

ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO

DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES
PROGRAMA EMERGENTE DE TITULACION



PRODUCCION PEDAGOGICA

**MANUAL DE TECNICAS DINAMICAS PARA
EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE
EN EL NIVEL DE EDUCACION PRIMARIA**

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL:

**PRESENTA EL PASANTE DE LA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA**

OSIEL CRUZ CARPEÑA

TEJUPILCO, MEX.

MAYO DE 2020

ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO

DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES
PROGRAMA EMERGENTE DE TITULACION



PRODUCCION PEDAGOGICA

**MANUAL DE TECNICAS DINAMICAS PARA
EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE
EN EL NIVEL DE EDUCACION PRIMARIA**

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL:

**PRESENTA EL PASANTE DE LA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA**

OSIEL CRUZ CARPEÑA

TEJUPILCO, MEX.

MAYO DE 2020

DEDICATORIAS

**A MIS PADRES POR EL APOYO QUE
ME HAN BRINDADO SIEMPRE Y DU-
RANTE EL TRANSCURSO DE MI CA-
RRERA PROFESIONAL.**

**A MI ESPOSA E HIJOS QUE POR SU
SUFRIMIENTO Y COMPRENSION HAN-
COLABORADO EN MI SUPERACION.**

A MIS MAESTROS.

A LA ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO.

INDICE

	PÁG.
- INTRODUCCION.....	7
- JUSTIFICACION.....	9
- OBJETIVO.....	10

CAPITULO 1

CONCEPTOS Y DEFINICIONES

- GRUPO.....	12
- QUE ES TECNICA.....	14
- VENTAJAS.....	15
- FINALIDADES.....	15
- APARATO CRITICO.....	17

CAPITULO II

TECNICAS PARA LA FORMACION Y UBICACIÓN DE EQUIPOS

- LO ENCONTRÉ.....	19
- IMITANDO A LOS ANIMALES.....	21
- ROMPECABEZAS.....	22
- LOS REFRANES.....	23
- CANASTA DE FRUTAS.....	24
- EL REY PIDE.....	25

- A TRAVES DE COLORES.....	26
- POR AFINIDAD.....	27

CAPITULO III

TECNICAS DINAMICAS DE INTEGRACION

- LOS FANATICOS.....	29
- EL MOJADO SOCIAL.....	31
- LOS PRESIDENTES.....	32
- EL LANCHERO.....	33
- LOS INQUILINOS.....	36
- EL MUNDO SE VA A ACABAR.....	38
- LA TELARAÑA.....	40
- LA CARRERA INTELECTUAL.....	42
- LA IDENTIFICACION.....	44
- PARES O NONES.....	46
- DIALOGO Y TRABAJO.....	47

CAPITULO IV

TECNICAS DINAMICAS DE CONDUCCION

- LA LLUVIA DE IDEAS.....	51
- EL CUCHICHEO.....	53
- LA REJILLA.....	54
- LA COMISION.....	56

- DICTADO POR COLUMNAS.....	57
-----------------------------	----

CAPITULO V

TECNICAS DINAMICAS DE EVALUACION

- LA CAPSULA DEL SABER.....	62
- CONCURSO CON RESPUESTAS Y PREGUNTAS.....	64
- EL JUICIO.....	65
- JUGANDO Y EVALUANDO.....	66
- LAS COORDENADAS.....	68
- EXPOSICION DE CONCLUSIONES.....	69
- EL MATAMOSCAS.....	70
- COMUNICANDO.....	72
- BASTA NUMERICO.....	74
- RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS.....	77
- BIBLIOGRAFIA.....	79

INTRODUCCION

Cuando un profesor ingresa a la vida académica lo hace con la seguridad de que posee un adecuado dominio de la disciplina que le corresponde impartir. En muy pocas ocasiones tienen la oportunidad de recibir una orientación o formación que le permita lograr los cambios que pretende en sus alumnos. En este caso podemos decir que sabe que enseñar pero no como hacerlo y es muy probable que al enfrentarse a la nueva experiencia de enseñar reproduzca las formas de instrucción que le tocó vivir como alumno y que en muchos casos son la única referencia de que se dispone.

La exposición es un recurso casi generalizado en nuestras escuelas, pero en realidad si reflexionamos un poco sobre esta forma de impartir conocimiento puede fomentar la pasividad, propiciar la independencia e inmovilizar el proceso de aprendizaje. Por tal razón es conveniente utilizar nuevos métodos y técnicas de enseñanza, que se orienten en un criterio que implique una participación más significativa de los estudiantes en su proceso educativo, donde se les deje de considerar como objeto de enseñanza para reconocerlos como sujetos de aprendizaje; es decir tratar de concebir sistemas de introducción que ayuden a los alumnos a dejar de ser consumidores pasivos de información.

El presente manual consta de cinco capítulos, el primero tiene como finalidad auxiliar al profesor con algunas aportaciones o puntos de vista nuestros así como de algunos autores, sobre conceptos y definiciones de lo que significa un grupo, técnicas dinámicas, sus finalidades y ventajas, con el propósito de que el docente al analizar tenga más elementos de juicio que les permitan

buscarlas y elegir las en el proceso enseñanza - aprendizaje, acorde a las condiciones y características particulares de cada grupo.

En los siguientes capítulos describimos algunas de las técnicas dinámicas clasificándolas a nuestro juicio en técnicas para la información y ubicación de equipos, de integración, conducción y de evaluación cada una de ellas con su desarrollo y explicación, así como sugerencias para emplearlas de una manera adecuada, todo con la finalidad de que se le facilite al profesor y las pueda llevar a la práctica en su labor docente.

JUSTIFICACION

Dentro de la modernización educativa se pretende lograr un cambio en la actividad del alumno y motivarlo a participar activamente en su aprendizaje. El alumno no debe ser un elemento pasivo que repita cosas o a veces sin sentido para él, se pretende lograr que reflexione, que proponga, que opine, que organice, que imagine, que cree; en fin que comparta la responsabilidad de su propio aprendizaje. Adoptar éste papel no es fácil para aquel alumno que está acostumbrado a recibir órdenes, y que gran parte de su vida escolar ha sido reprimido. Esta actitud no puede cambiar de la noche a la mañana y posiblemente surjan problemas, iniciales tales como la aparente ausencia de ideas, pero es necesario insistir y animarlo a participar más activamente.

En base a lo descrito anteriormente y por nuestra experiencia hemos considerado de gran importancia la aplicación de técnicas dinámicas en el proceso enseñanza - aprendizaje, porque generan una producción de aprendizajes socialmente significativos en los alumnos y se pone en posibilidades de aprender la experiencia de los demás. Por tales razones proponemos el siguiente manual de técnicas dinámicas enfocadas hacia el nivel de educación secundaria con la finalidad de ofrecerle a los docentes, medios que le permitan conducir y guiar a sus alumnos, hacia una verdadera formación en todos sus aspectos.

OBJETIVO

Dar a conocer diferentes técnicas dinámicas en base a las cuales los docentes y alumnos de educación primaria se desenvuelven en un ambiente activo, reflexivo y crítico que los conllevará al logro de resultados más óptimos en el proceso enseñanza - aprendizaje

CAPITULO I
CONCEPTOS Y DEFINICIONES

CAPITULO I

CONCEPTOS Y DEFINICIONES

GRUPO.- Es un conjunto de personas que comparten normas con respecto a ciertas normas y cuyo roles sociales están estrechamente interrelacionados.

GRUPO.- Es la reunión de individuos en donde existe interacción de fuerzas, energías, relación personal y comunitaria, cada elemento debe percibir al otro como persona individual, además de perdurar la conciencia colectiva de la relación común. (María Andueza).

GRUPO.- Es un conjunto bien definido de personas que se consideran a sí mismas como una unidad participativa de objetivos comunes de fuerte trascendencia, para cuyo logro necesita de la colaboración mutua de la acentuación unitaria.

“No se puede llamar grupo a un conjunto de personas que no se comunican ni interactúan en el proceso de su aprendizaje” (1)

Es necesario considerar que el grupo no es un fin en sí mismo sino un medio para lograr otros fines.

