

Dinámica de Creatividad



Nombre: Con ojos nuevos

Tiempo: 30 min.

Objetivos:

- Desarrollar la comunicación dramática.
- Estimular la creatividad
- Favorecer la desinhibición y distensión

DISEÑO:

El juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha A y una B.

Ejemplos de acontecimientos, fichas A:

- La pérdida de un paraguas.
- Fregar los platos un domingo.
- La salida de vacaciones.
- La entrada de alumnos/as en el colegio.
- La espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos.
- La derrota de tu equipo favorito.
- El dialogo con un turista del que no entiendes su idioma

Ejemplos de estilos, fichas B:

- Modo cómico.
- Modo lírico.
- Modo trágico.
- Modo escandaloso.
- Modo entusiasta.
- Modo asustado.
- Modo polémico.
- Modo emotivo, etc.

Al finalizar las distintas representaciones, se realiza la puesta en común.

Características:

- Puede hacerse con grupos numerosos, subdividiendo los grupos.
- A partir de los cinco años.
- Obviamente las distintas frases y estilos deben de estar adaptados a las edades de los jugadores.

Materiales:

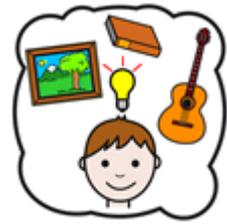
Fichas con las distintas situaciones y estilos de narración.

Evaluación:

Debe de girar en torno a los distintos tipos de lenguajes expresivos utilizados (palabra, mimo, representación, etc.), así como las dificultades de comunicación.

También es interesante reflexionar sobre la visión de la vida desde la perspectiva del humor.

Dinámica de Creatividad



Nombre: Manual de Instrucciones

Tiempo: 50 min.

Objetivos:

Elaborar un dossier con sentido del humor a la vez que se desarrolla la imaginación y la creatividad.

Permite trabajar sobre el correcto uso del lenguaje, y la utilización en la comunicación escrita.

DISEÑO:

El educador reunirá a todo el grupo y da un listado de cinco objetos.

Se hacen grupos de 4-5 personas y se inventa un pequeño "manual de instrucciones" de los objetos planteados atendiendo a los siguientes apartados:

1. Nombre.
2. Características del objeto.
3. Modo de empleo.
4. Funciones.
5. Contraindicaciones.
6. Antes de usar.
7. En caso de defecto.
8. Mecanismo.

Los objetos que formarán parte del manual de instrucciones son:

- Chupete.
- Colador.
- Cucharón.
- Matamoscas.
- Palangana.
- Tiesto de maceta.

El educador debe explicar que el manual debe ser claro y conciso, y muy importante pensar en quién lo va a leer.

Variantes:

También pueden buscarse nuevas funciones con objetos de uso común y las tareas que realizan.

Dinámica de Creatividad



Nombre: Diseño con estilo

Tiempo: 45 min.

Pequeño grupo.

Materiales: Cualquier material de papelería (papel, cartulinas, cartón) y si es de desecho sirve para potenciar la creatividad y educar sobre ecología y reciclaje.

DISEÑO:

El maestro/a motiva al grupo para que confeccionen un sombrero de diseño. Cuanto más original y creativo, mejor.

Para ello se dispondrá del material necesario para que cada grupo organice bien su tarea de forma autónoma.

1. Paso: Se divide el grupo grande en grupos pequeños de 5-6 miembros.
2. Paso: Se reparte el material de la actividad.
3. Paso: Disponen de 45 minutos para terminar la tarea. Cada miembro del grupo aportará sus ideas y capacidad en beneficio del resultado final.
4. Paso: Se muestran los sombreros.
5. Paso: Puesta en común en el grupo grande.

Motivación:

El educador puede proponer la creación de otros elementos de vestuario, y al final en la puesta en común debatir sobre nuestras verdaderas necesidades y la moda, la publicidad

Variante:

Se obtendrán buenos resultados cuanto más disparatados y originales sean los sombreros. Se puede organizar un desfile de modelos presentando los trabajos de cada equipo. Una persona indicará: el nombre del sombrero, cualidades, características, indumentaria que combina con el modelo, etc.

