribunal, para las penalizaciones y organización del juego.

- SECUNDARIA: Se utilizará la misma dinámica propuesta para primaria pero dificultando aún más las pruebas sin hacerlas demasiado severas.

## FICHA 52

1) **TÍTULO**: Mirador.

2) **CÓDIGO**: 01, 02, 06.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 4 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Grupos de 4 o 5 personas.

5) **DESARROLLO**.

### - OBJETIVOS:

- 1- Conocer los nombres de los miembros del grupo.
- 2- Favorecer el conocimiento mutuo y la comunicación.
- 3- Favorecer el desarrollo de la afectividad entre los miembros del grupo.

- CONTENIDOS: Se forma un círculo de personas. Estas personas deben buscar la mirada de otra persona, cuando hayan encontrado la mirada de otra persona se acercan y se saludan y se preguntan sus nombres. Una vez que hayan acabado vuelven a su lugar y continúan buscando la mirada de otro.

- DURACIÓN: 15 minutos aproximadamente.

- MATERIALES: Espacio libre.

- EVALUACIÓN: Se evaluará los siguientes aspectos; la relación de las personas con la mirada, quién toma la iniciativa, que ocurre físicamente.

## **6) VARIANTES.**

Debido a las características de la actividad no se oferta ninguna variante de esta dinámica. Al ser una dinámica que se puede adaptar por ciclo se puede ir modificando el juego, aumentando los grupos o introduciendo algún tipo de variable como:

- Preguntar los apellidos.
- La edad.
- Dónde vive.
- Qué estudia.

## **FICHA 53**

**1) TÍTULO:** El Mercado.

**2) CÓDIGO:** 01, 02, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 4 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Esta dinámica se puede realizar con grupos numerosos.

## **5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Aprender los nombres de los miembros del grupo.
- 2- Desarrollar la concentración.
- 3- Favorecer el conocimiento de los productos de consumo.

- CONTENIDOS: Los jugadores se colocan en círculo. En un recipiente, se han introducido pequeñas fichas de colores de distintos productos naturales escritos en cada una de ellas, uno en cada una. Por ejemplo; distintos nombres de verduras, de frutas, de productos lácteos, de pescados, etc. El animador/a saca una tarjeta, lee lo que pone - por ejemplo -, plátanos, y todos a los que griten los plátanos se ponen en pie y dicen su nombre.

- DURACIÓN: La duración variará en función de los distintos jugadores.

- MATERIALES: Recipiente y fichas con los nombres de los productos.

- EVALUACIÓN: Podríamos valorar el conocimiento que poseen en cuanto a los distintos productos.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Se realizará la dinámica, escogiendo frutas o animales para cada uno pero que sean fáciles para recordarlas.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: además de decir el nombre de cada fruta o animal que haya salido, entre todos y en voz alta repetirán los nombres todos seguidos.

SEGUNDO CICLO: aquí también se volverán a repetir los nombres de los alumnos con ese mismo producto entre todos, pero esta vez al decir los nombres en voz alta y todos a la vez, el que se equivoque deberá repetirlos uno por uno y el sólo. Si se notara demasiada dificultad para recordarlos se le podrá ayudar un poco.

TERCER CICLO: Se puede aumentar la dificultad aumentando el número de fichas y la dificultad en el reconocimiento de los distintos productos. Para recordar los nombres cada uno además podrá decir una frase pequeña que rime con su nombre; por ejemplo: “ me llamo Ana y me gustan las manzanas “.

-SECUNDARIA: En estas edades con mentes un poco más desarrolladas, se puede combinar la rapidez para hacer el juego más interesante.

## FICHA 54

1) **TÍTULO**: Asamblea.

2) **CÓDIGO**: 09, 04, 02.

3) **EDAD APROPIADA**: A partir de los 8 años.

4) **TAMAÑO DEL GRUPO**: Todo el grupo.

5) **DESARROLLO**.

- OBJETIVOS:

1- Participar activamente en la toma de decisiones respecto a un tema.