Según Carl Wright y Zander un grupo se define por presentar una participación de interacciones frecuentes de sus miembros, por compartir normas de interés común porque tienden a actuar de modo unitario respecto al ambiente.

Los obstáculos para integrar un grupo aparecen desde las primeras acciones de trabajo, donde predomina un ambiente de ansiedad,

caracterizado por una sensación de incomodidad e expectación; pero cuando se logra superar esta situación paulatinamente se va logrando una mejor integración y cohesión dentro del grupo.

La integración de un grupo no quiere decir homogenización, información o desaparición de la individualidad, pues se considera que la mayor riqueza se da cuando existe heterogeneidad en cuanto a sus miembros y una mejor homogeneidad en los objetivos de aprendizaje.

Un grupo de aprendizaje esta siempre en un proceso consolidación y dicho proceso requiere que se comparta una finalidad, que a la vez se convierta en el núcleo de intereses que cada uno de los miembros del grupo tenga, función propia e intercambiable para el logro de objetivos de aprendizaje, que se consolide el sentido de pertenencia, que se propicie una red de comunicaciones e interacciones y que se tenga la oportunidad de participar en la detección y solución de problemas como procedimiento necesario para el aprendizaje.

Para que el grupo produzca intelectualmente y avance hacia el logro de objetivos es conveniente que exista un clima que propicie el aprendizaje, un ambiente de libertad para pensar, expresarse, intercambiar experiencias, hacer proposiciones, señalar coincidencias, ejercer el análisis y la crítica.

El grupo es una fuente generadora de experiencias de aprendizaje y que los aprendizajes que adquieran mayor significado son aquellos que se dan en relación interpersonal.

El aprendizaje en un grupo es un proceso de transformación mutuo, la persona cambia por la influencia del grupo y éste se modifica por la acción de sus miembros.

QUÉ ES TECNICA

TECNICA.- “Todo conjunto de reglas aptas para dirigir eficazmente cualquier actividad” (2)

TECNICA.- Procedimiento suficientemente comprobado que se utiliza para alcanzar un objetivo de aprendizaje.

TECNICA.- Es un procedimiento que facilita el logro de un fin.

TECNICA.-Un procedimiento cualquiera, regulado por normas y provisto por una determinada eficiencia

TECNICAS DINAMICAS

TECNICAS DINAMICAS.- “Son maneras, procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo”

Las dinámicas de grupo (Ferrini) las considera como procedimientos que permite reunir en equipos flexibles a los educandos para informar, dialogar, analizar, discutir, juzgar

sintetizar, evaluar sobre un tema o aspecto determinado el maestro presente.

“Las técnicas dinámicas son recursos organizados lógicamente y psicológicamente para dirigir y promover el aprendizaje”. (4)

VENTAJAS

Como ventajas principales de las técnicas dinámicas se mencionan las siguientes:

- Los aprendizajes alcanzan mayor significado social.**
- Permiten la participación del educando en su propia formación.**
- Se tienen las oportunidades de participar en la detección y solución de problemas, como procedimiento necesario para el aprendizaje.**
- Modifica consciente y recíprocamente la conducta del educando**
- Permite el análisis dialéctico**
- Respeto la individualidad.**

FINALIDADES

Toda actividad pedagógica requiere de ciertas finalidades para poder guiarte y lograr lo que se pretende. En este caso con las técnicas dinámicas se procura.

- **Desarrollar el sentimiento y la existencia del grupo.**
- **Enseñar a cooperar aportando ideas que enriquezcan el trabajo del equipo.**
- **Enseñar a escuchar a sus compañeros de equipo y de grupo.**
- **Desarrollar la actitud responsable de los elementos del grupo.**
- **Superar tensiones y crear sentimientos de seguridad.**
- **Favorecer las relaciones humanas del grupo**
- **Brindar apoyo a los alumnos para que estos sean capaces de integrarse lo más rápido posible al grupo de manera que puedan desarrollar actividades en equipo y continúen participando colectivamente en el aula.**

APARATO CRÍTICO

1.- SANTOYO RAFAEL.

**REFLEXIONES SOBRE COORDINACIONES EN LOS GRUPOS
DE APRENDIZAJE.**

REVISTA DE PERFILES EDUCATIVOS. UNAM

PAG. 1

2.- BECERRIL MONROY ARTURO.

TECNOLOGIA EDUCATIVA

EDIT. SIGLO NUEVO. PAG. 24

3.- F.J. CIRIGLIANO GUSTAVO, VILLAVERDE ANIBAL.

DINAMICA DE GRUPOS Y EDUCACION.

EDIT. EL ATENEO

PAG. 78

4.- FERRINI MARIA RITA.

BASES DIDACTICAS.

EDIT. PROGRESO

PAG. 49

CAPITULO II

TECNICAS PARA LA FORMACION Y UBICACIÓN DE EQUIPOS

CAPITULO II

TECNICAS PARA LA FORMACION Y UBICACIÓN DE EQUIPOS

El proceso de enseñanza - aprendizaje conducido a través de técnicas dinámicas es aquel que sin lugar a dudas tendrá como resultado un aprendizaje más eficaz, porque el aprender en grupo es un conocimiento que se adquiere de una manera más detallada.

La dinámica de grupo puede encausarse directamente al aprendizaje y convertirla en un auxiliar poderoso y eficaz para el educador, siempre y cuando que las técnicas a emplear sean adecuadas y puestas en práctica de una manera correcta y considerando siempre las características particulares de cada grupo.

A continuación describimos algunas de las técnicas que sirven para la ubicación y formación de equipos de trabajo.

LO ENCONTRE



DESARROLLO:

- Ubicar a los alumnos en círculo.
- El maestro ubica el material en el piso, por ejemplo tarjetas de diferentes colores de acuerdo al número de elementos que quieran integrar el equipo
- Los de alumnos de 1 en 1 pasaran a recoger al centro una tarjeta del color que quieran y regresaran a su lugar diciendo “Lo encontré, lo encontré, lo encontré...” etc.
- Así cuando todas las tarjetas sean levantados el maestro les dirá que se encuentran mejor, según el color de la tarjeta diciendo a la vez, “lo encontré, lo encontré, lo encontré...” etc. Hasta que logren encontrarse todos los elementos del equipo de trabajo y el maestro les dirá el lugar donde estarán ubicados.

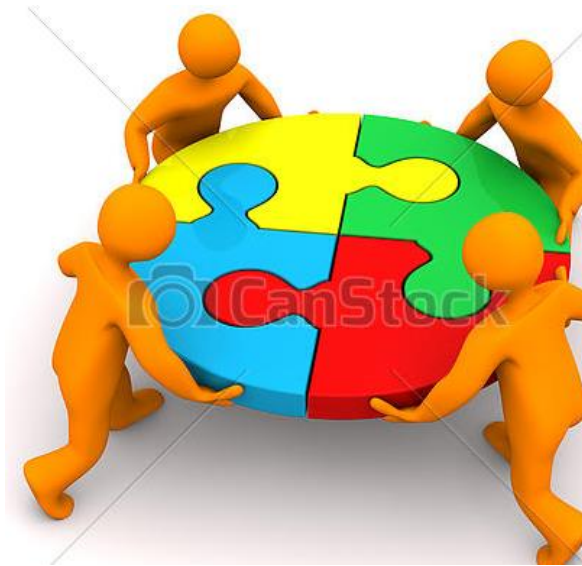
IMITANDO A LOS ANIMALES



DESARROLLO

- El maestro distribuye tarjetas a los alumnos, con el nombre de un animal doméstico, pidiendo a los alumnos que no muestren su tarjeta a sus compañeros que la guarden.
- Pedir a un alumno que inicie con la imitación del animalito que le tocó en su tarjeta y que todos los demás que tengan el mismo nombre que lo sigan imitando hasta el lugar que se desee ubicar el equipo y así sucesivamente hasta integrarse todo el grupo en equipos.
- Posteriormente el maestro determinará el tema que analizará cada equipo.
- Pedir a los alumnos dibujen el logotipo alusivo a su equipo.
- Ubicación del logotipo, en un lugar del aula que consideren necesario para la exposición del tema analizado.

