



ALEXANDER ORTIZ

230 DINÁMICAS DE
GRUPO,
ESTRATEGIAS
PEDAGÓGICAS
PARA FORMAR
VALORES Y
DIDÁCTICAS
LÚDICO-CREATIVAS.
2...



230 DINÁMICAS DE GRUPO, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FORMAR VALORES Y DIDÁCTICAS LÚDICO-CREATIVAS

Segunda Parte

Alexander Ortiz Ocaña¹

2012

1 Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad Pedagógica de Holguín, Cuba. Doctor Honoris Causa en Iberoamérica, Consejo Iberoamericano en Honor a la Calidad Educativa (CIHCE), Lima, Perú. Magíster en Gestión Educativa en Iberoamérica, CIHCE, Lima, Perú. Magíster en Pedagogía Profesional, Universidad Pedagógica y Tecnológica de la Habana. Licenciado en Educación. Recibió el premio a la excelencia educativa 2007 y 2008 otorgado por el CIHCE con sede en Lima, Perú. Mejor pedagogo novel de Cuba en el año 2002. Docente de planta de tiempo completo de la Universidad del Magdalena, Santa Marta, Colombia. Email: alexanderortiz2009@gmail.com

¿POR QUÉ DEBES COMPRAR ESTE LIBRO?

Los aspectos tratados en este libro son de utilidad para estudiantes, maestros, padres de familia, psicólogos, sociólogos, ingenieros, abogados, contadores, consultores, gerentes, y para toda persona interesada en la aplicación de dinámicas de grupos, y estrategias lúdicas, creativas y axiológicas con el fin de mejorar los procesos profesionales, familiares y las relaciones humanas en general.

El libro se presenta en dos partes. En la primera parte se describen más de 50 dinámicas de grupo para activar el aprendizaje, y en la segunda parte se presentan 150 estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento y la creatividad, y 30 estrategias didácticas para la formación de valores.

En total se ofrecen más de 200 estrategias pedagógicas lúdicas, axiológicas y creativas para activar el aprendizaje, que incluyen juegos didácticos, técnicas participativas, técnicas de dinámica de grupos y métodos para el desarrollo del pensamiento, los valores y la creatividad.

INDICE

PRESENTACIÓN

SECCIÓN II: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y LA CREATIVIDAD.....

1. Presentación.
2. Estrategias básicas de creatividad y pensamiento
 1. Cambio de función
 2. Fraccionamiento (división)
 3. Combinación
 4. Inversión
 5. Cambio de contexto
 6. Cambios de magnitud
3. Estrategias complejas de creatividad y pensamiento
 1. Problematizar
 2. Revisión de supuestos
 3. Niveles de alternativa
4. Estrategias grupales de creatividad y pensamiento
 1. Brainstorming (tormenta de ideas)
 2. 20 x (2+1)
 3. Calendario de creatividad
 4. Think thanks (tanques pensantes)
 5. Circulo de creatividad
 6. Mesa de pensamiento
 7. Seis sombreros para pensar
 8. Grupo de generadores - grupo crítico
 9. El método Delphi
 10. Relevos

11. Palabra clave
12. Balón mensajero
13. La pirámide
14. El muro
15. Sueño grupal
16. La llave
17. Sigue lo inesperado
18. Póngale título
19. Dibujo colectivo
20. Los grupos nominales
21. La telaraña
22. Imanes
23. Poema colectivo
24. Phillips 66
25. Espejo creativo
26. Ábrete sésamo
27. Afiche creativo
28. Juegos corporales
29. Se acaba el mundo
30. Mundo
31. Saludos
32. Canastas revueltas
33. El tren ciego
34. Historidrama
35. El escultor y las esculturas
36. Jugemos a los contrarios
37. Bolsillos vacíos
38. Alfombra humana
39. Marcianos y terrícolas
40. Triángulo
41. Análisis morfológico
42. Tríptico
43. Marionetas
44. Juego de las máscaras
45. Algo
46. Seis pares de zapatos para la acción
47. Training groups
48. Listado de innovación o check list