Dinámica de Creatividad



Nombre: Ideas Encadenadas

Tiempo: 10- 20 minutos

Objetivos:

- Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo.
- Desarrollar la creatividad.

DISEÑO:

Comienza una persona escribiendo en el encerado una idea sobre un tema determinado que nos interesa tratar o sobre el que se está trabajando. A continuación, sale otra persona escribiendo otra idea, pero necesariamente ligada a la anterior. Y así sucesivamente hasta que el grupo decide poner punto final para analizar los resultados.

A partir de los 7-8 años.

Variante:

Decir palabras encadenadas, tomando como referencia la última sílaba de la anterior

Materiales:

Encerado o similar, y útiles para escribir

Dinámica de Creatividad



Nombre: El Nuevo Refranero.

Tiempo: 30 minutos.

Objetivos:

Posibilitar la búsqueda de contrastes en el grupo, aumentando así la capacidad creadora.

DISEÑO:

El animador da cuenta de la realización de la actividad: "El ejercicio consiste en combinar refranes, y partiendo de estos crear otros nuevos".

1º Paso: A modo de tormenta de ideas y en grupos pequeños se aportan y comentan los refranes que conocen todos los miembros del equipo.

2º Paso: El grupo trabaja con todos los refranes que dispone:

- Descomponiendo.
- Combinando.
- Añadiendo.
- Quitando una parte.
- Inventando un final.

A modo de ejemplo:

No por mucho madrugar, pillarás el autobús.

A río revuelto; pastillas contra el mareo.

Dime con quién andas y te diré qué número de zapato usas.

3º Paso: Puesta en común en el grupo grande.

Se puede contar con un libro de refranes. El ejercicio se centraría en componer e imaginar y cambiar las segundas frases del refrán.

Variante:

Como variante se puede proponer un concurso de refranes totalmente nuevos.

Dinámica de Planificación



Nombre: La organización

Tiempo: Una hora

DISEÑO:

Materiales: Una bolsa con cinco rectángulos de cartulina; una con unas tijeras; una con una regla y un lápiz; una con ceras y otra con un modelo para hacer un cubo de 10 cm por 10 cm, preferiblemente en una hoja de papel blanco. Se deben calcular los juegos de bolsas, según el número de participantes, múltiplo de 5. Los que no accedan a las bolsas, jugarán el papel de observadores.

Se hace un círculo con todos los participantes y se reparten las bolsas al azar (no ver el contenido). Cada uno deberá construir un cubo que será su cubo. Cada quien tiene una bolsa, pero ésta sólo contiene una parte del material necesario para construirlo, por lo tanto deberán buscar entre los demás participantes los 4 elementos que le falten.

b) Finalizada la primera parte habrá una cantidad de cubos suficiente como para dividir el colectivo en dos grupos de trabajo. A uno de los grupos se les pide que construyan con sus cubos la estructura real de una organización, y al otro, que elaboren una figura que represente la estructura ideal de una organización.

Dinámica de Planificación



Nombre: El Muro

Tiempo: 20 o 30 minutos

DISEÑO:

Se divide a los participantes en dos grupos iguales y a cada uno se le da la consigna por separado. Uno va a formar el muro, por eso se eligen los compañeros más fuertes y se les pide que se tomen de los brazos. Entre ellos se pueden hablar. No pueden soltarse, sólo avanzar o retroceder 3 pasos. Al otro se les explica que deben intentar atravesar el muro y el que lo logre obtendrá un premio, que no pueden hablar ni pasar por los extremos. Tienen un minuto para intentarlo.

Dinámica de Planificación



Nombre: La participación

Tiempo: Una hora

DISEÑO:

Una mesa rectangular como para 15 personas paradas. Si no hay mesa, se puede trabajar en el suelo. Tarjetas rectangulares de cartulina del mismo color de 20 cm., escritas cada una con una palabra

Grupos de 20 personas.

a) se solicitan de dos a cuatro voluntarios. Una vez que estos se presentan se les indica, en secreto, que la función de ellos será observar la dinámica, haciendo hincapié en el juego corporal que se va a desarrollar, más que en el debate sobre la participación. Observar la utilización del espacio en derredor de la mesa o suelo y los roles que se despliegan en la discusión.

b) El resto, más o menos 15 personas, se ubican alrededor de la mesa o suelo y sobre ella se distribuyen todas las tarjetas.

c) Construir entre todos una idea sobre la participación con todas las palabras o fundamentando las que se desechan.

