



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

# “DINÁMICAS DE GRUPO PARA LA COHESIÓN DE GRUPO”

AUTORÍA <b>M<sup>a</sup> TERESA MOLINA ÁLVAREZ</b>
TEMÁTICA <b>COHESIÓN DE GRUPO</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN INFANTIL</b>

## Resumen

En la educación se presentan numerosas técnicas que influyen sobre el aprendizaje de los alumnos. Estas técnicas o mejor conocidas como “dinámicas de grupo”, permiten obtener mejores resultados en el aula, dependiendo de la temática a desarrollar, bien sea conocimiento del grupo, cohesión, crear un clima afectuoso... Se presenta a continuación una aproximación al concepto de “dinámicas de grupo” para qué se utilizan y algunas de ellas aplicadas al segundo ciclo de Educación Infantil.

## Palabras clave

Dinámicas, Integración, Juegos, Grupo

## 1. CONCEPTUALIZACIÓN

Las Dinámicas de Grupo son maneras, métodos, procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad del grupo en base a unos objetivos claramente definidos, en un momento determinado.

Se utilizan dinámicas para entrenar a la gente en el funcionamiento grupal, para facilitar la comunicación interpersonal y confrontar diferentes puntos de vista, en un clima de armonía y de respeto. Se usan dinámicas para exponer temas, para discutirlos y para profundizar en el contenido de los mismos. Se emplean las dinámicas para percibir la realidad, para analizarla y para planear.

Además, a través de ellas, podemos estudiar los efectos que, en los componentes de un grupo, produce la interacción. También se puede tratar de responder las preguntas que el individuo se formula acerca de la influencia que el grupo ejerce en su personalidad y los efectos que pueda tener en su desarrollo.

## 2. TIPOS DE DINÁMICAS

Son múltiples las clasificaciones que existen intentando agrupar las dinámicas de grupo, de ahí la imposibilidad de decantarse por una exclusiva. A continuación se expone una clasificación básica, en la que las técnicas se organizan atendiendo a:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

- **TAMAÑO DEL GRUPO O NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

Gran grupo: Necesita de dirigente y la actitud de los participantes se disuelve en la masa.

Grupo mediano: Mayor protagonismo y responsabilidad del grupo.

Grupo pequeño: El ideal para la dinámica.

- **DIMENSIÓN AFECTIVA DEL GRUPO:**

Nivel alto de confianza

Nivel medio de confianza

Nivel bajo de confianza

- **PARTICIPACIÓN DE EXPERTOS:**

Técnicas en las que intervienen expertos.

Técnicas en las que participan activamente todo el grupo.

- **EFFECTOS EN EL GRUPO. SATISFACCIÓN O REALIZACIÓN DE TAREAS:**

Para lograr equilibrio o satisfacción socio-emocional.

Para estructurar, organizar y realizar tareas.

Teniendo en cuenta lo anterior, de forma muy general, y basándonos en los objetivos, también pueden ser:

- GRUPALES.

- PERSONALES.

### **3. OBJETIVOS: PARA QUÉ PODEMOS USARLAS**

Los principales objetivos que nos llevan a utilizar una Dinámica adecuada al grupo que animamos pueden ser:

#### **3.1. Objetivos respecto al grupo.**

- Conocimiento del grupo, profundización del conocimiento. Consolidación grupal.

- Desarrollo de cualidades grupales: responsabilidad, sinceridad, trabajo en equipos, relaciones mutuas, renunciar, responsabilidad mutua, tomar la iniciativa, sentido común...

- Remarcar el potencial y las virtudes de la mayoría de los integrantes del grupo en los distintos ámbitos que se traducen en el juego.

- Para crear confianza y lograr un buen clima de interrelaciones entre los miembros del grupo (equilibrio socio-emocional)

- Para establecer la cooperación, haciendo saber a los miembros del grupo el valor del trabajo en equipo.

- Comprender las condiciones que facilitan o inhiben el buen funcionamiento del grupo.

- Posibilitar el conocimiento intergrupales y personal.

#### **3.2. Objetivos comportamentales.**

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

- Desarrollar la capacidad de diagnóstico respecto al comportamiento de cada persona.
- Relajamiento, diversión, regocijo.
- Comprender las condiciones que facilitan o inhiben el buen funcionamiento del grupo.
- Ayudar al participante a ponerse en contacto con experiencias que puedan potenciar cambios positivos en su comportamiento.
- Estimular la capacidad de creatividad y la imaginación.
- Comunicar verbalmente sentimientos, ideas, opiniones...
- Para evaluar la propia marcha del grupo, situaciones o temas desarrollados...

### **3.3. Objetivos referentes a temas determinados.**

- Usar el juego como reflejo de situaciones y procesos, los cuales nos interesa tratar en la actividad.
- Desarrollar las habilidades fundamentales para la realización de dinámicas.
- Apertura de la actividad: concentración del grupo y entrar en situación de plena atención.
- Llevar al grupo a una situación de motivación para continuar con la actividad.
- Para motivar a la tarea, e interesar al grupo en el trabajo que han de realizar
- Para reflexionar sobre los temas tratados.
- Para estructurar, organizar y realizar las tareas, tomar decisiones... etc.
- Posibilitar el conocimiento de diversas dinámicas para tratar temas concretos.
- Para lograr mayor productividad en el logro de los objetivos propuestos.

### **3.4. Objetivos referentes a la resolución de conflictos.**

- Para resolver situaciones de conflicto, planteando críticas constructivas respecto al problema y aportando soluciones.
- Para tener en cuenta diversos puntos de vista sobre algo concreto.
- Para hacer que todos se sientan iguales a los demás a la hora de participar.
- Para conseguir libertad en la forma de exponer su propio punto de vista. Además, las opiniones expresadas no deben ser fuente de represalia para quien las expresa.