ROMPECABEZAS



DESARROLLO

- El maestro elegirá figuras de periódicos, revistas de aspecto cultural y pegarlas en una tarjeta en la parte posterior.
- Escribir en cada una de las tarjetas el contenido científico que será analizado por el equipo durante la clase.
- Dibujar y recortar los trazos en cada una de las tarjetas de acuerdo al número de elementos que se desee formar los equipos.
- Repartir todos los rompecabezas a los alumnos de tal manera que les toque una parte a cada uno de ellos.
- Pedir a los integrantes se reúnan de acuerdo a la figura establecida

LOS REFRANES

“Si la montaña	no viene a ti,	tu ve	a la montaña
-----------------------	-----------------------	--------------	---------------------

DESARROLLO:

- El maestro escogerá los refranes a utilizar y los escribirá en unas tiras de papel (De preferencia alguna que para los alumnos sean desconocidos)
- Cada uno de los refranes será dividido y recortado de acuerdo al número de elementos que se quiera formar el equipo.
- El maestro repartirá a cada uno de los alumnos una fracción de cada uno de los refranes.
- Indicarles que estructuren el refrán con los demás compañeros del grupo.

CANASTA DE FRUTAS



DESARROLLO

- El maestro seleccionara el nombre de las frutas y las escribe en tarjetas repitiendo el nombre de las mismas, de acuerdo al número de elementos que formaran los equipos (manzana, piña, mango, kiwi, naranja, melón, uvas. Etc.)
- Se revuelven las tarjetas y se reparten a cada uno de los alumnos.
- Pedir a un alumno que diga el nombre de la fruta que le toco y que los demás que les haya tocado la misma que se unan a él y así sucesivamente hasta integrar todos los equipos.

EL REY PIDE

DESARROLLO

- El maestro comunica a los alumnos la época del reinado y posteriormente pide que se cumpla la orden que da el rey.
- El maestro dice “El rey pide” por ejemplo 3, 4, 5, alumnos voluntarios que le traigan determinado objeto (palillos, corcho latas, zapatos, etc.) dependiendo de la cantidad de elementos que quiera formar el equipo.
- Después les repartirá el material que será objeto de análisis.

A TRAVES DE COLORES



DESARROLLO

- El maestro utilizando cualquier material de diferentes colores formara los equipos de trabajo, (papel de color, dulces, etc.)

POR AFINIDAD

DESARROLLO

- El maestro da la libertad al alumno que integren los equipos con quien quieran dependiendo del número de elementos que se quieran formar los equipos.

CAPITULO III
TECNICAS DINAMICAS DE INTEGRACION

CAPITULO III

TECNICAS DINAMICAS DE INTEGRACION

La integración es percibida como un estado de ánimo en el grupo, una estructura definible, donde priva un ambiente de cooperación, de comunicación de intereses centrados en la tarea y de compromisos con los objetivos adaptados.

A continuación se describen las siguientes técnicas dinámicas.

LOS FANATICOS



OBJETIVO.

Que los alumnos del grupo rompan las inhibiciones logrando un ambiente de cordialidad.

DESARROLLO

- El maestro pide a todos los alumnos que se pongan de pie y da una introducción acerca de que todos son importantes y que en

consecuencia cada uno tiene fanáticos y estarán deseosos de pedirles su autógrafo.

- Se pide a los alumnos que tengan a la mano una hoja en blanco y un bolígrafo.

- Se les indica que al solicitar el autógrafo de los demás lo harán de uno en uno, solo firmen y anoten su nombre y además estrechen sus manos saludándose y diciendo ¿Cómo estás?

- Indicar que el intercambio sea mutuo.

- Indicar que estrechase la mano antes del intercambio y expresar la frase, ¿Cómo estás? es obligatorio para el mismo

- El tiempo queda al criterio del maestro, que en base al interés que observe dará por concluida la técnica.

- Cada uno de los alumnos contara los autógrafos logrados y se aplaudirá a quien más posea (Se sugiere que los ganadores pasen al centro) y felicitarlos.

RECOMENDACIONES

- Vigilar que todos se estrechen la mano y se dirijan con la frase.

- Para lograr una mayor dinámica e indicarles que quedan poco tiempo.

- No indicar el tiempo que durara la técnica

EVALUACION

- Quien más autógrafos logre es el ganador

EL MOJADO SOCIAL



OBJETIVO

- Logra la apertura y el contacto interpersonal para la fluidez dinámica del grupo.

DESARROLLO

- Formar parejas libremente y pedir que se coloquen espalda con espalda.
- El alumno que sobre o bien el maestro será **“El mojado social”**
- A la voz de ¡Cambio! Cada participante buscara a otra espalda, en tanto que el mojado tratara de ganar una.
- El que se quede sin pareja es el mojado y se repetirá la técnica a la voz del conductor que grite cambio.
- El conductor gritara cambio hasta lograr que todos entren en contacto con todos.

LOS PRESIDENTES

OBJETIVO:

- Romper la inhibición en los alumnos

DESARROLLO

- Se menciona a los alumnos que todos son presidentes de diferentes países y por lo tanto son gente importante durante ese momento
- El maestro indicara a los alumnos que a la voz de “NACIONES UNIDAS” cada uno busca una pareja diciendo ¿Cómo esta señor presidente? (Estrechando la mano y dándose un abrazo) y el otro contestara lo que se le ocurra, terminando con esa pareja pasara con otra y así sucesivamente.

RECOMENDACIONES

- Vigilar que los alumnos se estrechen la mano y se den un abrazo respetuoso.
- El maestro determinara el tiempo necesario para la terminación

EVALUACION

- El alumno que diga más veces ¿Cómo esta señor presidente? ganará

EL LANCHERO



OBJETIVO

- Despertar en el alumno el hábito por la participación en clase, defendiendo el punto de vista en cada uno de sus comentarios

DESARROLLO

- El maestro presenta ante el grupo una lámina que contenga una isla, un pequeño muelle y una chocita (donde habita un joven) del otro lado de la isla en tierra firme, una choza donde habitaba una señora y su hija ambas solteras dedicadas al cuidado de sus cabras. En el pequeño muelle se encontraba un lanchero, quien realizaba viajes a la isla.

- En seguida el maestro relata a los alumnos lo siguiente:

. En una ocasión un joven que habitaba en la isla conoció a una muchacha que vivía con su mamá y se enamoró apasionadamente de ella, pero se encontró con el problema de la inconformidad de la mamá, la falta de medios de comunicación y transporte para poder ir a ver a su novia, solo tenía la oportunidad de contactar al lanchero repetidas veces trasladándolo de un lugar a otro, le cobraba cierta

cantidad de dinero, que al joven no le importaba pagar, pero un día se negó a transportarlo y lo dejó aislado, esto lo hizo porque el lanchero pretendía a la novia del joven que habitaba en la isla.

. Pasó un buen tiempo y éste no pudo comunicarse de ninguna manera.

. La muchacha al ver que su prometido no venía a verla, decidió huir de su casa y de su mamá encaminándose hacia la isla, pero se encuentra con el problema de que el señor lanchero, se negó a llevarla e iniciando a enamorarla, diciéndole que si lo aceptaba como novio la llevaría de lo contrario que perdiera la esperanza de que la trasladara a la isla.

. La jovencita le suplico repetidas veces que le hiciera el favor de llevarla, que le pagaría el dinero que él quisiera, el lanchero le repitió que solo que lo quisiera de lo contrario se quedaría con el deseo de ver a su prometido.

. La joven al ver que el lanchero no quiso hacer el viaje aceptó y se comprometió a casarse con éste; de esa manera pensó ella que podría ver a su galán y que él le perdonaría todo lo sucedido.

.Un día no muy lejano el joven que vivía en la isla construyó su propia lancha, y se dirigió hacia el muelle del lanchero y ahí se pudo dar cuenta que su novia se había casado con el lanchero, ella al ver a su novio se emocionó y le contó todos lo sucedido.