Dinámicas energizantes, para activar y sensibilizar



Nombre: Danza de Activación

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Música marchosaailable.

- **Fines:** Energetizar, mímica.

Se propone un baile y vamos parando la música de cuando en cuando para realizar algunos ejercicios energizantes, que podemos ensayar previamente para no interrumpir la danza con explicaciones. Tras cada parada, se pueden dejar unos instantes de descanso. Luego suena de nuevo la música para que cada cual baile por su cuenta durante un rato.

- Ejemplos de ejercicios:

1) Los participantes se emparejan o colocan uno al lado del otro y corren sin apenas moverse del sitio, simulando que disputan el sprint final de unos 100 metros lisos reñidísimos. Pueden expresar sonidos.

2) Se les dice que la pared de la sala cae sobre nosotros. Hay que sostenerla empujando con todas las fuerzas, apoyando la palma en la pared.

3) Los participantes se colocan junto a una pared de la

sala. Allí, voluntariamente salen de uno en uno corriendo, bailando o andando de la forma más curiosa o estrambótica posible. Los demás imitan al que ha salido. Conviene cortar varias veces este ejercicio para seguir bailando hasta que todos han sido imitados.

4) Pedimos a los participantes que formen rápidamente pareja con alguien de la misma talla o fuerza. Apoyan las manos en los hombros de los compañeros y empujan intentando arrastrar al otro hacia atrás. Pueden emplear rugidos y sonidos para impresionarle.

Estos ejercicios se prolongan en la medida en que el grupo necesita más o menos energetización.

- **Variantes:** En las pausas se pueden hacer todo tipo de ejercicios y juegos energetizantes que propongan los miembros del grupo.

Dinámicas energizantes para activar y sensibilizar



Nombre: Leo tu Espalda

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Pegatinas (postig) o tarjetas con alfileres.
- **Fines:** Activar. Energetizar. Movilizar.
- **Descripción:**

Este juego se puede hacer dividiendo al grupo en parejas o bien una pareja actúa delante de todos. Se escribe una palabra distinta en cada tarjeta y se cuelga o pega en la espalda de los participantes sin que éstos la vean.

Se trata de leer lo que pone en la espalda del compañero. Uno debe impedir que lean su tarjeta e intentar ver la del que tiene enfrente.

Es más difícil de lo que parece, sobre todo si se juega sin poder tocar al contrincante.

Dinámica energizantes, para activar y sensibilizar



Nombre: Baile de la Escoba

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Músicaailable y de estilos distintos. Una escoba o palo decorados con lazos o trapos.
- **Fines:** Energetizar. Caldear el ambiente si la gente se conoce poco.
- **Descripción:**

Es un baile muy conocido que moviliza muy bien al grupo y facilita el conocimiento rápido de los participantes. Admite además muchas variantes inusitadas, prendas y premios. Puede utilizarse tanto al comienzo como en un momento cualquiera en que se necesite activación.

Una forma de introducirlo puede ser: "¡Atención!, vamos a realizar el conocidísimo y famosísimo baile de la escoba. ¿Alguien no lo conoce?

Bien, pues para los que nunca lo hayan bailado, allá va una breve explicación: todos vamos a bailar en parejas. ¡A ver! Vayan formando parejas. ¿Ya está? Bien, todos tenemos pareja, excepto una persona (si son pares, el coordinador es esa persona), o mejor dicho, sí que tiene pareja: ¡la famosísima Srta. Escoba!".

"En el instante en que se detenga la música y se oiga: ¡cambio de parejas!, todos lo hacemos con gran rapidez para no quedarnos solos, porque si no bailaremos con la escoba".