2- Expresar libremente ideas y opiniones.

3- Aprender a asumir las implicaciones que surjan de la temática que se trata.

4- Compartir responsabilidades habiendo asumido el problema como un objetivo común.



- CONTENIDOS:

1- El grupo en pleno se reúne con la finalidad de tratar algún asunto o problema que le afecta. Se establecerá un diálogo que tiene como meta informar y tomar acuerdos generales.

2- Se pide un voluntario para que tome nota de lo que se comente. Al final de la asamblea, este sintetizará los aspectos más relevantes, la opinión mayoritariamente sobre el tema, la continuidad de la asamblea, el nombramiento de comisiones para temas puntuales y específicos, etc.

3- Valoración de la dinámica.

- DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 30-50 minutos para la primera fase.
- 10 minutos para las restantes.

- MATERIALES: Una sala adecuada al tamaño del grupo con un lugar alto y bien visible para el moderador y el secretario que toma nota.

- EVALUACIÓN:

- a) Se evaluarán si se han cumplido los objetivos que se han propuesto.
- b) Si se han seguido las pautas propuestas por el docente.
- c) Si se han respetado las normas básicas del diálogo.

**6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Como en este ciclo aún son muy pequeños para tratar problemas de este tipo, se les plantearán situaciones inventadas de alguna persona o famoso, que ellos conozcan para que libremente expresen sus opiniones y las soluciones que ellos darían a esa persona.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: En este primer ciclo se pretenderá lo mismo que para primaria, es decir desarrollar libremente ideas y opiniones y participar activamente en la solución del problema.

SEGUNDO CICLO: Se les plantearán problemas de la sociedad actual para que aporten al menos tres soluciones por escrito, diferentes a ser posible.

TERCER CICLO: Se recomienda seguir en la misma línea que los anteriores ciclos.

- SECUNDARIA: Para secundaria se establecerá el debate aportando oralmente sus ideas y llegando a conclusiones finales, es decir dar por válida la opinión más

correcta dentro de las ofertadas e intentar informar sobre ese problema a los propios alumnos.

## **FICHA 57**

**1) TÍTULO:** Ayuda/Obstáculo.

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos entre 15 o 20 miembros.

**5) DESARROLLO.**

### - OBJETIVOS:

- 1- Intentar resolver un problema.
- 2- Explorar las dimensiones reales de la situación.
- 3- Medirlas capacidades del grupo frente a la tarea.
- 4- Describir las posibles vías de solución.

### - CONTENIDOS:

1- Se escribe en la pizarra un problema que se ha descubierto y que se quiere resolver. Luego, se formula en términos de una finalidad y se vuelve a escribir en la pizarra. Por ejemplo, existe un problema en el grupo: En el calor de las discusiones, los miembros del grupo se suelen salir del tema central. La reformulación llevaría a lo siguiente: "Estar más centrados en los temas a la hora de discutir sobre ellos".

2- Debajo del problema se abren 2 columnas: una con el título FUERZAS DE AYUDA y otra con el de FUERZAS DE OBSTÁCULO. Las primeras son fuerzas y capacidades que llevan al grupo a cumplir su finalidad; las segundas, se lo impiden. Se pide al grupo que piense en todas las fuerzas de ayuda y obstáculo que se les ocurra en que son enunciadas, se van describiendo en su columna respectiva.

3- Una vez rellenas ambas columnas, se examinan con detalles y se abre un debate para ver cómo pueden fortalecerse las ayudas y ser puestas en práctica. Finalmente, se elabora una lista con los pasos a dar, por parte de los participantes, de acuerdo con las sugerencias apreciadas, para que el problema quede reducido en sus dimensiones y pueda ser abordada su solución.

4- Valoración de la técnica.

- DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 15 o 20 minutos para cada una de las fases.

- MATERIALES: Una pizarra o un papelograma.