. Pero él no aceptó, se decepcionó tanto que no pudo creer tal osadía, ni la perdonó, mejor decidió regresar a su choza a llorar y a tratar de olvidar el único amor de su vida.

. Hasta este momento el conductor, expone de manera verbal el acontecimiento entre el novio, la novia, la mamá de la novia y el lanchero.

. Posteriormente se dirige al grupo con el siguiente comentario para que participen activamente. (y dice) .

. En una hoja de su cuaderno (o les distribuye una hoja blanca tamaño carta) les indica que en ella dibujaran de manera imaginaria los acontecimientos que no aparecieron en la lámina motivadora y al pie del dibujo le darán la siguiente numeración, de acuerdo al grado de culpabilidad que los personajes tuvieron.

. El número uno al que no tuvo nada de culpa sobre lo acontecido, el 2, 3, y 4 al que más grado de culpabilidad haya tenido anotándolos de la siguiente manera:

- Mamá de la novia _____

- La novia _____

- El novio _____

- El lancharo _____

. Algunos le darán el número 1 a la mamá, otros a la novia, al novio o tal vez al lancharo.

. La finalidad primordial es de dar el número 4 al más culpable (malo) motivo por el cual el novio no realizo sus sueños.

. Se les da unos minutos para que de manera individual o en equipo reflexione el alumno y pueda vertir a sus compañero y al maestro, su punto de vista al respecto, ahí se verá que cada quien estará en defensa de su posición, el maestro defenderá la suya tratando de no dar la razón a nadie es decir situándose en un punto neutro.

El conductor termina la técnica callando al grupo y manifiesta que cada cabeza es un mundo y que por tal razón todos pensamos de diferentes maneras y que cada quien tiene su manera muy propia de ver las cosas, cierra la técnica argumentando que todos los

participantes tienen razón y les agradece en forma cordial y amable.

LOS INQUILINOS

OBJETIVO:

. Lograr en los alumnos un relajamiento que les permita sentirse en un ambiente afectivo y de cordialidad entre los demás.

DESARROLLO

. El maestro pide a todos los alumnos que se ubiquen en círculo o en fila.

Se les pide que se enumeren del 1 al 3.

. Los números 1 dan un paso al centro, formando un círculo de tal manera que queden frente a los alumnos que les tocó el número 2.

. Los alumnos que les tocó el número 2 permanecerán en su lugar.

. Los alumnos que les haya tocado el número 3 darán un paso hacia atrás alineándose con los alumnos que les haya tocado el número 2.

- . Pedir a los alumnos que les haya tocado el número 1 den media vuelta y se tomen de las manos con los alumnos del número 3, de tal manera que los alumnos del número 2 queden al centro.
 - . Se les informa a los alumnos el papel que desempeñará cada uno de acuerdo al lugar que estén ubicados.
- Se les informara que los números 1 se llaman pared interna, los números 2 “inquilinos” y los 3 pared externa.
- . El maestro dirigirá la actividad de tal manera que cuando diga pared interna los alumnos que les corresponde este nombre se cambian de lugar procurando que nadie quede con su misma pareja
 - . Cuando el maestro mencione pared externa, de igual manera a la anterior los alumnos cambiarán de lugar y así sucesivamente y cuando diga “inquilinos” harán lo mismo.
 - . Cuando el maestro diga la palabra terremoto todos los alumnos cambian de lugar formando nuevos tríos.
 - . Se les informa a los alumnos que no olviden el papel a desempeñar.

RECOMENDACIONES

- . Vigilar que cuando se dé la orden a la que corresponde cambien de lugar.
- . Que haya respeto y orden en el cambio de lugar.
- . El tiempo lo determinará el maestro de acuerdo al interés que presente el grupo.

EVALUACION

- . Valorar el interés y la atención

EL MUNDO SE VA A ACABAR



OBJETIVO

- Desarrollar en los participantes la habilidad reflexiva, analítica, crítica para poder discutir defendiendo su punto de vista personal.

DESARROLLO

- Se presenta al grupo una lámina motivadora acorde a la técnica (conteniendo una nave espacial y 7 personas como queriendo viajar)

- El conductor expone al grupo en general la técnica, la consistencia, importancia, utilidad y el motivo de aplicación (se debe hacer hincapié sobre ese gran fenómeno las consecuencias, las pérdidas económicas, humanas y materiales) y que solo podrá escapar de la muerte, quien viaje a otro planeta, pero el problema que se presenta en dicha nave, es de que solo cabrán 5 personas, ni una más a pesar de que los expertos han seleccionado a 7.

- Que habrá de pensarlo muy bien, para determinar quien se va, para que cuando este todo tranquilo aquí en la tierra, regresen a ella y vuelvan a regenerar todo en cuanto a vida, trabajo, costumbres, tradiciones y todo aquello que sirva para formar un nuevo mundo

lleno de plenitud, tranquilidad paz y libertad para la nueva generación.

- Las 7 personalidades que proponen los expertos son:

1.- Sacerdote

2.- Profesora

3.- Alumno

4.- Policía

5.- Vedette

6.- Licenciado

7.- Agricultor

- Estos personajes deben aparecer en la nueva lámina que el maestro presente al grupo.

- Se pide a los alumnos que reflexionen, analicen y critiquen acerca de las funciones y responsabilidades de cada uno de los personajes y que en su cuaderno anoten las cinco personalidades, que según su punto de vista personal, deberán viajar a otro planeta para escapar de la muerte y después venir a la tierra y regeneren el nuevo mundo.

- Después del tiempo que se dio, el maestro, pedirá al grupo que en forma individual, exponga sus conclusiones ante el grupo, momento en el cual se aprovechara para analizar y criticar en forma constructiva a las personalidades electas por cada equipo.

RECOMENDACIONES:

- Esta técnica se puede invertir, diciendo que tales personalidades van a ser enviados a un nuevo planeta y que se requiere de ellas

con el fin de fundar una nueva generación de seres humanos en ese planeta que la comunidad científica ha escogido para ser habitada.

EVALUACION:

- Valorar la actitud crítica, reflexiva y analítica del alumno.

LA TELARAÑA

OBJETIVO

Establecer el rapport entre los elementos del grupo que se reúnan por primera ocasión.

DESARROLLO

- Pedir a todos los alumnos del grupo que formen un círculo
- El maestro pasara al centro del círculo, llevando consigo material suficiente como (estambre, hilo, rafia, etc.)
- Sera el maestro quien inicie con su participación, nombre completo, lugar donde vive, escuela donde estudio, etc.
- Terminando su participación el maestro, lanzará el hilo a un alumno, que elija para que haga lo mismo, terminando este nuevamente lanzara el hilo a otro compañero, y así sucesivamente hasta terminar con todos los alumnos.
- Terminando el ultimo alumno éste mencionará también lo que dijo su antecesor y terminando lanzará el hilo, y así sucesivamente hasta que el hilo llegue a donde inició.

RECOMENDACIONES

- Que los alumnos estén atentos a lo que menciona cada uno de sus compañeros, para que logren captar, el mensaje y nombre de todos los participantes.

EVALUACION

- Lo más importante es la presentación que hace cada uno de los alumnos ante los demás.

CARRERA INTELECTUAL



OBJETIVO

- Desarrollar en los alumnos la creatividad, la atención y capacidades de acción ante ciertas circunstancias.

DESARROLLO

- Formar equitativamente las filas con igual número de alumnos.
- Dar solo al primer alumno de cada fila una hoja en blanco.
- Pedir a cada uno de los alumnos que tengan a la mano un bolígrafo o lápiz.
- El maestro sugerirá el tema seleccionado, entre ellos pueden ser animales, mamíferos, países, ciudades etc.
- El primer alumno de cada fila escribirá un nombre relacionado con el tema, sin voltear pasara a su compañero de la fila la hoja para que haga lo mismo, solo que lo que escriba empezará con la letra ultima de la palabra anterior, por ejemplo (tema: países y ciudades) México, Ottawa, Argentina, Alemania etc.