5. Otras estrategias de creatividad y pensamiento

1. Estímulos al azar
2. Pasado mañana
3. Introducción de la palabra Po
4. Hoja libre
5. Buzón de ideas
6. Planes de emergencia
7. Planes de sensibilidad
8. I x d (ideas desarrollo)
9. Informe blanco
10. Escucha inteligente
11. Análisis, diseño y seguimiento de rutina
12. Listado y secuencia de tareas
13. Informe negro
14. Serpiente de palabras
15. Vocablo opuesto
16. En mi casa todo se mueve
17. Cintas o globos al viento
18. ¿Qué pasaría si...?
19. El esquema
20. Frases concisas
21. Pensamientos o proverbios
22. Foto retrato
23. Presentación con preguntas
24. El adivinador
25. Inventos de la naturaleza
26. Identidad corporal
27. Cuento inacabado
28. La autodestrucción
29. Imágenes
30. Hombre de principios
31. Nombres escritos
32. Los riesgos
33. 48 horas
34. Mapeo
35. Juego de las profesiones
36. Telegrama
37. Cambio de lenguaje

38. Cortocircuito
39. Refranes
40. Observación creativa
41. Pizarra - crea
42. Año sabático
43. Marte
44. Presentación transformativa
45. Inventemos y adivinemos
46. Dibuja un sentimiento
47. Secretos
48. Juguetes creativos
49. Acontecimiento y estilo
50. Pintemos nuestra música
51. Imágenes de palabra
52. Epístolas
53. Expectativas
54. Cinco sentidos vivenciales
55. Quién dice la mentira mayor
56. Comunicación sensorial
57. Cambiemos de identidad
58. Presentación en collage
59. Caricatura
60. Los siete deseos
61. Fantasías
62. Frankenstines y vampiros
63. La ventana
64. Meta plan
65. La cinética
66. ¿Cómo soy?
67. Su mejor cualidad
68. Deje aquí su carga pesada... Y recoja alegría
69. Identifica quién soy
70. ¿Quién es?
71. Gotas anti estrés
72. Las grandes fechas
73. Aplicación de la teoría
74. Aparato nuevo
75. Técnica de moliere o la llamada a lo profano
76. El abogado

77. Combinación de teorías o hibridación
78. La caricatura o los casos límite
79. Clasificaciones jerárquicas
80. El despiste
81. Método del detective
82. El factor integrador
83. Pulgarcito o el marcaje
84. La Historia
85. Modelos cibernéticos
86. Tierra de nadie
87. Razonamientos por reciprocidad
88. Transposiciones analógicas
89. Gustos y disgustos
90. Fiesta del ingenio
91. Eureka
92. Sueño despierto dirigido o semivigilia dirigida
93. Yogas y orientalistas

**SECCIÓN III: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS AXIOLÓGICAS
PARA LA FORMACIÓN DE
VALORES.....**

1. Falso concepto.
2. Perseverancia.
3. La felicidad.
4. Necesidad de los cambios.
5. Sensibilidad.
6. Un regalo dorado.
7. Pobres y ricos.
8. Carácter.
9. El dinero.
10. El abuelo y el nieto.
11. Los afectos.
12. Compromiso.
13. Atención diferenciada.
14. Mensaje axiológico.
15. Todo vale.
16. Medio ambiente.

17. Las normas.
18. Para crecer.
19. Canto a la vida.
20. El aspecto personal.
21. Martí entre nosotros.
22. La ortografía y comprensión lectora.
23. Las maravillas.
24. Mi viejo.
25. La amistad.
26. La pareja.
27. La sonrisa.
28. El valor de las cosas.
29. Cuando yo ya no pueda.
30. Creatividad.

PRESENTACIÓN

Los aspectos tratados en este libro son de utilidad para estudiantes, maestros, padres de familia, psicólogos, sociólogos, ingenieros, abogados, contadores, consultores, gerentes, y para toda persona interesada en la aplicación de dinámicas de grupos, y estrategias lúdicas, creativas y axiológicas con el fin de mejorar los procesos profesionales, familiares y las relaciones humanas en general.

El libro se presenta en dos partes. En la primera parte se describen más de 50 dinámicas de grupo para activar el aprendizaje, y en la segunda parte se presentan 150 estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento y la creatividad, y 30 estrategias didácticas para la formación de valores.

En total se ofrecen más de 200 estrategias pedagógicas lúdicas, axiológicas y creativas para activar el aprendizaje, que incluyen juegos didácticos, técnicas participativas, técnicas de dinámica de grupos y métodos para el desarrollo del pensamiento, los valores y la creatividad.

SECCIÓN II

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y LA CREATIVIDAD

1. PRESENTACIÓN

En esta sección del libro se describen varias estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento, basadas en la teoría de la creatividad con un enfoque cultural, creadas por el Dr. Felipe Chibás Ortiz (1997) y publicadas en su libro *Creatividad x Cultura = Eureka*s.