- EVALUACIÓN: Se realizará a partir de los criterios establecidos y el cumplimiento por parte de los participantes de los acuerdos a los que se han llegado al finalizar la actividad.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: Haciendo referencia al título de la dinámica y dado que son muy pequeños para realizarla, se elaborará en clase un pequeño circuito con diferentes dificultades u obstáculos. Al principio no se dará ninguna instrucción para ver la reacción de los alumnos, en la segunda vuelta se les irá guiando o dando ideas para la solución a esos obstáculos.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Aunque en este ciclo la edad varíe, prácticamente y sobre todo en el primer curso se utilizará la misma dinámica que en Infantil, ya que así de paso se desarrollarán la psicomotricidad.

SEGUNDO Y TERCER CICLO: A partir del segundo curso del segundo ciclo se irán planteando problemas que no entrañen demasiada dificultad.

Otra variante que se puede plantear y que les puede suponer una mayor atención, sería el elegir entre todos una película o dibujo de Walt Disney, por ejemplo, que todos conozcan. A partir de esta se irán resolviendo los problemas que siempre les van surgiendo al protagonista y se darán diferentes ideas para resolverlos. Se les podrá preguntar qué hubieran cambiado de la película o cómo les gustaría que hubiese sido o qué hubiesen hecho si ellos hubiesen sido los protagonistas.

- SECUNDARIA: Realmente, es en este ciclo en el que es conveniente realizar la dinámica. Se les puede dar a elegir tema para saber más o menos cuáles son los que más les inquietan.

## **FICHA 56**

**1) TÍTULO:** Foro.

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 07, 04.

**3) EDAD APROPIADA:** a partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

## 5) DESARROLLO.

### - OBJETIVOS:

- 1- Hacer una deliberación sobre un tema previamente considerado.
- 2- Adquirir el hábito de expresarse en público.
- 3- Entrenamiento en la coordinación de las actividades grupales centradas en un problema específico.

### - CONTENIDOS:

- 1- Se presenta la actividad previa destacando su relación con la acción y el problema concreto sobre el que se estén trabajando y a causa del cual se haya montado el Foro.
- 2- Una vez terminado ese acto, se abre un turno de palabra, explicando previamente las normas, el tiempo de que se dispone, recomendando el tono adecuado en las preguntas y la expresión, etc.
- 3- Conclusiones y valoración de la técnica.

### - DURACIÓN: 120 minutos aproximadamente.

- 60 minutos para la primera fase.
- 60 minutos para la segunda y tercer fase.

- MATERIALES: Montaje de una actividad previa: ver una película, recibir una conferencia, etc. Una sala adecuada con sillas en posición de semicírculo.

- EVALUACIÓN: Se evaluará la actividad a partir de la obtención de los objetivos que se han propuesto, el desarrollo de la dinámica y las conclusiones a las que se han llegado.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Debido a la dificultad que esta dinámica entraña en estos niños se recomienda que no se realice con alumnos de estas edades.

### - PRIMARIA.

Para los alumnos de estos cursos se recomienda utilizar debates de situaciones actuales en los que puedan participar, por conocer a través de los medios de comunicación la situación del problema. Por ejemplo la marginación a inmigrantes, las últimas catástrofes de la naturaleza ocurridas... y expresar que piensan a cerca del tema.

- SECUNDARIA: Se recomienda que se realice la actividad tal y como se ha descrito.

## FICHA 57

**1) TÍTULO:** Entrevista.

**2) CÓDIGO:** 09, 010, 04, 08.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

### **5) DESARROLLO.**

#### - OBJETIVOS:

- 1- Estimular el interés por un tema que domina el entrevistado.
- 2- Obtener información, hechos u opiniones acerca de un tema.
- 3- Profundizar en el conocimiento de la persona entrevistada.

#### - CONTENIDOS:

- 1- Un entrevistador/a, que representa al grupo, interroga verbalmente a un experto en la materia que interesa a dicho grupo, durante un tiempo determinado.
- 2- Participación del auditorio que puede completar las preguntas.
- 3- Conclusiones y valoración.

#### - DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 40 minutos para las preguntas directas del entrevistador.
- 10 minutos para la intervención del auditorio.
- 10 minutos para las conclusiones y la valoración.

- MATERIALES: Contar con la colaboración de una persona cualificada para tratar una materia que interesa al grupo. Una sala adecuada al tamaño del grupo y con buena acústica. Sillas dispuestas en semicírculo.

- EVALUACIÓN: Se realizará a partir de la obtención de los objetivos propuestos y la información obtenida en la valoración y conclusiones.

### **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En este ciclo simplemente se les podría explicar a los niños de forma sencilla, qué es una entrevista y de qué partes consta. Después se les podría pedir que dijeran las preguntas favoritas para hacerles a su personaje elegido.

- PRIMARIA.

En estos ciclos, además de explicarles de qué se trata una entrevista, se les pedirá que ellos/as mismos hagan la suya propia escogiendo previamente al personaje a entrevistar. Pueden utilizar como persona sus propios padres, tíos...etc, haciéndoles preguntas sobre sus trabajos, hobbies...etc.

- SECUNDARIA: Se recomienda que se realice la actividad tal y como se ha presentado.

## **FICHA 58**

**1) TÍTULO:** Inventario de Expectativas.

**2) CÓDIGO:** 010, 04, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Todo el grupo.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Establecer prioridades por decisión colectiva.
- 2- Obtener un listado de expectativas que delimiten el trabajo a realizar.
- 3- Verbalizar las expectativas que se traten en el grupo.

- CONTENIDOS:

1- Se pide que, de forma individual, cada uno anote en una hoja de papel las expectativas que le han traído y que crean deben marcar el ambiente de trabajo y de satisfacción del mismo.

2- Una vez realizado esto, se forman grupos de 5 personas cada uno y se pide que confeccionen una clasificación única (mínimo 5, máximo 8) que incluya en lo posible las expectativas individuales.

3- Se vuelven a establecer subgrupos: en este caso de 10 personas cada uno. Para cada subgrupo se ha de copiar la clasificación hecha por los subgrupos de 5 (si había 4 subgrupos, por ejemplo, de 5 personas, cada nuevo subgrupo debe trabajar con 4 listados) y su tarea consiste en reclasificar las expectativas de esos listados y obtener una nueva lista. La clasificación ha de ser unánime.

4- Puesta en común. Se comentan y valoran los listados y las formas de lograr los acuerdos sobre ellos.

5- Valoración de la dinámica.

- DURACIÓN: 90 minutos aproximadamente.

- 10 minutos para la primera fase.
- 20 minutos para las fases 2 y 3, respectivamente.
- 15 minutos para la puesta en común.
- 15 minutos para la valoración final.

- MATERIALES: Papel y lápiz. Fotocopias o máquina de escribir.

- EVALUACIÓN: Se realizará en torno al desarrollo de la actividad, el trabajo individual de cada uno/a, y la información recogida en la valoración de la dinámica.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En este nivel, se podría establecer una conversación donde cada uno pueda opinar libremente sus ideas acerca de que les parece que hay que tener en cuenta a la hora de trabajar en grupo.

Además se les pedirá un bonito dibujo donde reflejen un grupo de personas trabajando juntas, podrá ser la propia imagen de sus compañeros en clase dibujando.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se recomienda realizar la misma variante que para Infantil.

SEGUNDO CICLO: Se les pedirá a los alumnos que redacten en un folio, qué opinan sobre el trabajo en grupo y el por qué de su importancia.

TERCER CICLO: Se recomienda que se realice pero teniendo en cuenta que el tema que se trate o las expectativas que se marquen ha de ser cercanas al individuo, y por supuesto, marcadas a corto plazo.

- SECUNDARIA: Se recomienda que se desarrolle la dinámica tal y como se ha descrito.