- Si al compañero no se le ocurre ninguna palabra podrá regresar la hoja al compañero que se le dio para que escriba otra palabra con otra terminación y así poder continuar.
- Después de 2 o 3 ejercicios, se sugiere a los participantes que cambien de lugar a fin de que establezcan algunas estrategias para continuar la actividad.
- Después de cada ejercicio se revisa ante el grupo las palabras relacionadas con el tema propuesto y la coherencia de las mismas.

RECOMENDACIONES

- Vigilar que las líneas estén bien alineadas y los alumnos sentados con la vista al frente.
- La técnica se realizara totalmente en silencio, todas las dudas serán despejadas antes de iniciar la técnica.

EVALUACION

- Ganara la fila que termine primero.

LA IDENTIFICACION



OBJETIVO

- Estimular el acercamiento personal provocando un ambiente afectivo de mutua aceptación.

DESARROLLO

- A todos los alumnos del grupo se les pide formar un círculo.
- Se les solicita que extiendan los brazos y las palmas hacia arriba
- Solicitar un voluntario al cual se le vendan los ojos.
- El voluntario camina alrededor del círculo, formado por los integrantes.
- Va tocando con sus manos a los demás en tanto que pregunta ¿Quién eres?
- El que está siendo tocado contesta ¡Soy...! Mario, Lupita, etc. Según su nombre, pero con la voz cambiada.
- Así van pasando de uno en uno hasta adivinar a quien le está tocando las manos.

- El que es descubierto pasara al centro, se le cubrirán los ojos y la secuencia se repetirá.
- La duración de la técnica dependerá del grado de interés y del buen criterio del conductor.

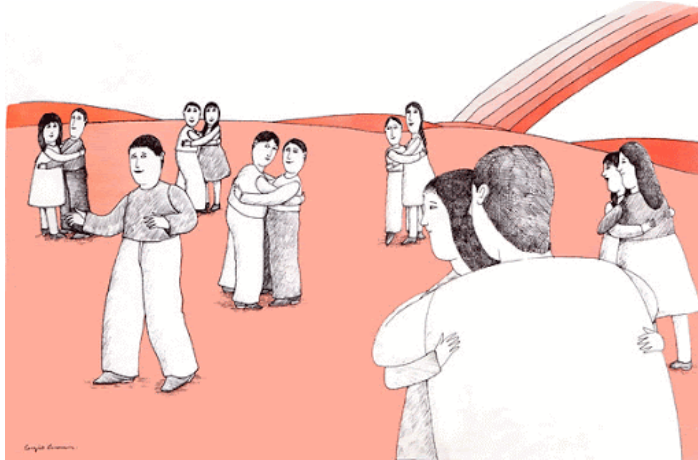
RECOMENDACIONES

- Que las personas vendadas intenten identificar a sus compañeros, tocando las manos, buscando alguna pista táctil como anillos, pulseras, finura, bello, cicatrices, etc.
- Los que forman el círculo tienen que mantener los brazos completamente extendidos para guiar al “ciego”.
- Sugerir al ciego que intente descubrir algo más que pistas para ver de quien se trata, que se detecte las sensaciones, estados de ánimo etc.

EVALUACION

- Evalué el interés por descubrir a los demás.
- Lo que descubre de los demás para lo cual se recomienda que al final cada uno exprese las sensaciones logradas en los demás.

PARES O NONES



OBJETIVO

- Lograr mediante un juego tradicional que los participantes rompan el hielo provocado por un primer encuentro tensión o fatiga.

DESARROLLO

- Se les dota o pide a cada alumno 13 objetos (semillas, piedritas canicas, maíz, etc.)
- Pedir que cada uno de los alumnos se coloquen en sus manos 2, 5, 3, 1 etc. Y pregunta a cada uno de sus compañeros “Pares o Nones” si gana cobra dos y si pierde paga tres.
- El juego se realizará todos contra todos.
- Los que durante el juego se vayan quedando sin objetos van saliendo de la actividad.
- Los que al final posean mayor cantidad de objetos serán los ganadores.

RECOMENDACIONES

- Vigilar que todos paguen
- Estimular a los alumnos que resulten ganadores

- Téngase a la mano los objetos a utilizar

EVALUACION

- El éxito depende del contacto interpersonal y social

DIALOGO Y TRABAJO



OBJETIVO

- Lograr con más rapidez el proceso de integración en un grupo y detectar la creatividad, habilidad e imaginación para trabajar en equipo.

DESARROLLO

- Pedir a los alumnos que escojan una pareja de preferencia con quien no hayan trabajado.
- Una vez formada las parejas el maestro da las siguientes instrucciones “Tienen 15 minutos para realizar algo juntos; pueden salir o quedarse en el aula, pueden utilizar todo lo que este a su alcance dentro de 15 minutos nos vemos aquí”.

- El grupo se sentirá desconcertado y hará preguntas “pero como que.....” “15 minutos es muy poco...” etc.
- El maestro solo repetirá las instrucciones con las mismas palabras, no habrá ninguna otra aclaración.
- Algunas parejas saldrán del aula y otras permanecerán en ella sin saber en un principio que van a hacer, pero cuando se dan cuenta de que el tiempo corre comienzan a pensar que hacer.

Después de 15 minutos se forman equipos de 4 parejas para que se haga saber que hizo cada pareja y el equipo elija de entre los cuatro trabajos representados cuales o cual es el que va a presentar en reunión general y anoten con qué criterios lo eligieron. Se les da 15 minutos para realizar esta parte.

- Después de la presentación de cada uno de los equipos, el maestro dictara al grupo unas preguntas que respondan en equipos y les dejara 15 minutos para darles repuesta.

- 1.- ¿Cómo se sintieron cuando se les dejo en libertad de hacer algo?
- 2.- ¿Uno de los miembros de la pareja se impuso al otro?
- 3.- ¿Fueron creativos en lo que realizaron? ¿Por qué?
- 4.- ¿Cómo se sienten ahora?

RECOMENDACIONES

- Que el maestro insista únicamente en la frase “Tienen 15 minutos para realizar algo juntos” sin ninguna aclaración más.
- Vigilar el orden entre los alumnos

EVALUACION

- Que el maestro aproveche la ocasión para que los participantes reflexionen sobre la necesidad de ser creativos, ya que es lo único que nos puede llevar a un cambio.

CAPITULO IV
TECNICAS DINAMICAS DE CONDUCCION

CAPITULO IV

TECNICAS DINAMICAS DE CONDUCCION

LA LLUVIA DE IDEAS



DESCRIPCION:

- Es una forma de trabajo que permiten la libre presentación de ideas sin restricciones ni limitaciones, con el objetivo de producir ideas originales o soluciones nuevas.

OBJETIVO

- Desarrollar la imaginación creadora.
- Fomentar el juicio crítico sobre algunos problemas o situaciones.
- Promover la búsqueda de soluciones distintas.

- Facilitar la participación de todos los alumnos con autonomía y originalidad.
- Establecer un escenario de ideas y de comunicación que permita la conservación del tema desde sus diferentes puntos de vista.

REQUISITOS

- El grupo debe conocer el tema con anticipación
- Saber cuánto tiempo tiene para este trabajo

MECANICA

- El maestro hará la introducción necesaria, insistiendo en la forma de trabajar, el tiempo y la importancia del tema
- Se le nombrara a un secretario que vaya anotando las ideas o críticas.
- Una grabadora o el pizarrón facilitara el trabajo.
- Cada alumno va expresando libremente y de forma espontánea las ideas que se le van ocurriendo en relación con el tema.
- El maestro o coordinador llevara un orden no permitiendo habla a varios alumnos a la vez, de un asunto ajeno al tema.
- Terminado el tiempo para la creación de ideas, se pasa a la siguiente fase, que será: la crítica, síntesis y conclusión de lo que se expuso por todos los alumnos en el periodo anterior.
- Las anotaciones hechas por el secretario, permitirán conservar las ideas expuestas.
- Se culmina con las conclusiones y un resumen.