Para una mejor comprensión de estas estrategias creativas, se han desglosado en cuatro grupos: estrategias básicas de creatividad y pensamiento, estrategias complejas de creatividad y pensamiento, estrategias grupales de creatividad y pensamiento, y otras estrategias de creatividad y pensamiento.

2. ESTRATEGIAS BÁSICAS DE CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO

1. Cambio de función

Cuando pensamos en un objeto, mecanismo o un sistema tendemos a pensar en su función habitual. Cuando las cosas tienen muy marcada su función habitual, resulta muy difícil pensar que puede servir para otra diferente, precisamente porque tiene su función muy marcada. La creatividad se alimenta, muchas veces, con objetos y procedimientos que cambian de función.

Ejercicios:

A. Busca dos funciones diferentes a la habitual de los conceptos siguientes:

Una carpeta	_____	_____
Una comida	_____	_____
El periódico	_____	_____
Un lavado	_____	_____

Una receta de cocina	_____	_____
Doce despertadores	_____	_____
Las papeleras de la ciudad	_____	_____
Un tribunal de oposición	_____	_____
Las oficinas bancarias	_____	_____
Los teléfonos portátiles	_____	_____
Un cuento	_____	_____
Los puntos de venta de un hotel	_____	_____
Una biblioteca escolar	_____	_____

B. Lista una serie de objetos o asuntos relacionados con tu profesión y cámbiales de función.

Objeto, asunto	Función alternativa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

2. Fraccionamiento (división)

Cuando más unificado es un modelo o un concepto, más difícil es su reestructuración.

El fraccionamiento no pretende dividir los conceptos o modelos en sus componentes naturales sino crear partes, realizar separaciones no habituales, de manera que permita nuevas reestructuraciones. Si se descomponen en los elementos naturales, estos tenderán a reagruparse de la manera que ya lo estaban. Además, no necesitan una división perfectamente clara y completa, en ocasiones es suficiente con que algunas de sus partes nos permitan su reestructuración.

Ejercicios:

A. Fragmenta, divide, desgaja partes no habituales de los conceptos siguientes, trata luego de reorganizar las partes resultantes o algunas de ellas.

	Elementos	reordenación
Un pantalón	_____	_____
Una editorial	_____	_____
Una empresa	_____	_____
Una radio	_____	_____
Tener una sobrina	_____	_____
Una escuela	_____	_____
Un piso alquilado	_____	_____
Ordenar la oficina	_____	_____
La elección de personal	_____	_____
Un elemento de tu profesión	_____	_____

3. Combinación

Combinar es relacionar dos o más elementos con entidad propia para dar lugar a otro con entidad propia. Por ejemplo, sillón + despertador = sillón despertador. Otra combinación aún más sencilla podría ser que ha de haber un reloj cercano al lugar donde se duerme la siesta.

Ejercicio:

A. Realiza al menos 10 combinaciones con los conceptos siguientes, relacionando uno de la primera columna con otro de la segunda columna.

Exportar	Borrador
Leer un libro	Bombilla
Pelar una papa	Mina
Calle sin coches	Montar en bicicleta
Reloj	Radio
Las rebaja	Logotipo
Mobiliario de camping	Despertar
Una orquesta	Video
Alumnos	Merienda

Anota aquí las ideas resultantes.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

4. Inversión

Invertir es darle la vuelta a algo por determinado sitio, desde algún aspecto. La inversión es una operación que podemos utilizar conscientemente en el pensamiento creativo. En ocasiones, operar en la dirección contraria a la solución lógicamente esperada, nos permite encontrar caminos en los que no hubiéramos reparado nunca, precisamente porque para encontrarlos es necesario apartarse y operar en dirección opuesta.

Ejercicios:

A. Realiza dos inversiones en cada uno de los conceptos siguientes:

Masaje

Vacaciones de verano

Un entrenador de baloncesto

La cámara de los diputados

Fecundación

Profesionalidad

La cola es un banco para cobrar la pensión

Educación en salud

Un salón

Negociación

Una representación de teatro

B. Escribe dos productos, asuntos, conceptos, relacionados, con tu profesión, realiza después dos inversiones en cada uno de ellos, explora a qué idea te pueden llevar.

Ideas que te sugieren estas inversiones:

Concepto 1 _____

Inversión 1.1 _____

Inversión 1.2 _____

Concepto 2 _____

Inversión 2.1 _____

Inversión 2.2 _____

5. Cambio de contexto

Trasladar un concepto o un modelo de su contexto habitual a uno no habitual, es una operación útil y habitual en el ámbito de la creatividad y la innovación.