## **4. EL ARTE DE SABER UTILIZAR LAS DINÁMICAS.**

En primer lugar, debemos considerar que las dinámicas de grupo forman parte de la propia vida de éste. Siempre que se trabaje con un conjunto diverso de personas se desarrolla una dinámica determinada. Ahora bien, es necesario saber qué dinámica es la apropiada para trabajar con cada grupo y para cada circunstancia. Porque no existe una técnica mejor que otra, sino que éstas deben ser elegidas en función de la particularidad de cada situación teniendo en cuenta las características de los que participarán y los objetivos que queremos alcanzar.

En este sentido es interesante señalar cómo elegir la técnica adecuada:

El coordinador deberá conocer la técnica en profundidad a fin de poder llevar adelante su tarea, esto es, orientar a los participantes a lograr los objetivos propuestos por las consignas de trabajo. El moderador sabrá así marcar los tiempos, orientar a los participantes para que puedan



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

resolver los problemas que se van presentando, favorecer el intercambio y la reflexión y fijar los límites y alcances de la propuesta.

En nuestras reuniones de grupo son muy importantes las técnicas o dinámicas, pues facilitan la asimilación del tema a tratar. Por esta razón, se ofrecen a continuación una serie de RECOMENDACIONES PRÁCTICAS para saber usarlas debidamente:

1.- Las dinámicas no son un “juego” ni tienen por qué ser para divertir. Tampoco son para “llenar tiempo” o para hacer amena la reunión.

2.- En dinámicas sobre relaciones humanas se pretende crear un clima favorable para el grupo para que se den relaciones positivas y para que se fomenten aptitudes de comunicación auténtica y de fraternidad. El clima afectivo o emocional del grupo, también resulta relevante ya que en cualquier caso, influirá en la dinámica del trabajo y en la interacción entre los miembros del grupo.

3.- La elección de las dinámicas debe obedecer a un programa ordenado e inteligente en el que cada dinámica y cada actividad tenga su momento adecuado y su lugar correspondiente. Es necesario identificar las características particulares del momento en que una técnica será aplicada. Por ejemplo, hay momento en que predomina el conflicto, que puede actuar como un obstáculo, o por el contrario, como un instrumento facilitador. Por otra parte, dentro del contexto educativo, hay momentos destinados a diagnosticar, a planificar, a ejercitar, o incluso a evaluar. Los participantes tendrán diferentes disposiciones y reconocer la situación es vital para escoger la técnica más adecuada.

4.- Cada dinámica tiene su objetivo concreto. Por lo tanto las dinámicas, deben ser seleccionadas en función de los objetivos que se desee alcanzar. Es necesario definir precisamente cuáles son los logros esperables para la dinámica grupal a fin de no perder de vista el motivo por el cual se consigna la tarea, de modo tal que permita regresar a la práctica para transformarla y optimizarla.

5.- La temática debe guardar estrecha relación con los contenidos sobre los que se requiera trabajar. Y por lo tanto, deben los tópicos deben ser factibles de ser abordados por el grupo de acuerdo a sus características.

6.- Las dinámicas exigen un determinado tiempo para su realización. Cuánto tiempo se dispone para la llevar adelante la actividad es muy importante para determinar si la aplicación de una técnica es o no posible. Nada es tan contraproducente como proponer un trabajo que no puede llevarse a cabo. Evitar los extremos, como la precipitación y el alargamiento.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

7.- Las dinámicas deben ser guiadas por personas (coordinadores) que tengan una capacitación básica en el manejo de las mismas. Que no sean realizadas por personas inexpertas.

8.- Al coordinador de la dinámica se le exige mucha creatividad y flexibilidad para adaptar o reformar, según las circunstancias una dinámica. También se le exige capacidad para crear nuevas dinámicas.

9.-El coordinador ha de explicar claramente la dinámica que se va a utilizar, teniendo en cuenta que las instrucciones deben reducirse al mínimo. Si se explica demasiado una dinámica puede perder su fuerza y su mensaje.

10.- En la aplicación de las dinámicas deben tomarse en cuenta la edad y el ambiente cultural de los participantes. Es importante también tener en cuenta el grado de madurez en que se encuentra el grupo y conocer el grupo al que se le propondrá la dinámica. Debemos considerar sus intereses, motivaciones y por supuesto, sus capacidades.

11.- Jamás debe forzarse a una persona a participar más allá de lo que ella desea.

12.- Por último, hay que estar convencidos de que las dinámicas son medios y no fines. Por consiguiente, no hay que abusar de ellas ni hay que absolutizarlas. Recordemos que las dinámicas son necesarias, pero no son lo único ni lo más importante en la vida de un grupo.

## **5. CÓMO Y CUÁNDO UTILIZAR LAS DINÁMICAS**

Se propone el siguiente decálogo:

- Debe conocerse previamente los fundamentos de las Dinámicas de Grupo.
- Antes de utilizar una técnica de grupo debe conocerse suficientemente su estructura, su dinámica, sus posibilidades y sus riesgos.
- Debe seguirse en todo lo posible el procedimiento indicado.
- Las técnicas de grupo deben aplicarse con un objeto claro y bien definido.
- Las técnicas de grupo requieren una atmósfera cordial y democrática.
- En todo momento debe existir una actitud cooperante.
- Debe incrementarse en todo lo posible la participación activa de los miembros.
- Los miembros deben adquirir conciencia de que están en el grupo y por ellos mismos. Sentir que están trabajando en “su” grupo.
- Todas las técnicas de grupo se basan en el trabajo voluntario, la buena intención y el juego limpio.
- Todas las técnicas de grupo tienen alguna finalidad implícita.

## **6. DINÁMICAS QUE TRABAJAREMOS EN EL AULA**

A continuación se proponen una serie de dinámicas para Educación Infantil, según los objetivos que nos propongamos alcanzar. Se detallan a modo de ejemplo, por lo que se podrán



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

adaptar a nuestros alumnos/as. Primero hago un breve resumen de su conceptualización, y los objetivos que con ella se pretenden.

### **6.1. Dinámicas de presentación.**

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los participantes no se conocen.