RECOMENDACIONES

- La intervención de cada alumno será breve, una palabra o frase.

EL CUCHICHEO

DESCRIPCION

- Dividir a un grupo en parejas, para tratar un tema o cuestión en voz baja.

OBJETIVO

Permite la participación individual y simultanea de todos los integrantes de un grupo en un tema determinado.

REQUISITOS

- Trabajar por parejas y casi en silencio para no interrumpir.

MECANICA

- El maestro presenta la pregunta o tema a tratar

- Aclare el objetivo que se persigue y el tiempo de que se dispone.

- Invita a cada alumno a trabajar con un compañero.

- Terminando el tiempo se invita a uno de los integrantes de la pareja a informar por escrito u oralmente al maestro del resultado de su trabajo.

VARIANTES

- De todos los subgrupos se extraerá la conclusión general.
- Se puede activar como motivación o evaluación.
- En un grupo los miembros dialogan simultáneamente de 2 elementos para discutir un tema o problema del momento.

LA REJILLA

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

DESCRIPCION

- La dinámica de esta técnica pretende que la información comunicada a un grupo se extienda a todos los miembros del grupo
- Cada miembro del equipo debe tener claro el comentario que hizo en el grupo.

OBJETIVO

- Aprovechar los conocimientos y experiencias de personas de diferentes formaciones

INTEGRANTES

- Todo el grupo se divide en equipos según sea el número de personas.

Por ejemplo con 36 personas se forman 6 equipos.

TIEMPO

- Una hora dividida en 2 sesiones de 30 minutos

LUGAR

- El salón de clases

PLANTEAMIENTO

- Luego de seleccionar el tema, los equipos se dividirán según sea la extensión de este.

DESARROLLO

- El maestro expone el tema o problema a tratar
- El grupo se divide en subgrupos que se numeran según los miembros de cada equipo.
- En el primer paso de la numeración es vertical, en el segundo horizontal.

CRITICA

- **VENTAJAS.**- La información del equipo llega a todos los demás en una manera de que todos participan.
- **DESVENTAJAS.**- La información se limita al conocimiento de los integrantes de los equipos y quizás exceso de bulla en la comunicación.

LA COMISIÓN



DESCRIPCION

- Un conjunto pequeño discute un tema o problema específico para que posteriormente presente ante un número mayor, al cual representa, también puede ejecutar un proyecto para el que fue encargado por alguna organización o grupo grande.

OBJETIVO

- Analizar o investigar a fondo un problema con el objeto de llevar las conclusiones al grupo que lo han comisionado para ello.

INTEGRANTES

- De 5 a 6 personas, quienes deben ser propuestas por el grupo y aprobados por el grupo total

DESARROLLO

- En una primera sesión la comisión que trabaja por su cuenta, designa un presidente y un secretario.

- El primero dirige la reunión mientras que el segundo toma nota de lo tratado y prepara el informe que rendirá al grupo grande
- Posteriormente en una reunión final se presenta el trabajo y las conclusiones, efectuando así la evaluación final.

REQUISITOS:

- La comisión deberá trabajar por su cuenta, según el tiempo de que se disponga y necesite.
- El número de sesiones es flexible, según la necesidad.

DICTADO POR COLUMNAS

1	2	3	4

OBJETIVO:

- Auxiliar en la conducción del proceso enseñanza - aprendizaje en la ortografía.

DESARROLLO:

- El maestro distribuye a los alumnos una hoja de papel bond.
- Se indica a los alumnos dividan la hoja en 4 partes iguales en forma vertical.
- Que en la parte superior izquierda de cada columna le anoten un numeral en forma progresiva, 1, 2, 3, 4, etc.
- Que se doble la hoja en forma de acordeón.
- El conductor le dice a los alumnos que en la lista o columna número 1, escriban las palabras que les dictara y que procuren conservar las reglas ortográficas estudiadas (la lista de palabras deberá considerar, las que presentan dificultad ortográfica, confusión de grafías el grado que se cursa pueden ser de 10 a 30 palabras).
- El conductor, recoge los listados con el nombre de los alumnos y los distribuye a otros compañeros para su revisión y su calificación.
- El maestro escribe en el pizarrón, con forma correcta el listado de palabras, los alumnos van calificando a sus compañeros.
- Los alumnos cierran los listados y los regresan a sus dueños ya calificados.
- Los titulares de cada listado, lo abren y se ubican en el número 2 sin voltear a ver la columna número 1 vuelven a tomar en forma desordenada, el dictado que el conductor realiza.
- Los alumnos intercambian sus listados y el maestro vuelve a escribir en el pizarrón la lista de palabras y los alumnos van calificando a sus compañeros.

Los alumnos se regresan los listados lo cierran y se ubican en el número 3 el conductor vuelve a dictar, en otro orden, los alumnos escriben el mismo listado.

El maestro ordena a los alumnos que vuelvan a intercambiar sus listados pero a otro compañero diferente, ellos vuelven a calificar a sus compañeros e inmediatamente se les regresan y los titulares lo regresan para que después se ubiquen en la columna número 4 y tomar nuevamente el mismo listado.

- Los alumnos intercambian listados, el maestro o un alumno pasa al pizarrón y escribe las palabras como le fueron dictadas, posteriormente recoge los listados de los alumnos y establece la calificación por columnas.

- Esta técnica favorece al alumno en la escritura correcta de las palabras.

- Se sugiere que los maestros que impartan español y el taller de recreación literaria, practiquen continuamente esta técnica.

1	2	3.-	4.-
01.- Azúcar	01.-Corrillo	01.-Mayoria	01.-Explosion
02.-Carne	02.-Sintesis	02.-Reforzar	02.-Revision
03.-América	03.-Tipico	03.-Esfuerzo	03.-Elegir
04.-Explosion	04.-Elegir	04.-Llevar	04.-Lluvia
05.-Revision	05.-Lluvia	05.-Revision	05.-Tipico
06.-Esfuerzo	06.-Llevar	06.-Lluvia	06.-America
07.-Mayoría	07.-Reforzar	07.-Explosion	07.-Esfuerzo
08.-Reforzar	08.-Mayoria	08.-Elegir	08.-Llevar
09.-Llevar	09.-Esfuerzo	09.-America	09.-Síntesis
10.-Lluvia	10.-Revision	10.-Tipico	10.-Carne
11.-Elegir	11.-Explosion	11.-Carne	11.-Esforzar
12.-Tipico	12.-America	12.-Sintesis	12.-Azucar

13.-Síntesis	13.-Carne	13.-Azúcar	13.-Mayoria
14.-Corrillo	14.-Azúcar	14.-Corrillo	14.-Corrillo

CAPITULO V
TECNICAS DINAMICAS DE EVALUACION

CAPITULO V

TECNICAS DINAMICAS DE EVALUACION

LA CAPSULA DEL SABER

¿DONDE SE LOCALIZA EL RIO AMAZONAS?

¿CUAL ES LA CAPITAL DE BRASIL?

¿CUAL ES EL NOMBRE OFICIAL DE MÉXICO?



OBJETIVO

- Esta técnica puede emplearse para repasar cualquier tema o alguna unidad de una asignatura o área.
- Interesar al alumno, buscando una forma diferente para repasar los contenidos.

MATERIAL

- Cápsulas transparentes vacías (se compran en cualquier farmacia).
- Hojas blancas
- Dos cajas pequeñas.

PREPARACION DEL MATERIAL

- En tiras de papel de un centímetro, de ancho aproximadamente, se redactan preguntas relacionadas con el tema que se desea repasar. (Una pregunta en cada tira de papel).
- Se enrollan dichas tiras y se enrollan una en cada capsula.

- Es necesario elaborar 2 juegos de capsular es decir, que el material este repetido, para poder entregar un juego a cada equipo.
- El número de capsulas dependerá de la cantidad de preguntas que el maestro desee elaborar para repasar el tema, se recomienda que de ser posible el número de preguntas corresponda al 50% de alumnos del grupo de esta forma, todos los alumnos tendrán la responsabilidad de contestar por lo menos 1 pregunta, a la vez que cada una de las preguntas tendrá la oportunidad de ser contestada en 2 ocasiones.