Ejercicios:

A. Traslada estos conceptos a otros contextos distintos a los suyos habituales y dale vueltas a las ideas resultantes.

Peinarse

Organización inteligente

Calendario

Beneficio

Empresa creativa

Maestro

Resumen

B. Introduce dos de los conceptos anteriores en tu ámbito profesional y desarrolla las ideas resultantes.

6. Cambios de magnitud

Los cambios de magnitud se realizan sobre los objetos o los conceptos en alguna o varias de sus dimensiones.

Agrandar

Aumentar

Ampliar

Disminuir

Reducir

Empequeñecer

Ensanchar

Alargar

Acortar

Estrechar

Modificar alguna de las partes

Repetir

Ejercicio:

A. Aplica dos de las operaciones de cambio de magnitud a los conceptos siguientes:

Cambiar de trabajo

Planificar

Teclado de una computadora

Fascículos coleccionables

Ganancias diarias

3. ESTRATEGIAS COMPLEJAS DE CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO

1. Problematizar

Dejándose llevar por la orientación de Gordon, de hacer familiar lo extraño y hacer extraño lo familiar podemos estimularnos para encontrar, buscar problemas donde habitualmente no lo vemos.

Problematizar la realidad predispone a buscar soluciones, otras

soluciones. Si no hay problema, no es necesario buscar soluciones.

Esta operación nos invita a mirar la realidad problematizándola.

Ejercicio:

A. Problemática algún aspecto referente a los temas siguientes y trata de encontrar alguna solución.

Tema	Problema	Solución
La recogida de basuras	_____	_____
Estructura de la organización	_____	_____
Tú ámbito de trabajo	_____	_____
Los salarios	_____	_____
Estilo de dirección del gerente	_____	_____

2. Revisión de supuestos

Cuando pensamos en cualquier problema, situación, concepto, tendemos a pensar siempre en los mismos términos, con las mismas ideas, de la misma manera. En la mayor parte de las situaciones, objetos o conceptos que percibimos, damos por sentado una serie de supuestos, ideas dominantes, que no podemos nunca o casi nunca en revisión.

El pensamiento creativo no niega la validez de los supuestos ni trata de valorar su efectividad. Busca únicamente alternativas a estos, sin aspirar siquiera a que dichas alternativas sean mejores.

Técnicas de revisión de supuestos

1. Elegir el concepto o tema con el que se va a trabajar.
2. Detectar las ideas dominantes, supuestos admitidos, del concepto elegido
3. Liberarse total o parcialmente de alguno de los supuestos o ideas dominantes.
4. Detectar las ideas que se sugieren a partir de la revisión (¿qué me sugiere la idea de un curso sin profesor?)
5. Explorar el interés y los beneficios de la(s) idea(s) resultante(s).
6. Consolidar / desarrollar la idea.

7. Determinar y describir los productos resultantes.

Ejercicio:

A. Practica la técnica aplicada a tres conceptos normalizados de tu ámbito profesional.

Concepto	Supuestos	Ideas resultantes
_____	_____	_____

3. Niveles de alternativa

Con frecuencia, pensamos más en términos de necesidad de objetos, que en términos de necesidad de servicio o función. Se confunden los medios con los fines. Por ejemplo:

Necesito un automóvil en lugar de necesito desplazarme.

Necesito una cafetera en lugar de necesito hacer café.

Necesito una escuela en lugar de necesito aprender.

Establecer los grados de generalidad que existen para resolver una función, permite incorporar niveles de alternativas que comúnmente no se consideran. La atención suele centrarse en productos y soluciones estandarizadas y no en la función o en la finalidad última que se pretende. La técnica de los niveles de alternativa invita más a pensar en la función última que en las soluciones habituales.

Ejercicio:

A. Establece diferentes niveles de alternativa en los conceptos siguientes:

Conceptos	Niveles	Ideas resultantes
Comprarse una camisa	_____	_____
Tener un empleo agradable	_____	_____
Ir a un gimnasio	_____	_____
Realizar el acta de una reunión	_____	_____

4. ESTRATEGIAS GRUPALES DE CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO

1. Brainstorming (tormenta de ideas)

1. Se delimita el asunto a tratar.
2. Se pide a los/las participantes que aporten ideas sin valorarlas ni discutir las.
3. Las ideas se escriben en una pizarra, cartelera o se graban en una cinta.
4. Las ideas expresadas, pasan en un segundo momento a ser revisadas, criticadas y evaluadas grupalmente.