Tienen como objetivo:

- Conocer a los integrantes de un nuevo grupo
- Aprender nombres
- Estimular la soltura de los participantes

#### **1.1. PELOTA LOCA**

**OBJETIVOS:** Memorizar los nombres liberando la timidez y las tensiones de las presentaciones tradicionales.

**MATERIALES:** Una pequeña pelota.

**DESARROLLO:** nos sentamos todos en círculo y vamos pasando la pelota de tal forma, que cuando la tengamos en las manos decimos nuestro nombre.

**VARIANTES:** cuando ya hayamos dicho todos nuestro nombre, podemos pasar la pelota de la siguiente forma: mi nombre es \_\_\_\_\_ y le paso la pelota a \_\_\_\_\_, el cual repetirá el proceso.

#### **1.2. ME LLAMO... ME GUSTA**

**OBJETIVOS:** Memorizar los nombres de los demás

**DESARROLLO:** Los participantes se sientan en círculo y se van presentando uno a uno. Por ejemplo, el primero dice: "*Soy Andrés, tengo 4 años y lo que más me gusta es tocar la guitarra*". Para que resulte más fácil podemos establecer pautas de lo que tienen que decir respecto a los gustos (comida favorita, deporte que practican, qué les gusta del colegio, sentimientos, etc.)

**VARIANTES:** Se presenta uno, el siguiente se presenta y además tiene que repetir lo que ha dicho el anterior. Y así sucesivamente. El tercero se presentará y además tendrá que repetir lo que dijeron el primero y el segundo. Es una forma de desarrollar su memoria y conocer a los demás participantes.

#### **1.3. LA TELARAÑA**

**OBJETIVOS:** Presentarse de manera divertida

**MATERIALES:** Una bola de estambre o hilo

**DESARROLLO:** Se colocan todos los participantes en círculo y la maestra toma una bola de hilo y cuenta cómo se llama, (podemos incluir más datos: edad, qué comida le gusta más, qué deportes practica...) y cuando termina, le tira el hilo a cualquier persona que quiera, pero sin



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

soltar la punta, luego los demás hacen lo mismo y al tirarlo lo sujeta de una punta y se va creando una especie de tela de araña, lo ideal es que después se pueda desenredar.

Podemos decirles que formamos parte de un grupo, unido, y que juntos podemos hacer más cosas que si lo hacemos solos.

#### **1.4. EL BICHITO**

OBJETIVOS: Fomentar la distensión en un grupo

DESARROLLO: sentados en círculo, con las manos cerradas, recitamos mientras pasamos nuestras manos dentro de los niños: soy \_\_\_\_\_ y tengo un bichito, muy pequeñito, muy bonito, se lo paso a \_\_\_\_\_ y empezamos despacito.

#### **1.5. LOS OBJETOS PERDIDOS**

OBJETIVO: Identificar a los compañeros mediante un objeto personal, fotografía o símbolo que lo identifique.

MATERIALES: algún objeto personal de los niños (mochila, símbolo, tarjeta que los identifique, fotografía tipo carnet, juguete...)

DESARROLLO: Todos se sientan en círculo. Cada uno con un objeto personal de un compañero. Se pone música alegre y todos hacen circular el objeto a la derecha. Al detenerse la música y por turnos, debemos buscar al dueño y nos volvemos a sentar. Si adivinamos de quién es el resto le damos un aplauso.

#### **1.6. EL CORRO**

OBJETIVO: Lograr una integración grupal y diversión grupal.

DESARROLLO: formamos un coro y cantamos:

“pan tierno, pan duro

Que \_\_\_\_\_ (nombre) se ponga de culo”

Seguimos hasta que todos nos hemos girado.

#### **1.7. LA PALMERA**

OBJETIVO: Lograr desinhibirse.

DESARROLLO: formamos un círculo (en pie) y cantamos con ritmo flamenco:

“\_\_\_\_\_ (nombre) sal a bailar que tú lo haces fenomenal

Tu cuerpo se mueve como una palmera: suave, suave su- su suave...

Venga \_\_\_\_\_ (nombre) acompáñale, que tú también lo haces muy bien

Tu cuerpo se mueve como una palmera: suave, suave su- su suave...”

Así van saliendo quienes vamos nombrando al centro, bailando.

#### **1.8. SOY PELOTA DE PING- PONG**

OBJETIVO: reforzar el conocimiento de los nombres.

DESARROLLO: Bailamos por la sala al ritmo de la canción “Pelota de ping-pong”.

“Soy... pelota de ping – pong, y boto, boto, boto por todo el salón, y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

Si te toco \_\_\_\_\_ (nombre), botas, botas, botas, botas.”

Empieza uno a saltar cantando la canción. El resto se queda quieto, esperando ser tocado. Cuando el primero le toca, saltan los 2 y tocan a otro par, estos 4 a otros 4... y así hasta que todo el grupo acabe botando.

## 6.2. Dinámicas de comunicación.

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes. Pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

El tema de comunicación en estas dinámicas es muy variable y dependerá del grupo al que vaya dirigida. Tienen como objetivos:

- Permitir de una manera interesante expresar ideas y conclusiones.
- Llegar a acuerdos mediante debates y analizando diferentes puntos de vista.

### 2.1. EXPRESAR VALORES Y OPINIONES

OBJETIVO: Hacer que se expresen de forma espontánea y provocar la participación.