Puede además pagarse una prenda, siendo preferible que estas prendas se dejen para el final a fin de no cortar el baile.

- Variantes:

La descripción anterior es una variante más movida que la tradicional de irse pasando la escoba y que pague prenda el que la tenga cuando cese la música.

- Nota:

El que está a cargo de la música puede jugar a hacer más largos o más cortos los períodos de baile, buscando el factor sorpresa. Puede bajar el volumen de la música para que la gente crea que ya está a punto de acabar, volviéndolo a subir poco después.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: Formar Parejas

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Materiales:** Pegatinas o tarjetas con alfiler. Se dispondrán de forma que haya en total dos soles, dos lunas, dos rosas, etc. (mejor usar dibujos que palabras)

- **Descripción:**

Se pegan o cuelgan las tarjetas en la espalda de los participantes sin que éstos puedan verlas. Luego se les invita a que, sin palabras ni gestos, encuentren a su pareja, para lo cual han de descartar a todas las demás. A medida que las parejas se van encontrando, resulta más sencillo para el resto del grupo.

- **Variantes:**

Si el grupo es muy grande, el juego puede resultar larguísimo, por lo que pueden permitirse gestos.

- **Nota:**

Una vez formadas las parejas se puede aprovechar para realizar un juego de parejas, como los que se describen más adelante.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: La Fotografía

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Vendas para los ojos
- **Fines:** Crear confianza. Fomentar la sensibilidad no visual. Darnos cuenta de lo que podemos ver en un segundo, si nos fijamos bien.

- **Descripción:**

Este juego es una variante del ciego y el lazarillo. Durante el paseo el lazarillo busca una vista agradable, una flor, un insecto, las ramas de un árbol, un cuadro, etc. Cuando ha escogido el encuadre fotográfico, coloca en posición la cabeza del "ciego" y le avisa: "¡Foto!", mientras le aprieta durante un segundo la mano. Al sentir el apretón, y mientras dure éste, el "ciego" abre los ojos.

De esta forma obtiene una impresión fotográfica del paseo.

- **Nota:**

Conviene hacer pocas fotos y bien seleccionadas. Es un juego ideal para practicar al aire libre.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: Comer - Sentir

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Una manzana por participante u otras frutas, bien limpias y agradables a la vista, o un vaso de jugo o té.

- **Fines:** Sensibilización.

- **Descripción:**

En algún momento tranquilo (por ejemplo, tras una relajación) se invita a que los participantes, sentados en círculo, cierren los ojos y adopten una actitud receptiva.

Colocamos las manzanas u otras frutas en el centro del círculo y, tras pedir al grupo que abra los ojos, se les sugiere que "se dejen llamar por una de las frutas" y entren en contacto con ella de una forma mucho más profunda y consciente que lo habitual.

Elegimos una fruta y utilizamos todos los sentidos para percibirla. Podemos mirarla detenidamente, olerla, pesarla, percibirla al tacto, jugar con ella, o incluso

imaginar la historia de este ser vivo hasta que llegó a nosotros. Después la mordemos y masticamos respetuosamente, procurando percibir todos los matices de cada mordisco.

- Variantes:

Podemos hacer lo mismo con una bebida, caliente o fría según la época del año. En este caso, todo el ejercicio de sensibilidad se puede hacer con los ojos cerrados si alguien va colocando los vasos en las manos de las personas del círculo. Si es invierno podemos hacerlo con diferentes tisanas, que vamos pasando de un participante a otro para sorprenderlo con diferentes sabores. Si es verano podemos hacer lo mismo con vasos de diferentes jugos de frutas. Podemos confeccionar mezclas de tisanas o de jugos -procurando que el resultado sea agradable- para averiguar los ingredientes.

- Nota:

Tras experimentar todas estas sensaciones podemos compartirlas con los demás. Nos sorprenderá la variedad de experiencia que aporta el comer o el beber lenta y conscientemente, a diferencia de lo que sentimos cuando engullimos con rapidez nuestras comidas habituales.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: Buscando Caras

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Vendas para los ojos de todos los participantes.
- **Fines:** Sensibilización. Concentración. Comunicación interpersonal. Crear confianza.