## **FICHA 59**

**1) TÍTULO:** Poema de Grupo

**2) CÓDIGO:** 04, 06, 08.

**3) EDAD APROPIADA:** Desde los 8 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Grupos de 10 o 15 personas

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Fomentar la expresión verbal y no verbal y la asociación de ideas.
- 2- Potenciar la comunicación interactiva.
- 3- Valorar el trabajo y la cooperación en grupo.

- CONTENIDOS:

1- Se sitúa al grupo alrededor de la pizarra o del papel. En un extremo de ese material, hay además, tizas y lápices.

2- Se les pide que, entre todos, construyan, elaboren un poema. La consigna a seguir es la siguiente: "Todos han de tomar parte en la composición, pero no se puede hablar, sólo escribir (en la pizarra o en el papel)". Se cuenta con 30 minutos.

3- Valoración de la dinámica y comentarios.

- DURACIÓN: 50 minutos aproximadamente.

- 30 minutos para el desarrollo de la dinámica.
- 20 minutos para la evaluación.

- MATERIALES: Se debe disponer de una pizarra grande o de un gran trozo de papel (papel continuo, por ejemplo). Opcional la posibilidad de usar moqueta. Tizas y lápices.

- EVALUACIÓN: Se realizará a partir de la recogida de información durante la fase de la valoración de la dinámica.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: En ésta etapa se les puede pedir que realicen un dibujo entre todos aunque no pueden hablar.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se aconseja realizar la variante que se ha descrito en Infantil.

SEGUNDO CICLO: Se aconseja realizar la dinámica tal y como se ha descrito.

TERCER CICLO: Se aconseja realizar la dinámica tal y como se ha descrito.

- SECUNDARIA: Se aconseja realizar la dinámica tal y como se ha descrito.

## **FICHA 60**

**1) TÍTULO:** Adivino Cómo me Ven.



**2) CÓDIGO:** 09, 02.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 8 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Si el grupo es grande se harán subgrupos de 10 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

1- Favorecer un mejor conocimiento de si mismo a través de la percepción mutua.

2- Movilizar al grupo para las tareas posteriores.

- CONTENIDOS:

1- Se le dan al grupo las siguientes instrucciones: "Cada uno va escribir, en la octavilla, que le vamos a dar y que irá destinada a cada uno de los miembros del grupo, una palabra o frase que lo defina, según lo ve. Hay que redactarla en forma positiva. Para completar la misma octavilla por detrás debe terminar la frase: "Yo cambiaría en ti...". Luego dobla la octavilla en 4 y pone por fuera el nombre del destinatario".

2- Cada uno/a tiene su caja o bolsa abierta delante y, cuando avisa el coordinador/a, todos deben echar en las cajas correspondientes sus mensajes con cuidado de no equivocarse de persona (de todas formas se podría remediar el error ya que las octavillas dobladas llevarán el nombre de su destinatario). A continuación todos leen los mensajes de sus en privado.

3- En la puesta en común los que quieran pueden leer y comentar algunos de sus mensajes e intentar adivinar quién se los ha enviado. El coordinador comentará, al iniciar esta fase, que se trata solamente de una "gimnasia de intercambios positivos" y que nadie deberá sentirse juzgado sino saber que va a conocerse mejor.

- DURACIÓN: 60 minutos aproximadamente.

- 30 minutos para la primera fase.

- 10 minutos para la segunda.

- 20 minutos para la tercera.

- MATERIALES: Octavillas con la frase escrita detrás, bolígrafos, cajas individuales en las que colocar los mensajes.

- EVALUACIÓN (PAPEL DEL PROFESOR).

EVALUACIÓN:

a) Evaluar el proceso de realización.

b) Observar las conductas de los miembros del grupo referente a conductas y estados de ánimo.

c) Análisis de los datos obtenidos en la fase de intercambios.

PAPEL DEL PROFESOR:

a) Explicar al grupo que este juego es para contribuir a un mejor conocimiento de si mismo, por lo cual hay que procurar ser objetivo y "describir", no

"calificar" por eso hay que esforzarse en expresarse en positivo.

b) Conviene, sin embargo, que esté atento a posibles sentimientos negativos. Si hay bloqueos o algunas personas no quieren colaborar en alguna de las fases, se deben respetar sus deseos.