DESARROLLO: necesitamos un espacio despejado, que separemos con una línea en el suelo, como un campo de fútbol. Una de las áreas separadas por la línea será la zona del "sí" o "verdadero", la otra la zona del "no" o "falso". El juego consiste en hacer afirmaciones que requieran estar a favor o en contra, como: "El fútbol es el mejor deporte". Al escuchar cada frase, los chicos deben ir corriendo a la zona que representa su opinión. Los indecisos deben quedarse encima de la línea divisoria. Para que el juego sea útil, empezaremos con frases triviales. Poco a poco, introducimos aquellas que nos interese debatir (es bueno defenderse, es mejor empujar a hablar, me gusta levantarme temprano por las mañanas...). Y cuando llegamos a ellas, pedimos uno a uno a algunos de los jugadores que expliquen por qué han elegido su respuesta, (alternando las preguntas, a uno que dice sí, a otro que dice no, a un indeciso...). Antes o después, las intervenciones se convierten en réplicas. Así, conseguimos que expongan su punto de vista. Se irán anotando las respuestas, para hacer al final del juego una asamblea y que expliquen por qué elegimos nuestras respuestas, si los demás están de acuerdo, si puede ser de otra manera...

### 2.2. AVIONCITOS

OBJETIVO: Expresar qué hemos hecho.

MATERIALES: aviones de papel, colores, rotuladores...

DESARROLLO: se divide a los alumnos en grupos pequeños de 4 o 5. Se les da un avión de papel y por turnos van diciendo cómo lo pueden pintar, aportando ideas y opiniones. Se decide cómo se va a pintar y lo realizan. Una vez que hayan terminado todos los grupos, se exponen los aviones y se va comentando por qué lo hemos pintado así, qué hemos aportado y lo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

bonito que nos ha quedado, porque hemos trabajado todos juntos para que nuestro avión quedara precioso.

### 2.3. MANIFESTACIÓN DE PANCARTAS

OBJETIVO: Poner en común algunas conclusiones de trabajos en pequeños grupos.

MATERIALES: Papel, listones de madera o palos de escoba y lápices.

DESARROLLO: El grupo expondrá en el plenario la idea central de sus conclusiones a través de la realización de pancartas en las cuales expresarán las ideas que surjan. Visualmente hay que convertir el salón de reunión en una manifestación pública, donde los diversos grupos llevan sus carteles y consignas. No tienen por qué ser serios: Ej.: "Queremos más tiempo para permanecer en el baño ". "Tenemos que reunirnos más a menudo, para tomar café". "Es necesario revisar el buzón de sugerencias", o sí. Se trata de buscar el mensaje apropiado para la ocasión. Las pancartas se muestran y se gritan las consignas por turnos.

### 2.3. NOS VEMOS EN IMÁGENES

OBJETIVO: Expresar vivencias pasadas a través de una fotografía.

MATERIAL: Fotografías traídas de casa

DESARROLLO:

Por turnos, irán contando qué hay en la foto, quiénes son los que aparecen, qué hicieron, estados de ánimo que tenían al hacer esto, etc.

### 2.4. UNA MIRADA, MÁS QUE MIL PALABRAS

OBJETIVO: Valorar la importancia de mirarnos cuando hablamos con alguien

MATERIALES: tantas sillas como participantes haya.

DESARROLLO:

Sentados por parejas, y de espaldas, se hablan sin mirarse durante un tiempo breve, todos a la vez, de tal forma, que no se entienda qué están diciéndonos. Puede ser algo que hayan hecho en casa, en el colegio, en el parque o simplemente un cuento. Se para el juego y se pregunta si se han escuchado, si sabían qué decían, si oían bien...

Se les propone entonces que se den la vuelta, se miren a los ojos, y vuelvan a contar lo mismo.

REFLEXION:

¿Cuál de las dos situaciones resultó más fácil?...

Haremos ver a nuestros alumnos, que cuando nos hablan tenemos que mirar a los ojos para poder escuchar con atención. También cuando nosotros hablamos, es mejor mirar a la otra persona, para que ella escuche muy bien lo que le queremos decir.

### 2.5. DOS EN UNO

DESARROLLO:

\* Se forman parejas y se juntan sus manos, una encima de la otra. Reciben lápiz y papel.

\* Consigna: No pueden hablar ni comunicarse con palabras por escrito. Ambos, toman el mismo lápiz e intentan hacer un dibujo a dúo, llevándose mutuamente la mano. Por ejemplo: una



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

flor y un pájaro. Una vez que hicieron el dibujo, tratan de Firmarlo, siempre con ambas manos juntas sobre el mismo lápiz.

REFLEXION:

¿Qué ha pasado? ¿Ha sido fácil hacer un dibujo juntos sin poder hablar?

¿Qué hemos sentido durante el ejercicio?

¿Cómo logramos el dibujo? ¿Ha quedado bonito?

¿Quién ha realizado el dibujo de los dos?

¿Qué reacciones surgieron en el proceso de firma? ¿Hemos firmado los dos?

Les haremos ver que es mejor comunicar qué queremos realizar si se trata de un trabajo en equipo, sabiendo qué vamos a hacer, y cómo. Les diremos por tanto la importancia que tiene que nos hablemos para cualquier cosa, porque si no, nuestro compañero no sabrá qué queremos hacer. A continuación, realizaremos el mismo juego pero esta vez podremos hablar.

## 2.6. QUÉ ME HA PASADO

OBJETIVO: Expresar vivencias de forma personal

DESARROLLO: colocados en asamblea, sale uno y comenta al resto qué le ha pasado en un momento determinado (puede ser antes de venir al colegio, durante la hora de las actividades, resolviendo un conflicto con un compañero, algo que le haya gustado, que haya visto o que le haya llamado la atención...)

## 6.3. Dinámicas de integración.

Se trata de integrar a cada persona en el grupo como parte importante del grupo al que pertenece y posteriormente facilitarle medios de inserción en la sociedad (confianza, afirmación, seguridad, habilidades sociales...)

Estas dinámicas tienen como objetivo:

- Agudizar los sentidos, aumentar la atención de los participantes
- Quitar el estrés y la rutina
- Que se sientan parte del grupo

## 3.1. UN PEQUEÑO GESTO DE AMOR

OBJETIVO: Con esta dinámica se rompe el hielo y se acrecienta el cariño.

MATERIAL: Un osito de peluche o una muñeca.