2. 20 X (2+1)

Son reuniones breves (20 min.) Formada por la persona responsable de un trabajo y otras dos no directamente implicadas en él. Realiza una tormenta de ideas sobre cualquier aspecto definido del trabajo.

Esta fórmula permite aprovechar los recursos personales de la organización sin que resulte costoso en tiempo y esfuerzo.

3. Calendario de creatividad

Se planifican las reuniones creativas para un período de tiempo (anual o trimestral) y así asegurar la introducción sistemática de la creatividad en la organización. En la planificación se incluye el tema, el procedimiento, los asistentes y la fecha.

4. Think thanks (tanques pensantes)

Un grupo de expertos de diferentes áreas, no necesariamente implicados en la organización, se reúne en sesión abierta para exponer sus ideas sobre un tema definido.

5. Circulo de creatividad

Un grupo de trabajadores (máximo 12) realiza, de forma voluntaria, reuniones periódicas con un coordinador para examinar las mejoras en su trabajo, utilizando como base el pensamiento literal.

6. Mesa de pensamiento

Se habilita un espacio (sala, rincón, mesa) cuya función es exclusiva es la producción de pensamiento. El espacio recuerda la necesidad de pensar y permite asociar el espacio la costumbre de pensar.

7. Seis sombreros para pensar

Consiste en discriminar seis tipos diferentes de pensamiento y elegir

conscientemente uno u otro en función de las necesidades y objetivos de las tareas propuestas. Estos seis tipos de pensamiento son: informativo (trata los datos, los hechos y las informaciones); intuitivo (impresiones, intuiciones, juicio de valor); crítico (señala errores, lagunas); positivo - desarrollador (ventajas, beneficios, operativización de una idea); gestor del pensamiento (organiza los diferentes pensamientos, sintetiza y ordena las ideas) y el productor de ideas (generador de nuevas alternativas).

8. Grupo de generadores - grupo crítico

Metodología de trabajo diseñada para nosotros, que consiste en conformar dentro de una organización dos equipos de trabajo, asesores de alta dirección, los cuales se reúnen periódicamente. Estos equipos conformados con los mejores integrantes de los mejores niveles y áreas de una institución, poseen variadas funciones. El grupo de generadores se encarga de generar nuevos productos, servicios y líneas estratégicas para la organización y el grupo crítico, la de criticar lo generado por el primero. De este modo el cambio, la eficiencia y el desarrollo organizacional surge como resultado de la interacción y el equilibrio de las funciones de estos dos grupos.

9. El método Delphi

La técnica Delphi se utiliza para explorar el futuro y calcular las fechas probables en que se realizarán diferentes sucesos, inventos o innovaciones. Se considera como una técnica de estimulación de la imaginación que combina métodos estadísticos. Un estudio típico puede llevarse a cabo y en cuatro interacciones de la manera siguiente:

1. En la primera vuelta se envía a un grupo de experto, por correo o con un mensajero especial (algunas instituciones realizan tele sesiones), un cuestionario que comprende a tres preguntas: los cambios que se producirán en los próximos treinta años; las cosas que no van a cambiar y, los eventos, aún no vistos, que dominaran el futuro.

2. Un moderador recibe la respuesta y elabora un nuevo cuestionario con los diferentes eventos mencionados, donde se pregunta sobre la fecha probable en que se realizarán los diferentes eventos, y se agregan una escala para responder, que comprende los próximos treinta años y dos opciones más: si el evento se realizara después de los treinta años o, si se piensa que nunca se realizara.

3. Contestando el cuestionario, un moderador calcula las respuestas del grupo y diseña un tercer cuestionario donde se representa gráficamente la respuesta del grupo (consenso) por cada evento. Ahora, a la tercera vuelta se pide a los participantes considerar nuevamente a la respuesta anterior y compararlas con la del grupo. Si el sujeto se mantiene fuera del consenso, se le solicita proporcionar sus argumentos o contra argumentos, es decir, comentar el porqué de su decisión.

4. Para terminar - pero se puede continuar, si se juzga necesario - se diseña un último cuestionario donde se menciona los argumentos y los contra argumentos que se dieron para cada evento y se pide una respuesta definitiva. Es importante mencionar que en cada interacción pueden surgir nuevos eventos que se incluirán en el cuestionario respectivo.