- **Descripción:**

Los participantes se sientan por parejas, en silencio, y examinan cuidadosamente la cara de la persona que tienen delante. Observan todos sus detalles. Primero visualmente y luego con las yemas de los dedos. A fin de mantener el factor sorpresa es importante no revelar los siguientes pasos a los jugadores, que deberían ser 20 o más para que el juego fuese interesante. Después de examinar la cara del compañero, se vendan uno al otro los ojos y, tras un rato de andar por la sala, uno de los miembros de la pareja tiene que descubrir al otro del resto del grupo a través del tacto. A continuación, los que buscaron explican los rasgos que les permitieron reconocer al compañero.

Es interesante repetir este juego para que todo el grupo pueda realizar ambos papeles.

- Variantes:

- A) Se puede comenzar directamente con los ojos cerrados y posteriormente realizar la búsqueda del compañero con los ojos abiertos o cerrados.
- B) Sólo un componente de la pareja lleva los ojos vendados.
- C) Este ejercicio se puede realizar también observando las manos o todo el cuerpo del compañero, según el grado de implicación del grupo.
- D) Otra opción es que los que examinan, mientras lo hacen, completen en voz alta la frase: "Noto que...", por ejemplo: "Noto que tu cabello es fino", "noto que tienes las mejillas calientes", etc.
- E) Otra variante es no tocar sino oler, sintiendo todas las sensaciones que ese olor nos produce. Los participantes, con los ojos cerrados o vendados, evitan tocarse (ni siquiera con la nariz), y huelen al compañero. Después de un rato de paseo solitario buscan a su pareja mediante el olfato.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: Exploración a ciegas

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Se pueden utilizar vendas para los ojos.
- **Fines:** Despertar la sensibilidad, lograr confianza en el grupo, crear relaciones corporales entre los participantes.

- **Descripción:**

Disminuimos la luminosidad de la sala, o realizamos el juego al anochecer, al aire libre. Los participantes cierran los ojos. Se les sugiere que se muevan lentamente y entren en contacto consigo mismos, con su respiración, con la forma de apoyar los pies en el suelo, y por último que exploren con detenimiento la zona. Tienen que estudiar todo lo material que hay en ella, utilizando todos los sentidos posibles excepto la vista. Tras un intervalo de exploración se les sugiere que pueden explorar las manos de las personas que vayan encontrando. Cada cierto tiempo se les dice que busquen otras manos. El juego puede terminar sugiriendo que intenten unir el grupo dando cada mano a

una persona diferente.

- Variantes:

a) cuando se exploran las manos podemos pedir al grupo que jueguen con ellas, que se muestren enfadados, dulces, nerviosos, o que expresen otros sentimientos.

b) Se puede realizar el ejercicio tocando la cara o todo el cuerpo, según el nivel de implicación que permita el grupo.

c) Podemos dar la consigna de que busquen a alguien con los pies, el cabello, las manos, la nariz... del mismo tamaño que los suyos. O alguien con la misma temperatura de mejillas.

d) En la exploración corporal podemos dedicar un buen rato a todos los sentidos, uno cada vez. Es decir, exploraremos solamente con el olfato o el gusto, el oído o el tacto, dejando la vista para el final.

e) Podemos finalizar el juego de muchas formas distintas. Una de las más implicadas consiste en pedir que cada uno busque la persona que más le ha agradado en la exploración. Aquélla cuyas manos, olor u otra sensación corporal más le haya gustado. Y, finalmente, abrir los ojos.

- Nota:

Este ejercicio requiere posteriormente un intervalo de calma, relajación, comentario por parejas o feed-back grupal al final.

Algunas personas no soportan fácilmente el contacto corporal a ciegas. No hay que forzar a nadie, pero

tampoco fomentar que la mayoría de los participantes abandonen. De todos modos, conviene prevenir la aparición de ansiedades.