DESARROLLO:

1. La maestra cuenta una historia: Ejemplo: "Cuando venía al colegio me encontré a 'Matilda' (nombre de la muñeca o del osito), y estaba triste y sola, y necesitaba mucho amor. Yo le conté que en esta clase le podían brindar muchísimo amor."

2. Dejar que cada alumno demuestre con un gesto el amor a Matilda, como por ejemplo: un beso, un abrazo, una frase cariñosa (te quiero Matilda), etc.

3. Una vez que todos le demuestran su gesto de amor a Matilda, la maestra debe decir: "Matilda está muy contenta porque todos la queremos, pero ahora ella les quiere pedir un favor



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

más. Matilda te quiere regalar su amor, por lo tanto, repite el gesto que le hiciste a Matilda al compañero que tienes a tu lado.

4. Se realiza con el compañero que tenemos sentado a nuestro lado.

### 3.2. QUÉ FEO ESTÁS

**OBJETIVOS:** es una variante de la dinámica anterior, sólo que esta ocasión aprenderán a tratar mejor a su prójimo.

**MATERIAL:** Un osito de peluche o una muñeca muy fea y sucia.

**DESARROLLO:**

1. La maestra cuenta una historia: Ejemplo: "Hiu" (nombre de la muñeca o del osito) es muy descuidado y no le gusta bañarse, quiero que cada uno de ustedes le dé un consejo y le regañe porque no se cuida.

2. Dejar que cada niño/a dé un consejo y regañe, como por ejemplo: "¡ay Hiu, qué sucio estás!"; "Hiu, ¿por qué no te bañas? mira qué cochino eres..."

3. Una vez que todos pasan, el coordinador debe decir: "Ahora así como trataste a Hiu debes tratar a la persona que tienes a tu derecha, repite los gestos y todo lo que le hiciste a Hiu al compañero que tienes a tu lado."

Pensaremos si nos gustan que nos digan las cosas así y nos pongan un castigo, cómo hacer las cosas bien, y qué consecuencias tienen nuestros actos.

### 3.3. EL LAZARILLO

**OBJETIVOS:** Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

**MATERIALES:** Pañuelos o vendas para tapan los ojos.

**DESARROLLO:**

La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quién les conduce. Durante 5 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cuales hay un cambio de papeles. El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias. Seremos imaginativos (por Ej.: ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto). Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba. Luego se comparten las opiniones y lo sentido.

### 3.4. EL CUADRO CIEGO

**OBJETIVOS:** Ayudar a crear un clima de confianza y soltura.

**MATERIALES:** Una cuerda (bastante larga) unida en sus puntas.

**DESARROLLO:** Cuatro participantes voluntarios (o escogidos al azar) se vendan los ojos; se les entrega la cuerda a los cuatro y se les da la consigna de formar un cuadrado con la cuerda. Los demás gritan desde afuera instrucciones incorrectas y contrarias.

Luego se comparte la experiencia vivida, haciendo hincapié en las órdenes erróneas que nos dieron y lo repetiremos con otros participantes para contrastar lo vivido, pero esta vez será



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

con órdenes correctas, para observar ahora si confían o no. Les haremos ver que a veces, debemos dar otra oportunidad a las personas y confiar en ellas.

### 3.5. DE PIE CONTIGO

OBJETIVO: Crear un clima de soltura y de integración.

DESARROLLO: Todos los participantes se dividen en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y entrelazan los brazos, a la orden del animador intentan levantarse los dos al mismo tiempo sin soltarse. Una vez arriba, buscan otra pareja que se haya levantado y realizan el mismo ejercicio entre los cuatro, luego entre ocho y así hasta que todos estén de espaldas y con los brazos entrelazados y todos se puedan levantar.

### 3.6. EL NUDO HUMANO

OBJETIVO: Integrar grupos numerosos y lograr un contacto físico que libere.

DESARROLLO: Deben juntarse en un lugar alrededor de una superficie de no más de metro y medio. Formamos un círculo y nos tomamos de las manos, pero no con el que está al lado sino, al azar, con cualquier otro. Para probar si está todo bien, el maestro debe apretar con su mano derecha la mano de otro, y éste debe apretar la mano del niño que está tomando por el otro lado, y así sucesivamente, si todo está bien, la “corriente” debe llegar hasta la mano izquierda del animador. Después deben comenzar a desenredarse sin soltarse hasta que se forme un círculo perfecto.

### 3.7. LA BOTELLA

OBJETIVO: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo.

DESARROLLO: Se forman pequeños grupos y se colocan de pie en círculo. La persona que está en el centro permanecerá rígida y con los ojos cerrados. Los demás la empujarán suavemente de un lado para otro con las manos. Al final del ejercicio es importante que la persona comparta cómo se sintió.

### 3.8. LOS ESPEJOS

OBJETIVOS: Mejorar el control muscular y alentar la integración libre.

DESARROLLO: en parejas se colocan frente a frente. Uno conduce con movimientos muy lentos; el otro se limita a reflejarlos como si fuera un espejo. Este juego estimula las habilidades físicas y la coordinación.

### 3.9. LA ENREDADERA

OBJETIVOS: Favorecer una mayor confianza entre los participantes. Abrir el camino a dinámicas de reflexión.

DESARROLLO: Situados en círculo, los participantes deben obedecer órdenes de la maestra sin abandonar el lugar que ocupan: tocar algo de cierto color, juntar la cabeza con la del compañero de la izquierda, pisar el pie del compañero de la izquierda, etc. Cada movimiento realizado debe mantenerse hasta que la postura sea complicada. Entonces, sin perder el equilibrio, todos a la vez deben golpear con una mano el centro del círculo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

### 3.10. LOS SUBMARINOS

**OBJETIVOS:** Fomentar la confianza entre los participantes de un mismo equipo

**DESARROLLO:** Se forman equipos de 3 A 6 integrantes, los que deben tomarse de la cintura o del hombro. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último. El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila. El objetivo de cada submarino es no chocar a los otros submarinos.