DESARROLLO

- Se divide el grupo en 2 equipos de trabajo, equipo 1 y equipo 2 y se les invita a participar activamente.
- En cada equipo se nombra a una persona que actuará como representante, a estos el maestro le encargará las cápsulas y serán ellos los encargados de distribuirlos.
- El responsable del equipo 1 se acercara a un alumno del equipo 2 para que éste tome una cápsula; al alumno que le corresponda tomar una cápsula la abrirá, leerá la pregunta en voz alta y dará respuesta a la misma de igual forma procederá el representante del equipo 2, así uno a uno y en forma alternada, los integrantes de cada equipo irán tomando las capsulas, leyendo las preguntas y dando respuesta a las mismas.
- Las capsulas de las preguntas que vayan siendo contestadas acertadamente se irán eliminando, las capsulas cuya respuesta no haya sido correcta, se reintegraran nuevamente a la caja que se está empleando para repartirlas con la idea de que puedan ser contestadas posteriormente y de que ninguna pregunta quede sin contestar.

- El maestro, como animador, será el encargado de ir haciendo el registro en el pizarrón, de los aciertos y errores que vayan teniendo cada uno de los equipos, así como, de hacer aclaraciones cuando haya duda en las respuestas y determinar, en cierto momento, si es o no acertada la respuesta.
- Antes de iniciar el maestro hará la indicación al grupo de que únicamente al alumno que le corresponda dar respuesta a una pregunta podrá hacerlo, no se permite que le “soplen” de otra manera se le marcara al equipo que lo haga.
- Al agotarse las cápsulas, se hace el recuento de los aciertos obtenidos por los equipos para saber cuál logro la mayor cantidad
- Si por alguna situación quedaran preguntas sin responder será el maestro el encargado de dar respuesta a ellas.

CONCURSO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS



OBJETIVO

- Conocer el grado o nivel alcanzado por los participantes en un tema expuesto.

TECNICA DE TRABAJO

- Se organiza un típico concurso entre los equipos en base a preguntas que un equipo hace al otro sobre el tema expuesto.
- Se lleva una puntuación por acierto de cada equipo.

ACTIVIDADES

- Se hace un resumen del tema expuesto
- Se pide a cada equipo que elaboren sus preguntas sobre el tema que hará otro equipo.
- Se inicia el concurso si el equipo contesta adecuadamente puede contraatacar sino, pierde una vuelta.
- Se da una puntuación a cada respuesta correcta y a cada falla se va anotando.
- El instructor observa las preguntas, las respuestas y quien es el que sabe e interviene de cada equipo.
- El instructor concluye el resumen y la evaluación de equipo

EL JUICIO



OBJETIVOS

- Se hace un análisis de los pros y los contras de un tema expuesto y concluye una acción a seguir.

TECNICA DE TRABAJO

- Se organiza un juicio formal en donde los participantes toman los diferentes papeles de la fiscalía y la defensa, los testigos, el jurado y se escenifica la secuencia formal de un juicio.

ACTIVIDADES

- Se elige el tema a ser sometido a juicio y se asigna un acusado que será quien encarne la vivencia del tema.

- Se nombra a la fiscalía, la defensa, los testigos de ambos, el jurado y el juez.

- Se da tiempo para que las partes preparen el ataque y la defensa.

- Se escenifica normalmente el juicio.

Se pide al jurado se exponga su decisión basado en lo expuesto y él por qué.

- Se comenta el juicio.

- El instructor concluye llamando a los lugares que hayan quedado.

- El instructor evalúa el grado de conocimiento de los participantes.

JUGANDO Y EVALUANDO



OBJETIVO

- La presente técnica dinámica se puede utilizar para reafirmar o evaluar un determinado tema u objetivo.

DESARROLLO

- Después de analizar un tema se procede a formar o elaborar un banco de reactivos y respuestas.

- Los reactivos y respuestas serán los mismos para todo el grupo.

- Al inicio de la clase se coloca el grupo en círculo.

- El profesor inicia la actividad mencionada, diciendo “que se levanten del pupitre todos los alumnos que...” (Se elegirá alguna prenda de vestir característica física, etc.)

- Los alumnos y el profesor cambiarán de lugar tratando de no quedar de pie.

- El alumno que se quede en pie se le hará una pregunta relacionada con el tema.

- Si el alumno contesta correctamente, se sigue la secuencia de la actividad que están realizando, si no contesta el profesor los registrará como mala contestación.

- Se sigue la secuencia de la dinámica.

- Al finalizar se dará a conocer los alumnos que obtuvieron un registro de más de 3 veces. A estos alumnos se les harán cargos como: investigar determinados temas y darlos a conocer a sus compañeros.

LAS COORDENADAS



OBJETIVO

- Permitir la participación individual y el repaso de contenidos de un determinado tema.

DESARROLLO

- El maestro previamente elabora preguntas de tipo abierto, de respuesta breve, en una tarjeta de 3x6

- El número de tarjetas y preguntas correspondientes, se distribuirá al 50% de los alumnos del grupo de tal manera que la mayoría tengan la oportunidad de participar.

- El maestro dibujara en el pizarrón un plano cartesiano donde contenga el eje de las abscisas y el eje de las ordenadas y en estos escribirá la localización de los números enteros y enteros negativos partiendo desde el origen hasta el número 10, en ambos ejes.

- Dibujara las coordenadas de todos los puntos establecidos trazando líneas perpendiculares.

- El maestro pegara cada una de las tarjetas en cada uno de los puntos de las coordenadas. (2,3) (-2, -3) (5,-6) etc.

- Paso a seguir ira pidiendo a cada uno de los alumnos que escojan una de las coordenadas de un punto que deseen para que se despegue la tarjetita, y se mencione la pregunta que le haya tocado para que sea contestada por el alumno y si no pudiera contestarla se pega de nuevo la tarjeta en su punto, para que se tenga la opción de que otro alumno la pueda contestar.
- Se llevara un registro de la participación de cada uno de los alumnos ya sea que haya sido o no correcta su respuesta.
- Al terminar con todas las preguntas y que algunas de estas no hayan sido contestadas correctamente por los alumnos el maestro se encargara de dar las respuestas.

RECOMENDACIONES

- Procurar dar participación a todos los alumnos

EXPOSICION DE CONCLUSIONES

OBJETIVO

- Conocer el grado de comprensión alcanzado en un tema expuesto, reunir y concluir 2 puntos importantes de un tema.

TECNICA DE TRABAJO

- Cada equipo o cada persona expone con sus propias palabras el esquema básico del tema expuesto así como sus conclusiones sobre el mismo.

ACTIVIDADES

- Se pide a todos los participantes (o a los equipos) elaboren un esquema general y sus propias conclusiones sobre el tema.
- Se hace la presentación de las conclusiones expuestas, se puede abrir el dialogo entre los mismos participantes.
- El instructor concluye al final abriendo las lagunas existentes y haciendo comentarios a cada uno de los participantes.
- El instructor toma nota de las diferentes intervenciones para su propia evaluación.

EL MATAMOSCAS

OBJETIVO

- Repasar el contenido de un tema o temas ya vistos en clase

DESARROLLO

- El maestro escribe en el pizarrón una serie de respuestas de preguntas que él hará oralmente después a los alumnos.
- Se divide el grupo en 2 equipos, (puede ser que sea un equipo los hombres y en el otro las mujeres).
- El maestro pide a 2 alumnos uno de cada equipo que pasen al frente y le entrega a cada uno de ellos un palillo o un “matamoscas”.
- _ El maestro hace la pregunta a los alumnos que están al frente estos de inmediato tratarán de buscar la respuesta correcta señalándola con el matamoscas.
- Se llevará un registro de cada uno de los equipos.
- Se pide a los demás alumnos que se encuentren sentados no decirles a sus compañeros que están al frente, de hacerlo se le restará puntos a su equipo.
- Se continúa la mecánica hasta terminar con todos los alumnos pasándolos en parejas.
- Las preguntas que no sean contestadas se les anotará como mala contestación y éstas tienen opción a que sean contestadas por los demás compañeros, o en su defecto el maestro en última instancia las contestará y hará las aclaraciones.