## **6) VARIANTES.**

- INFANTIL: No se aconseja que se realice esta dinámica debido a la dificultad que plantea.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se aconseja no realizarla por el mismo motivo que se ha dado en Infantil.

SEGUNDO CICLO: Se aconseja que se realice pero tratando temas menos profundos, es decir, que digan qué es lo que encuentran, qué tienen en común entre él y cada uno de sus compañeros/as.

TERCER CICLO: Se plantea la necesidad de realizar la dinámica tal y como se ha presentado.

- SECUNDARIA: Es conveniente realizarla tal y como se ha presentado, además, hemos de añadir, que es muy apropiada su realización a esta edad, ya que los preadolescentes y adolescentes, son más receptivos a este tipo de actividades.

## **FICHA 61**

**1) TÍTULO:** Frases Desordenadas.

**2) CÓDIGO:** 02, 06, 07.

**3) EDAD APROPIADA:** A partir de los 10 años.

**4) TAMAÑO DEL GRUPO:** Se divide el grupo en subgrupos de 5 personas.

**5) DESARROLLO.**

- OBJETIVOS:

- 1- Experimentar estrategias de cooperación.
- 2- Evaluar comportamientos competitivos frente a cooperativos.
- 3- Crear una situación en la que se potencie la toma de decisiones.

- CONTENIDOS:

1- Se forman subgrupos de 5 personas. Se les entrega el material y se les dan las siguientes instrucciones: "Cada persona debe formar una frase con sentido. En cada grupo habrá, por tanto, 5 frases. No se puede hablar ni siquiera por señas. No se

pueden pedir las palabras que faltan para completar la frase ni tocar las tarjetas de otro. La única forma de conseguirlas es esperando que otro del equipo quiera entregarlas. Si un jugador no puede emplear una de las palabras, la dejará en el centro de la mesa. La tarea ha terminado cuando cada jugador tiene ante sí una frase con sentido. Hay 20 minutos para la realización del juego”.

Se advierte, además, que las letras mayúsculas corresponden a la primera palabra de cada frase.

2- Se nombran observadores para cada equipo (uno o dos según el número total).

3- Puesta en común, comentarios y valoración.

- DURACIÓN: 40 minutos aproximadamente.

- 20 minutos para la primera fase.

- Entre 15 y 20 minutos para la puesta en común.

- MATERIALES: Un sobre grande con 5 sobres pequeños (uno para cada participante) para cada subgrupo. Cada sobre pequeño contiene unas tarjetas con distintas palabras. Las palabras contenidas en cada sobre no pueden formar una frase con sentido pero entre todos los sobres pequeños de cada sobre grande sí se pueden formar.

- EVALUACIÓN: La evaluación se realizará de acuerdo con los objetivos que se han propuesto y la información obtenida en la última fase.

El profesor o coordinador del grupo realizará las siguientes funciones:

a) Pedir que se cumplan las instrucciones, insistiendo en que no se comuniquen.

b) Animar la reflexión, con preguntas como:

- ¿ Qué se ha aprendido con éste juego?.

- ¿ Qué normas ha costado más trabajo respetar ?.

- ¿ Qué se siente cuando uno no tiene la ficha que necesita ?.

## 6) VARIANTES.

- INFANTIL: Para infantil es necesario realizar la variante de cada uno tiene unas fichas que completan un puzzle. Por lo tanto se desarrollará la misma actividad pero en vez de realizarla con frases se realizará con puzzles.

- PRIMARIA.

PRIMER CICLO: Se aconseja realizar la misma variante que se ha propuesto para Infantil.

SEGUNDO CICLO: Se aconseja realizar la variante que se ha presentado.

TERCER CICLO: Se aconseja realizar la dinámica tal y como se ha presentado.

- SECUNDARIA: Se aconseja realizar la dinámica tal y como se ha presentado.