### 3.11. EL EQUIPO SE DISFRAZA

**OBJETIVO:** Crear un clima que facilite la integración de un equipo.

**MATERIAL:** Cartulinas, plumones, cinta adhesiva, pegamento, tijeras etc. Todo material que pueda ser útil para confeccionar un disfraz por subgrupo

**DESARROLLO:**

Se divide al grupo en subgrupos de 5 a 8 participantes.

Se indica a los subgrupos que disponen de unos minutos para preparar una canción compuesta por todos los miembros del equipo disfrazados. Por ejemplo: un árbol, en donde uno se disfraza del tronco, otro de una rama, etc., Una locomotora, donde uno se disfraza de la locomotora y los demás de sus carros, etc.

Los subgrupos presentan sus disfraces y su canción. A cada uno se otorga una puntuación. En el momento de la evaluación se toma en cuenta la originalidad del motivo elegido por el subgrupo, la calidad de los disfraces y la idea de conjunto.

Se guía un proceso para que el grupo analice sus emociones y vean como éstas ayudan a un proceso de integración como equipo.

### 3.12. EL PULSO CHINO

**OBJETIVOS:** Integrar a alguien en el grupo. Hacer desaparecer los sentimientos de apatía de un miembro del grupo.

**DESARROLLO:**

Colocados en pareja, realizan un pulso chino (dedos de la mano derecha unidos con el pulgar suelto, para pillar con nuestro pulgar el de nuestra pareja).

Cuando se atrapa el dedo de nuestro compañero, anotamos un tanto (así hasta tres), y luego cambiamos de pareja.

### 3.13. LOS DETECTIVES

**OBJETIVOS:** Agudizar la observación y la atención de los participantes.

**DESARROLLO:** la maestra realiza con preguntas tales como:

- Quién calza más
- Quién calza menos
- Quién tiene ojos claros
- Quién fue el último en cortarse el pelo
- Quién tiene más hermanos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

- Quién vive más lejos
- Quién ha viajado más

Cada participante va contestando y vamos anotándolo. Una vez hayan participado todos, la maestra va preguntando y respondiendo, y tienen que adivinar a qué compañero corresponde.

### 3. 14. LA PERSONA MÁS...

OBJETIVOS: Aumentar la atención y la observación de los participantes.

DESARROLLO: se van realizando preguntas de tal forma que la respuesta sea cada uno de los compañeros. Después escribiremos en una cartulina las respuestas, con una fotografía de los niños, para que ellos lo recuerden:

- nombre de la persona con la más bella sonrisa.
- nombre de la persona con los ojos más bellos.
- la más simpática.
- al más divertido

Y otras consignas dependiendo de las cualidades más notables que tengan nuestros niños/as.

### 3. 15. LA CAJA DE LAS SORPRESAS

OBJETIVO: Compartir - intercambiar aptitudes

INSTRUCCIONES: Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han dibujado algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.) Los participantes en círculo. La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas. El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

### 3. 16. LA CARGA ELECTRICA

OBJETIVO: Integrar, divertir.

1. La maestra pide que se retire un voluntario del círculo que han formado los jugadores.
2. En ausencia de éste explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica".
3. Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos.
4. Se llama al voluntario y el animador le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quién tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise".

NOTA: Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito, o hacer un gesto igual.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

#### **6.4. Dinámicas de cooperación y para fomentar la paz.**

Permiten desarrollar actitudes y valores relacionados con la educación para la paz (cooperación, ayuda, autoestima, distensión, integración, confianza y otros). Promueven la educación para la paz y presentan alternativas a la resolución de conflictos. Estas dinámicas se recopilan en las anteriores ya expuestas y las trabajaremos de forma general.

#### **4. 1. CUNDE, CUNDAYA**

OBJETIVO: Unificar el grupo, recrear, crear comunicación y un ambiente de familiaridad.

DESARROLLO: Se canta lo siguiente: "Cunde, cunde cunde cunde cunde, cunde cunda ya Ay cunde Ay cundaya" Todo el grupo de forma en círculo cogidos de la cintura, y se canta la canción, luego se pide al grupo que den un paso al centro y que se inclinen un poco, y así sucesivamente hasta que queden bien juntos.

#### **4.2. AMISTAD**

OBJETIVO: Concienciar sobre el valor de la amistad y las cualidades que necesitan desarrollarse para fomentar ésta.

DESARROLLO: en asamblea, vamos respondiendo:

- Describe las características de un buen amigo
- Indica cómo demuestras que eres amigo de alguien
- ¿Crees que es importante tener amigos? ¿Por qué?
- ¿Crees que tienes cualidades para ser un buen amigo? ¿Cuales son y que otras cualidades quisieras tener?
- ¿Qué podemos hacer hoy, para comenzar a ser amigos y amigas?

#### **4.3. EL CIEMPIÉS**

OBJETIVO: Despertar en las personas su aspecto físico y motriz mediante varias formas de aprender jugando.

DESARROLLO: El maestro comienza cantando: El ciempiés no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el ciempiés tiene \_\_\_\_\_ pies. A medida que la maestra canta los integrantes repiten la letra, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos y deben quedar pisando el suelo los 10 pies de cien pies. Se sigue con diversos números.

#### **4.4. TEORÍA DE LOS RUMORES**

OBJETIVO: ser capaz de señalar distorsiones que se proceden en la transmisión oral de un mensaje. Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver sin menores que las del oír, en la transmisión de un mensaje. Observar como muchas veces nos cuentan una cosa y la entendemos y transmitimos según nuestro punto de vista.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Al igual que en los demás ejercicios sobre comunicación lo que más interesa es el periodo de tiempo dedicado a la reflexión sobre el juego mismo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

**DESARROLLO:** Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen fuera de la vista de los demás. Al grupo que permanece en el aula se les pide que guarden silencio y también sus emociones. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el aula) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa. Después se le dice que él debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le transmitió lo que vio al segundo, este debe transmitir lo que oyó del primero al tercer voluntario. El último escribe en el tablero lo que captó de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos, la foto, imagen... El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el oyó de esa figura.