10. Relevos

Se invita a los participantes a distribuirse en pequeños grupos (3 de 4; 4 de 4; 5 de 5; 6 de 6) según el número de personas. Durante seis minutos dialogan para ir expresando sus expectativas y deseos con el grupo, previamente se designa un registrador. Terminando ese tiempo se corta el dialogo y los registradores de los distintos subgrupo respectivo tiene seis minutos como máximos para comunicar lo tratado en sus subgrupos respectivos. Después de haber escuchado a los participantes lo que han dicho se vuelve de nuevo a formar los mismos grupos anteriores para renovar el dialogo. Pueden tener en cuenta las conclusiones de los demás grupos para aceptarlas, rechazarlas o solidarizarse con ellas.

El tiempo del dialogo es igualmente seis. Después se vuelve al grupo como en el segundo tiempo y se repite los dos primeros momentos mientras haya algo nuevo que añadir. Es una segunda parte, se invita a los pequeños grupos a formular en forma concreta y breve, una, dos o tres sugerencias para comenzar el trabajo, teniendo en cuenta todos los intercambios precedentes. Los grupos dicen en voz alta sus opiniones por turno. Se escriben en una pancarta o pizarra.

Con posterioridad se invita a los participantes sentados frente a esta, a que anoten en una hoja el número correspondiente a dos sugerencias según su preferencia personal, para tomarlas como punto de partida. Las elecciones se hacen en silencio y sin influencias ajenas. Después se hace a mano alzada, escribiendo los totales junto a cada uno de las sugerencias. Después se conversa entre todos durante cinco minutos.

Cuando el grupo es muy grande, es necesario formar subgrupos compuestos de siete a ocho personas. En tal caso sería bueno prolongar el tiempo de trabajo hasta siete u ocho minutos.

11. Palabra clave

Sentados todos en semicírculos frente a una pizarra o pancarta, el facilitador invita al grupo a que escriba con una sola palabra sus deseos o expectativas. Cada uno puede acercarse a escribir en dicha pizarra cuantas veces quiera, pero una sola palabra a la vez debiendo, en cada ocasión, volver a su sitio y levantarse de nuevo. La palabra puede expresarse en forma técnica o simbólica. El tiempo para esto es de diez minutos. Los participantes pueden acercarse a la pizarra y tachar las palabras que no le gusten. Se puede tachar por segunda vez la palabra tachada por otra persona pero no se puede añadirse nada a lo que allí está escrito. La duración es de diez minutos. Los participantes pueden acercarse a la pizarra y subrayar las palabras que más les guste o que valoren de mayor importancia, pueden subrayar también las que han sido tachadas. Pueden también entrecomillarlas o ponerlas todas en mayúsculas, para darle más fuerza. El tiempo es de diez minutos; al final se hace una breve evaluación en su conjunto.

12. Balón mensajero

El grupo se coloca en círculo dejando un espacio regular entre uno y otro. En medio deposita un balón. Uno de los participantes que desea expresar un mensaje a otro se adelanta, coge el balón y carga el balón de un mensaje de amistad, de cólera, de ternura, de cansancio esto lo hace a través de formas no verbales, sonriendo al balón golpeándolo, cariándolo, mirando con aspecto intrigado. Después lanza el balón a la persona a la que el mensaje va dirigido. El participante que recibe el balón lo carga con un nuevo mensaje dedicado al que le envió el balón y lo remite.

Envían el balón al centro del círculo. Otro voluntario lo coge y procede como en el segundo y tercer tiempo. Después de tres o cuatro ideas y venidas del balón, se hace la evaluación de la comunicación y sus efectos. El tiempo empleado para este momento es de diez minutos.

Se repite una serie de mensajes, seguida de otra breve evaluación. Al final se hace diálogo general en conjunto.

La técnica no se termina hasta que todos los miembros que lo deseen

hayan tenido la ocasión de enviar su mensaje.

13. La pirámide

Se invita a levantar a uno de sus miembros, previamente tendido en el suelo con los ojos cerrados y los brazos cruzados sobre el pecho. Los presentes se sitúan a una y a otra parte, y lo van levantando, alzándolo a un nivel pasando por encima de sus cabezas. Después lo hacen descender con suavidad; el que ha sido levantado puede entonces, si quiere, abrir los ojos después se realiza una evaluación de conjunto que puede durar de 15 a 30 minutos. Se puede también comentar los sentidos por quienes elevaron al miembro del grupo.

Esta técnica necesita para que el grupo la aplique, que haya alcanzado un cierto grado de cohesión.