Dinámica energizantes , para activar y sensibilizar



Nombre: Regala una sensación

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- **Material:** Distintos objetos capaces de ofrecer sensaciones variadas en su contacto con el cuerpo. Si lo realizamos al aire libre, la propia naturaleza puede aportar esos objetos.
- **Fines:** Sensibilización corporal.
- **Descripción:**

Se puede realizar al aire libre si la temperatura es agradable. Si no, podemos hacerlo en una sala de ambiente cálido.

Dividimos al grupo en dos subgrupos iguales. Los que van a recibir las sensaciones se colocan en postura cómoda, con los ojos cerrados, silenciosos y receptivos. Los que regalan sensaciones buscan o se reparten los objetos con qué darlas.

Las sensaciones no tienen por qué ser necesariamente agradables. Podemos hacer oler un zapato y luego un puñado de romero. O tocar la piel con una rama áspera y luego con una pluma. Se regalan sensaciones, pero éstas

no son o no se reciben siempre como gratificantes. Podemos echar agua o tierra mojada, o embadurnar con arcilla a la otra persona, etc.

Los que regalan sensaciones van pasando por distintos receptores de manera que todos ellos tengan ocasión de percibir las diferentes experiencias.

Si queremos que el juego sea relajante, bien por el momento que atraviesa el grupo, la hora del día o cualquier otra razón, escogeremos sólo sensaciones agradables.

- Variantes:

Medio grupo actúa como receptivo y se coloca en círculo con los ojos cerrados, estirando en el suelo o sentado.

El otro medio, con los ojos abiertos, da vueltas alrededor. A una señal del coordinador, los que giran se acercan a la persona que tienen más próxima y, dejándose llevar por lo que le sugiere, le acarician o tocan. A una nueva señal el grupo vuelve a dar vueltas. Esto se puede repetir varias veces.

Si existe mayor implicación en el grupo, los que giran pueden buscar a la persona que más les apetezca para ofrecerle sensaciones. Se advierte a los receptores que traten de estar realmente receptivos y no intenten saber quién les está tocando, sino simplemente estar atentos a las sensaciones. Tras recibirlas durante un rato sin saber de quién proceden, dicen con la mayor claridad posible y manteniendo los ojos cerrados cómo se han sentido, de modo que el regalador de sensaciones recibe una información verbal a cambio de otra no verbal.

Dinámica energizantes, para activar y sensibilizar



Nombre: ¡Levántese y siéntese!

Tiempo: 15 ó 20 minutos

DISEÑO:

- Fines:

Animación, Concentración.

- Descripción:

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

DINÁMICA FACILITADORAS PARA ABORDAR TEMAS



Nombre: *role-playing o juego de roles o dramatización*

Tiempo: *20 minutos*

DISEÑO:

Esta técnica consiste en representar, actuar o dramatizar una situación crítica con la finalidad de "desper-so-nalizarla", a fin de que el grupo la comprenda, pueda analizarla y discutirla.

Es importante tener presente:

- Delimitar con claridad la situación, los papeles que es necesario desempeñar.
- Los "actores" deben desarrollar la escena con espontaneidad y con la mayor objetividad en la situación dada.

También se puede agregar un pequeño grupo de alumnos que estará en calidad de "observadores", a los cuales se les puede incluir una guía de análisis, pues ésta ayudará para la elaboración de la síntesis final. Y el resto queda como observador / público.

Cuando termina la escenificación, todo el grupo expone sus impresiones, plantea a los intérpretes dudas, discute el desarrollo de la escena, propone otras posibilidades, etcétera. Finalmente se sacan las conclusiones sobre el problema o situación. En la etapa de discusión, el docente actuará como conductor del análisis.

La técnica de role-playing es especialmente apta para detectar distorsiones, errores y confusiones en la comprensión de la información, análisis comportamientos en situaciones críticas (por ejemplo en selección de personal, estilos de liderazgos, toma de decisión). Además, a través del análisis de lo vivencial se pueden modificar actitudes, sin contar que estimula la creatividad de los miembros del grupo.

DINÁMICA FACILITADORAS PARA ABORDAR TEMAS



Nombre: Dar retroalimentación positiva

Tiempo: 15 minutos.
20 participantes.