#### **4.5. TEMPESTAD**

**OBJETIVO:** Atención - Habilidad

**DESARROLLO:** se forma un círculo sentados en sus sillas de trabajo, y se explica: Cuando yo diga olas a la izquierda todos giramos a la izquierda y os sentáis, cuando yo diga olas a la derecha giramos a la derecha y nos sentamos, y cuando diga Tempestad todos debemos de cambiar de puesto entrecruzados, quien quede de pie pierde, ya que el maestro irá quitando sillas.

#### **4.6. LA CANOA**

**OBJETIVO:** Despertar interés por las diversas actividades de motricidad.

**DESARROLLO:** Se dividen en dos grupos y repetiremos: *Pilotea la canoa, Paula que nos vamos a voltear, que este río, está creciendo y te voy a canaletear Ay! Paula, Ay! Paula, te voy a canaletear.* Tras aprenderla se canta en ronda haciendo una serie de movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza hasta que uno de los dos grupos no posea coordinación.

#### **4.7. EL REY DEL BUCHI BUCHA**

**OBJETIVO:** Integrar, divertir.

**DESARROLLO:** Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzará la ronda así: "Amo a mi primo mi primo vecino, Amo a mi primo mi primo Germán". Todos cantan y giran, de pronto el director dice: Alto ahí

-¿Qué paso? (contesta el grupo)

-Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen.

-¿Qué cosa? (contesta el grupo)

-Que todos tomen a su compañero de la izquierda por el tobillo... De esta manera se van dando órdenes, que podrán ser ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar.

**VARIANTES:** que a medida que el grupo cumpla las ordenes no se separen, y sigan ejecutándolas, todos unidos.

#### **4.8. EMPAQUETADOS**

**OBJETIVO:** Que el alumno se integre con el grupo. Que el alumno sienta una mayor motivación para la realización de las dinámicas y juegos. Desarrollar la agilidad y la atención de cada uno de los integrantes.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

**DESARROLLO:** Se forma un círculo y van girando y cantando una canción cualquiera que sea común para todos. Al mismo tiempo el moderador, grita "PAQUETES DE... N veces", cualquier número que éste escoja, Ej.: (PAQUETES DE 8), instantáneamente se deben formar paquetes de 8 personas, se abrazan y agachan lo más pronto posible y el último paquete que se agache o el que quede incompleto o que le sobren personas, pierde, aunque sigue jugando.

#### **4.9. EL REY MANDA**

**OBJETIVOS:** Fomentar la creatividad y dinamismo de los integrantes. Descubrir habilidades. Consolidar más al grupo. Buscar que los alumnos sean recursivos

**DESARROLLO:** se divide el grupo en dos subgrupos iguales y se ubican de frente. Cada subgrupo será el Rey en su totalidad de un pueblo de un color determinado y cada subgrupo enviará un mensajero al subgrupo opuesto para recibir una orden. Ejemplo: El mensajero del Rey de Pueblo Blanco va a recibir una orden del Rey de Pueblo Negro, la cual consiste en que debe dramatizar una llamada de teléfono a Bob Esponja, este mensajero lo debe hacer lo mejor posible ante su Rey para que pueda ganar puntos. Ellos deben adivinar cuál es la acción y así sucesivamente se envía un mensajero del otro grupo para recibir una orden del Rey del otro pueblo, para la dramatización se da un tiempo prudente.

#### **4. 10. COHESION DE GRUPO**

**OPORTUNIDAD:** momentos de conflictos por relaciones humanas.

**OBJETIVOS:** evaluar la confianza y cohesión grupal.

**INSTRUCCIONES:**

- 1- motivación, importancia de evaluar
- 2- la maestra muestra el gráfico o dibujo explicando cada parte, desunión, unión, conflicto y acomodación a través de un cuento o historia. Se muestra luego cómo en cualquier grupo siempre existe algo de tensión que puede afectar más la unión y el cariño. Se pide a los participantes pintar el cuento o historia añadiendo un final a esta historia.
- 3- se ponen en común los dibujos explicándolos y se presentan a modo de exposición.

## **7. ADAPTACIÓN Y APLICACIÓN EN NUESTRA AULA**

### **7.1. Nuestro papel de coordinador/a.**

Ya tenemos todo para poder trasladarlo a nuestra clase. Ahora hay que aplicar todo lo que sabemos a nuestra aula, con las oportunas modificaciones y teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente a la hora de escoger correctamente las dinámicas.

En lo que se refiere a las adaptaciones de cada dinámica tendremos que tener en cuenta la edad de nuestros alumnos/as, sus características personales, qué pretendemos, el material con el que contamos, el espacio disponible...

A continuación se detallan una serie de consejos para que vuestra labor como coordinadores, sea más fácil, provechosa, favorable, divertida y positiva... ¡ÁNIMO!



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 – MARZO DE 2011

## **7.2. Consejos para el coordinador/a.**

### **1- El objetivo educativo**

La elección del juego debe estar de acuerdo con el contenido de la actividad y responder a los objetivos educativos a los cuales se propone llegar.

### **2- ¿Que hay que tener en cuenta?**

(Todo lo que se ha detallado en el punto “*El arte de saber usarlas*”).

- Número de participantes
- Edad de los participantes
- Capacidad de entendimiento
- El lugar y los recursos
- Condiciones de seguridad para el desarrollo del juego
- Condiciones climáticas
- Configuración social del grupo
- Juegos anteriores que hayan jugado

### **3- Preparación del coordinador**

Debe estar bien preparado, conocer exactamente las reglas del juego que quiere transmitir y cuál es el equipo que necesita para hacerlo. Así como los materiales a emplear.

### **4- Conducción y ejemplificación del juego**

- Transmitir en pocas palabras el objetivo del juego y sus reglas.
- Demostrar y ejemplificar, eso ayuda a entender
- Es conveniente agregar el resto de los detalles durante el juego mismo, cuando es importante para su desarrollo.