RECOMENDACIONES

- Esa técnica se utiliza para repasar contenidos de tipo memorístico, hechos históricos, fechas (ciencias sociales)

COMUNICANDO



OBJETIVO

- Despertar en el alumno el interés por participar activamente y saber escuchar y entender a sus compañeros.

DESARROLLO

- Se forma el grupo en 2 círculos uno de ellos debe ser céntrico de manera que todos estén frente a frente.
- El maestro explica la técnica.
- Distribuir una tarjeta a cada alumno, conteniendo párrafos de contenidos científicos de algún tema en especial.
- Se les da un determinado tiempo para que en forma personal analicen el contenido y los transfieran a sus propias palabras.
- El maestro da inicio a la actividad diciendo, todos los alumnos que están en el círculo exterior, comunicaran el contenido de su tarjeta a su compañero de en frente, pero con sus propias palabras y cuando digan cambio, los del círculo exterior giraran a la derecha ubicándose al frente de otro compañero y comunicando lo mismo, así sucesivamente hasta que lleguen a su lugar, los del círculo

céntrico solo se abocarán a escuchar a sus compañeros sin moverse de su lugar. -

- En la etapa que sigue los alumnos del círculo interior comunicarán el contenido de su tarjeta al compañero que tienen al frente y a la voz de cambio todos girarán a su izquierda y comunicarán a sus compañeros el mismo mensaje hasta llegar a su lugar.

- El maestro al ver que todos están en su lugar de uno por uno va preguntando a ver Osiel ¿Que te comunicaron tus compañeros?

Y el alumno trata de explicar la mayor parte que le dijeron al oído o en forma quedita.

- El maestro escucha a los alumnos escribe un resumen del tema que se trató entre todos y los revisa.

RECOMENDACIONES

- El tema debe ser dividido en párrafos

- Dar tiempo necesario para que los alumnos se comuniquen entre ellos.

- Aclarar dudas

BASTA NUMERICO



OBJETIVO

- Se pretende que los alumnos se diviertan y a la vez ejerciten el cálculo mental, lo cual permitirá al maestro comprobar si se han aprendido las tablas en las operaciones básicas.

DESARROLLO

- El maestro organiza a los alumnos en equipos de 2 a 5
- Cada alumno dibuja en su cuaderno una tabla en la que se indica varias sumas como la que al final se señala.
- En cada equipo se pone de acuerdo sobre quien inicia el juego.
- El iniciador del juego en cada equipo dice un número menor que diez.
- Todos los alumnos del equipo escriben ese número en la primera casilla del segundo renglón

- En cada una de las casillas de ese mismo renglón escriben el número que resulta de sumar el primer número con el que está arriba de esa casilla por ejemplo, si el primer número elegido es 5 y todos los resultados son correctos la tabla queda como la que al final se presenta.
- El primer niño que complete el renglón dice ¡Basta! Y todos dejan de escribir.
- Revisan sus resultados y cada niño anota al final del renglón cuántos resultados correctos obtuvo.
- El siguiente alumno dice otro número menor que 10, y así continúan hasta que pasan todos.
- Cuando todos los niños les ha tocado decir un número, cada quien suma sus resultados correctos.
- Gana la ronda el alumno que tiene más aciertos.
- Se puede repetir este juego con suma, resta, multiplicación y división.
- El maestro le da un reconocimiento al alumno que más aciertos obtenga.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere que se aplique a los alumnos de 1 grado al inicio del ciclo escolar

	+2	+5	+3	+1	+4	RESULTADOS CORRECTOS

	+2	+5	+3	+1	+4	RESULTADOS CORRECTOS
5	7	10	8	6	10	5
8	10	13	11	9	12	5
						10

RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Para que las técnicas dinámicas a emplear en el proceso enseñanza - aprendizaje tengan una mejor funcionalidad, y permitan al maestro obtener mejores resultados en el aprendizaje de sus alumnos damos a conocer las siguientes recomendaciones y sugerencias:

- Que el maestro se interese por conocer previamente algunos fundamentos teóricos de la dinámica de grupo.
- Al poner en práctica una técnica dinámica debe conocerse suficientemente su estructura, sus ventajas y sus riesgos.
- Se debe seguir en todo lo posible el procedimiento indicado en cada técnica, solo cuando el maestro del grupo posea una experiencia suficiente podrá hacer adaptaciones o cambios justificados por las circunstancias.
- Las técnicas dinámicas deben aplicarse con un objetivo bien claro y definido.
- Crear en el grupo un ambiente cordial y armónico.
- Fomentar una actitud cooperante entre los alumnos.
- Que el maestro seleccione las técnicas más convenientes.
- Al iniciar a trabajar con algunas técnicas, los alumnos buscan integrarse con elementos del mismo sexo, por lo que se recomienda usar algunas estrategias como: aplicación continúa de las técnicas de integración principalmente, cambiar continuamente la ubicación de los alumnos y sentando hombres con mujeres para lograr una mejor integración del grupo.

- Al principio, con las técnicas dinámicas de conducción no se lograron los objetivos en un 100% por que los alumnos no tienen desarrolladas ciertas habilidades como: la comprensión lectora, producción de textos, redacción, expresión oral, expresión escrita y lectura, por lo que también es necesario la aplicación constante de ellas ya que de esa manera los alumnos ejercitaran esos aspectos.
- En cuanto a las técnicas de evaluación, se obtienen desde el principio buenos resultados ya que los alumnos se motivan.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- BALBUENA HUGO, BLOCK DAVID, CARBAJAL ALICIA, FUENLABRADA IRMA. JUEGA Y APRENDE MATEMATICAS. SEP.
- 2.- BECERRIL, MONROY ARTURO. TECNOLOGIA EDUCATIVA. EDIT. SIGLO NUEVO. 23 DE JULIO DE 1983.
- 3.- PERRINI, MARIA RITA. BASES DIDACTICAS. EDIT. PROGRESO. S.A. MEXICO 4 D.F.
- 4.- LOIS V. JOHNSON MARY A. BANY. LA DINAMICA DE GRUPO EN LA EDUCACION EDIT. AGUILAR.
- 5.- MARTAGON, MIGUEL. TECNICAS GRUPALES. SECRETARIA DE EDUCACION, CULTURA Y BIENESTAR SOCIAL. TOLUCA, MEXICO. 1984
- 6.- MEJIA ROJAS BENITO. TECNICAS Y PRÁCTICAS DINAMICAS. TOMO 1. EDIT APPAE, A.C. JULIO DE 1987.
- 7.- MORENO, BAYARDO MARIA GUADALUPE. DIDACTICA FUNDAMENTACION Y PRÁCTICA EDIT. PROGRESO. S.A. MEXICO D.F.
- 8.- REVISTA. FORO DE EDUCACION CONTINUA. CENTRO COORDINADOR DE EDUCACION CONTINUA PARA EL MAGISTERIO DEL ESTADO DE MEXICO.
- 9.- SANTOYO RAFAEL. REVISTA DE PERFILES EDUCATIVOS. UNAM MEXICO 1981.
- 10.- SEGUNDA GUIA DE MATERIAL DE APOYO PARA EL SERVICIO DE ORIENTACION EDUCATIVA EN ESCUELAS SECUNDARIAS. DEPARTAMENTO DE EDUCACION SECUNDARIA. TOLUCA MEXICO. 1993
- 11.- “ANTOLOGIA DE TECNICAS DINAMICAS”. ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO. MARZO DE 1990.
- 12.- “MANUAL DE APOYO DIDACTICO”. SECRETARIA DE EDUCACION, CULTURA Y BIENESTAR SOCIAL, TOLUCA, MÉXICO. 1987.

RESPONSABILIDAD AUTORAL

OSIEL CRUZ CARPEÑA

INVESTIGACION, REDACCION Y APORTACION DEL SUSTENTANTE

OSIEL CRUZ CARPEÑA