DISEÑO:

1. Dividimos a los asistentes en grupos de dos. Pedimos a cada persona que escriba 4 ó 5 cosas que hayan notado en su compañero. Todos los conceptos deben ser positivos (bien vestido, voz agradable, sabe escuchar, etc.).
2. Después les damos unos cuantos minutos para que escriban y entonces se iniciará una comunicación entre cada grupo, en el cual el observador expresa lo que escribió acerca del compañero.
3. Se les aplicará unas preguntas para su reflexión: ¿Se sintió a gusto con este ejercicio? Si no, ¿por qué? (Puede ser una nueva experiencia para el emisor y el receptor de retroalimentación positiva). ¿De qué manera sería más fácil dar retroalimentación positiva a los demás? (Crear primero una relación más estrecha; dar pruebas para validación; seleccionar un momento adecuado). ¿Qué nos haría más fácil recibir retroalimentación positiva de los demás?

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: Identifico a mi compañero/a

Tiempo: Hasta que todos se hayan encontrado.

DISEÑO:

Se reparten las tarjetas con la foto del alumnado de la clase (las que se usan para jugar a los rincones), tienen que buscarse y entregarse las tarjetas, diciendo sus nombres.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: (Nombre del alumno/a) comió pan en la casa de San Juan.

Tiempo: Hasta que todos se hayan nombrado.

DISEÑO:

Sentados en círculo (asamblea) se canta la canción y al que nombre contesta y al finalizar nombra a otro compañero/a.

-(Nombre) comió pan en la casa de San Juan

-¿Quién yo?

-¡Si tu!

-¡Yo no fui!

-¿Entonces quién?

-Fulanito.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: Me pica

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentado

DISEÑO:

Sentados en círculo (asamblea) vamos nombrando nuestro nombre y diciendo me pica, tacándonos una parte del cuerpo.

-Soy (nombre) y me pica la nariz.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: Buscando Pareja

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentado

DISEÑO:

Se preparan objetos diferentes pero que sean pares (fotos, regletas, bloques lógicos...)

Introducimos en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada niño/a coja una pieza sin mirar.

Tiene que buscar a su pareja y decir su nombre.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: El Nombre Kilométrico

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentado

DISEÑO:

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir:

1. El nombre de su compañero anterior,
2. Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: La Telaraña

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentado

DISEÑO:

Se formara un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomará el principio del ovillo de lana y lanzará el resto del ovillo a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre y lanzar el ovillo, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña la seño tomará la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora diciendo el nombre de todos los niños hasta llegar al que tiene el inicio del ovillo.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN



Nombre: Tierra

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentado

DISEÑO:

Se colocan de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.

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.

Se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.



Nombre: Presentación para conocerse y aprender los nombres.

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentados.

DISEÑO:

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música.
 2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
 3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel.
- Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.



Nombre: Juego de las tarjetas

Tiempo: 40 minutos.

DISEÑO:

Una sala grande para formar un círculo entre los participantes.

Materiales:

- 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante.
- 1 marcador para cada participante.
- Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa.
- 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:

- Distribución de los Materiales.
- Explicación y llenado de las tarjetas.
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización.
- Descripción.

Desarrollo:

Primera Etapa:

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el

margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A

N

Genial

Entusiasta

L

Amigable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.



Nombre: Los saludos con partes del cuerpo.

Tiempo: Hasta que todos se hayan presentados.

DISEÑO:

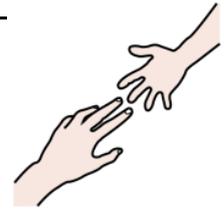
El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

DINÁMICA DE COHESIÓN.



Nombre: En forma de...

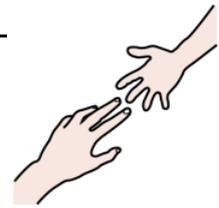
Tiempo: 30-45 minutos.

DISEÑO:

En esta dinámica se hacen dos equipos y se colocan unos enfrente de los otros. Entre todos deben conseguir hacer con su cuerpo la figura que les manda el otro equipo (figuras geométricas, animales, edificios...) La única norma es que deben participar todos los jugadores del equipo para hacer una única figura.