### **5- Participación de todos los presentes**

Debe tratar que participen todos los presentes, por lo tanto debe crear: variedad de tipos de juegos, de estructuras y de cualidades que se necesitan para jugar. Y por supuesto tratar de que todos jueguen hasta el final.

### **6- División en pequeños grupos**

Se puede hacer de muchas maneras, pero para impedir que los menos aptos para el juego sean elegidos siempre últimos, se eligen a éstos los primeros, y éstos eligen al segundo miembro, éste al tercero y así sucesivamente.

### **7- Variedad de Juegos**

Vale la pena animarse y probar siempre juegos nuevos, aun si tenemos juegos que siempre salen bien. Debemos tener en cuenta la variedad en el tipo de juegos, ya que de esta manera cada uno de los participantes encontrará interés en uno de los juegos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

### **8- Finalización de un juego**

Se debe parar el juego siempre que llegue a su máxima expresión. No debemos extender el juego demasiado, debemos preocuparnos de que todos queden con ganas de jugar de nuevo. De esta manera los participantes recibirán la próxima vez el juego de la misma manera.

### **9- Como hacer participar a los “perdedores” en el juego**

Se debe evitar sacar del juego a los que pierden ya que por lo general éstos son los más “débiles” o los que más necesitan apoyo. Si los sacamos, los “fuertes” seguirán jugando hasta el final y el resto se aburrirá a un lado. En esporádicos casos se puede sacar participantes del juego, y conviene que sean juegos cortos y rápidos, y no siempre a los mismos participantes, para evitar razones de burlas y marginaciones.

### **10.- Autocontrol y Crítica**

Al terminar la actividad, analiza tu participación. ¿Tuvo éxito el juego? ¿Por qué? ¿Le hizo bien al grupo? ¿Respondió a los objetivos? ¿Qué cambiar y qué no?

## **8. EVALUACIÓN**

### **8.1. Criterios para evaluar las dinámicas empleadas.**

- Eficacia e instrumentos de coordinación establecidos.
- Adecuación de los criterios de evaluación y metodología.
- Coherencia interna: si se alcanzan los objetivos pretendidos, actividades realizadas, nivel de motivación, grado de participación.
- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas.
- Evaluación de la selección y secuenciación de los objetivos y contenidos del grupo.
- Funcionalidad de decisiones sobre organización de espacios, del tiempo, recursos personales y didácticos y la agrupación de los miembros.
- Utilización de los recursos del centro.
- Participación de los participantes y calidad de las relaciones establecidas.
- el proceso en su totalidad, para medir el grado de eficacia y eficiencia del curso, su atractivo, su usabilidad, etc.
- posibles modificaciones realizadas, cambios de mejora, reforzamiento.

### **2.- Criterios para evaluar el papel del docente.**

Para mejorar la calidad del proceso de las dinámicas y valorar el grado de consecución de los objetivos planteados, se proponen los siguientes criterios de autoevaluación:

- crear confianza y logro de un buen clima de interrelaciones entre los miembros del grupo (equilibrio socio-emocional)
- establecimiento de la cooperación, haciendo saber a los miembros del grupo el valor del trabajo en equipo.
- estructuración, organización y realización de las tareas, tomar decisiones... etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 – MARZO DE 2011

- motivación a la tarea, e interesar al grupo en el trabajo que han de realizar.
- resolver situaciones de conflicto, planteando críticas constructivas respecto al problema y aportando soluciones.
- evaluación de la propia marcha del grupo, situaciones o temas desarrollados...
- participación de los alumnos, teniendo en cuenta el tiempo empleado, las actividades propuestas, la metodología seguida y las causas de la no participación.
- las anotaciones para mejorar y modificar, si procede, algunos aspectos de la aplicación de las dinámicas.
- Validez, adecuación y posible modificación de la metodología.
- Adecuación de objetivos, contenidos y actividades a las características y necesidades de mis alumnos/as.
- Diseño y desarrollo de las diferentes dinámicas.
- Grado de satisfacción, actitudes adoptadas.
- nivel de profundización de las dinámicas trabajadas y de su aplicabilidad en las situaciones problemáticas ofrecidas, creatividad, capacidad de resolución, etc.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- ANDREOLA, B. A.** (1995), *Dinámica de grupo*, Sal Terrae, Cantabria.
- ANZIEU, D. y MARTÍN, J. Y.** (1997) *La dinámica de los grupos pequeños*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- CIRIGLIANO, G. VILLAVERDE, A.** (1997) *Dinámica de grupos y educación*, Lumen Humanitas, Buenos Aires.
- CONTRERAS, J. M.** (1997) *Cómo trabajar en grupo. Introducción a la dinámica de grupos*, San Pablo, Madrid.
- FABRA, M. L.** (1994), *Técnicas de grupo para la cooperación*, CEAC, Barcelona.
- FUENTES, P. y OTROS** (1997) *Técnicas de trabajo individual y de grupo en el aula*, Pirámide, Madrid.
- FRANCIA, A. y MATA, J.** (1997) *Dinámica y técnicas de grupo*, CCS, Madrid.
- FRITZEN, S. J.** (1996), *70 Ejercicios prácticos de dinámica de grupo*, Sal Terrae, Cantabria.
- HUICI CASAL, C.** (1987) *Estructura y procesos grupales*, Madrid, UNED.
- NEWSTROM y SCANNELL** (1996), *100 ejercicios para dinámicas de grupo*, Mc Graw-Hill, Madrid.
- NÚÑEZ, T. y LOSCERTALES, F.** (1996), *El grupo y su eficacia*, EUB, Barcelona.

Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: M<sup>a</sup> TERESA MOLINA ÁLVAREZ
  - Centro, localidad, provincia: CEIP ARCOS DE TORRECUEVAS, ALMUÑECAR, GRANADA
  - E-mail: maestramayte@hotmail.com