14. El muro

Cuatro participantes de manera voluntaria (B, C, D, E) se colocan en fila, bien apretándose uno contra otros, bien cogiéndose por las manos, por los brazos o por los hombros. Otro voluntario (A) se coloca frente al muro y se le invita a que pase al otro lado usando el procedimiento que le convenga; puede rodearlo, o demolerlo, tratar de engañar. Para esto tiene como máximo cinco minutos. Cuando ha pasado al otro lado del muro, explica en primer lugar, lo que ha experimentado, luego habla los que forman el muro, finalmente los demás. Tienen como máximo cinco minutos. Se repite dos o tres veces el primero y segundo tiempo. Se realiza la evaluación durante media hora.

Es conveniente que el voluntario A diga en voz alta lo que está pensando mientras pasa de un lado al otro del muro. Los voluntarios B, C, D y E no dicen nada. Como bloques de piedra pesada no oponen más resistencia que la de su peso o inercia.

Otra variante de esta técnica es la de identificar a las diferentes personas que componen el muro con distintos obstáculos o barreras al desarrollo organizacional y al individuo que intenta salir, con un vector de desarrollo o fuerza que puede burlar esas barreras.

15. Sueño grupal

Los participantes voluntariamente se sientan en forma circular. Se aproximan todo lo que pueden, pero sin molestarse. Después de un breve silencio, uno cualquiera expresa una imagen que se le ocurra, por ejemplo,

“Me siento como un pez en el agua, que calor”

Los demás enlazan con esta imagen las asociaciones que le vengan a la mente. Todos contribuyen al mismo sueño asociando lo más espontáneamente posible, pero solo con una frase cada vez. Continua así con un máximo de cinco minutos se establece, después, un diálogo entre todos los miembros del grupo durante cinco minutos. Se repite los momentos segundo y tercero una a dos veces si el grupo está de acuerdo, al final se realiza una evaluación durante media hora.

El facilitador debe estar atento para interrumpir el sueño en cuanto un participante se lo pida. Si el grupo continúa su sueño hasta cinco minutos, el facilitador lo despierta señalándole claramente el final.

16. La llave

El facilitador divide al grupo en subgrupos de cuatro a cinco participantes. Les pide que pasen a ocupar las esquinas del local en que se encuentran. Una vez que están en dichas esquinas, se le sugieren que escojan un compañero para un papel especial (robot). Posteriormente les dicen que imaginen que están prisioneros en la celda (sería bueno rodearlos de sillas para que se cree más el ambiente). Después, a los compañeros escogidos para el papel especial se les sugiere que se imaginen que son unos robots que pueden ver, oír, moverse y reaccionar como seres humanos, pero no pueden hablar. Ellos deben estar parados fuera de la celda esperando órdenes.

Inmediatamente, el facilitador dirige la atención de todos a una enorme llave, que es la que puede abrir sus celdas. También les informa que los robots tienen libertad de moverse por todos los lados excepto por el interior de la celda. Le plantea al grupo que para usar los robots respectivos tienen que activar sus memorias, dándoles una lista de órdenes. Estas órdenes no pueden ser más de diez, debido a que la memoria de los robots es pobre y cada una de estas órdenes no puede tener más de dos palabras. Estas son las únicas palabras a las que reaccionarán. Las órdenes tienen que ser palabras que no tengan significado en ningún idioma. Se le dará tiempo prudencial para que cada subgrupo elabore sus órdenes. Al terminar este tiempo, se envía a los robots fuera del salón. El facilitador se pone de acuerdo con los subgrupos para esconder la llave. Posteriormente pasa a los robots y comienza el juego, que termina cuando uno de ellos encuentre la llave.

El coordinador puede preparar determinados obstáculos, lo más creativos posibles, a los cuales se deberá enfrentar el grupo y sus robots respectivos.

17. Sigue lo inesperado

El facilitador proporciona una historia, crea el personaje principal, describe a grandes trazos el entorno y los personajes secundarios y de repente sitúa a su personaje principal en una situación inesperada.

Cede entonces la palabra a uno de los miembros del grupo que se debe resolver la circunstancia que hereda. Seguidamente volverá a situar un personaje principal en una nueva situación de incertidumbre y cederá la palabra a un tercero... y así hasta el final. El último participante debe concluir la historia con el restablecimiento del equilibrio. Resulta importante que cada uno de los personajes sea sacado al azar, de forma que ninguno pueda preparar su intervención.