Es una dinámica no competitiva porque no gana ni pierde nadie, simplemente, se lo pasan en grande, trabajan la cohesión grupal y cultivan la creatividad. ¡Qué más se puede pedir!

DINÁMICA DE COHESIÓN.



Nombre: Pies atados.

Tiempo: 20-25 minutos.

DISEÑO:

El juego consiste en hacer parejas y atarles el tobillo izquierdo de una de ellas con el tobillo derecho de la otra para que tengan que ponerse de acuerdo para caminar. La idea es que, a medida que avanza el juego, (y dependiendo de la edad también) las parejas se vayan uniendo entre sí hasta conseguir una hilera enorme con todos los participantes. La persona que dirige la dinámica debe dar las indicaciones y complicarlas cada vez más: caminar hacia delante, detrás, más deprisa, más lento o isin hablar!

Nos encanta porque, además de ser una dinámica que trabaja la cohesión de grupo, nos asegura unas buenas risas, tanto por parte de los participantes como del que dirige y además es adaptable a todas las edades!

DINÁMICA DE COOPERACIÓN.



Nombre: álbum de poesías.

Tiempo: de 20 a 30 minutos (puede cambiar según el grupo)

Materiales: papel y boli.

DISEÑO:

Cada participante coge un folio y un boli y escribe su nombre en el medio del papel, todos los papeles, se dejan en medio de la clase. Todos y cada uno tendrán que escribir en todos los folios, menos en el suyo, una cosa que le guste de esa persona y otra que no le guste o le incomode. Todos los miembros tendrán que tener dos frases, una que guste y otra que no, de cada uno.

Una vez que todos han finalizado, cada uno cogerá su papel, leerá todas las cuestiones que le hayan puesto, y luego, tienen que decir:

- Una frase de la parte que les gusta de ti y otra de las que no les gusta de ti.
- Una frase de alguien que no sepas quién es.
- La más extraña.
- La que coincide contigo
- La que no coincide contigo
- ¿Qué me ha molestado?

DINÁMICA DE COOPERACIÓN.



Nombre: Diálogo de colores.

Tiempo: De 20 a 30 minutos.

Materiales: Papel y lápices o ceras de distintos colores.

DISEÑO:

Para esta dinámica cada participante coge una pintura del color que quiera, si puede ser que el color no se repita mucho mejor. Se colocan todos por parejas, si tiene que haber algún trío no pasa nada, y se reparte un papel a cada uno, sin hablar, tienen que hacer dibujos, en el tiempo que se quiera, 2 o 3 minutos aproximadamente. Luego se hacen otra vez parejas, pero diferentes, luego tríos,... y así subiendo el número en cada grupo, también con la mitad del grupo completo y por último todo el grupo.

Al final se plantean unas preguntas, para que cada uno piense:

- ¿Qué he aprendido?
- ¿Qué me ha gustado?
- ¿Qué me ha molestado?

Al finalizar la dinámica, se dan cuenta de cómo se trabaja mejor, si en grupos grandes o más pequeños.

DINÁMICA DE COOPERACIÓN



Nombre: Orden en el banco.

Tiempo: De 20 a 30 minutos.

DISEÑO:

Para este juego se les pide a todos los participantes que se suban a los bancos y se coloquen en línea recta. Si no tuviéramos bancos se podría hacer en el suelo marcando un espacio estrecho bien con baldosas o pintando con tiza.

A los participantes se les pide que sin hablar deben de colocarse siguiendo un orden determinado: edades, fecha de nacimiento, altura,...

El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando caerse del banco. Posteriormente se comprobará (ya hablando) si todos se han colocado correctamente.

Recopilación de Dinámicas de Grupo, para iniciar el trabajo Cooperativo, realizada por las componentes del Grupo de Trabajo

Dolores Espinosa

Dolores Clavijo

María Teresa Macías

Carmen María Rodríguez

María Angeles Reina

Matilde Ruiz

Filomena Navarro

Rosario Siles

Maestras del CEIP León Motta. Antequera