18. Póngale título

El facilitador le lee a los participantes un cuento como lo siguiente: “Esta es una esposa que no puede hablar hasta que un especialista efectúa la intervención quirúrgica adecuada. El marido, entonces, a causa de la locuacidad sin límites de su mujer, es llevado al borde de la locura, hasta que otro cirujano lo interviene a él y le suprime la capacidad de oír, con lo que la paz vuelve a la familia”. Después de esto el facilitador le pide a los miembros del grupo que le sugieran títulos creativos adecuados al cuento. Una vez propuestos los títulos para este cuento, el facilitador lee otro cuento y así sucesivamente. El debe retroalimentar al grupo con respecto a los títulos más originales.

19. Dibujo colectivo

Cada uno de los participantes está invitado a colaborar en un dibujo grupal que se construye en una hoja de papel. Este juego también se puede realizar pidiendo a cada uno que dibuje personalmente un motivo gráfico simple en una hoja de papel. Estas hojas que deben ser anónimas, son seguidamente puestas en común y la construcción del dibujo colectivo en una gran hoja de papel se hará reproduciendo una o varias veces el mismo, según el grado de inspiración y los motivos propuestos. Cada uno se acerca a la pancarta, escoge un motivo y lo reproduce con el color y talla que desea. Al final cada uno revela cual es el motivo que ha propuesto y se

intenta comprender las razones de las elecciones que se han hecho. El coordinador debe saber percibir hasta donde el grupo desea llegar con el dibujo colectivo.

20. Los grupos nominales

Los miembros del grupo de forma independiente escriben sus ideas y dan respuestas a la pregunta presentada, la cual constituye el centro del problema. Se concede un tiempo suficiente para reflexionar y se observa la regla de independencia individual en el trabajo. Después se recogen las ideas generadas. Para ello, el facilitador va preguntando en forma de ronda a los participantes idea por idea, así todos tienen las mismas oportunidades de ofrecer las suyas, sin que ninguno quede eliminado por considerarlas inconvenientes o poco importantes. Se van anotando las ideas en las pancartas en la medida en que son expresadas para que el grupo se pueda visualizar. No se permite asociarlas con las personas que las emitieron, ni discutir u objetar acerca de cualquier otra idea.

Posteriormente se esclarecen dichas ideas. El objetivo de este paso es conocer la lógica del pensamiento y el significado de las ideas expresadas, por lo que cada participante tiene la oportunidad de argumentar y explicar las ideas registradas en el paso anterior, sin que ningún otro miembro del grupo tenga derecho de discutir o discrepar acerca de las ideas de lo demás. Las diferencias de opinión no son permitidas, solo se trata de ganar entendimiento y asegurarse de que todos comprenden las ideas expuestas. Por último, el grupo nominal compuesto por 7-9 personas puede lograr un total de 21-27 ideas aproximadamente. Del total, cada participante debe seleccionar un número determinado de las que considera más importantes (5 o 6), a continuación el coordinador realiza la correspondiente tabulación. Una variante puede ser pedirle al grupo que discuta los resultados y después proceder a una nueva votación, de este modo se suelen obtener resultados que reflejan mejor los criterios del grupo.

Se recomienda no utilizar este método cuando el grupo lo conforman personas que experimentan temor ante el problema planteado y que son proclives a expresarlo; así como no emplearlo en las reuniones ordinarias de coordinación e intercambio de información.

21. La telaraña

El facilitador le pide a los participantes que se coloquen de pie y formen un círculo y le entrega a uno de ellos una bola de hilo o cordel, este

debe decir su nombre y otros datos que se acuerden. Luego toma la punta del cordel y lanza el ovillo a otro compañero que debe presentarse del mismo modo, sosteniendo el hilo y enviando la bola al otro. La acción se repite hasta que todos queden enlazados. Una vez que se hayan presentado todos el que se quede con el ovillo debe regresárselo al que se lo envió, repitiendo los datos dados al por ese compañero en su representación. Este a su vez hace lo mismo, de forma tal que el ovillo va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido opuesto.

22. Imanes

El facilitador le pide a los participantes que escoja una pareja. Después le dice que se miren de frente y que miren las palmas de sus manos como imanes que no llegan a tocarse; da la orden de que uno de ellos mueva sus manos y el otro lo siga sin apartarse de ellas ni tocarlas.

Al cabo de un rato invierte la orden. El que dirigía sigue al otro. Se comenta en grupo las vivencias experimentales.

23. Poema colectivo

El facilitador le pide al grupo que piense en una imagen poética en relación con el asunto tratado. El escribe lo que sugiere los participantes en una pancarta. Al finalizar lo lee y entre todos hacen los ajustes que crean necesario. Como resultado se obtiene un poema grupal. Una variante de esta técnica que nos ha dado muchos resultados en los talleres realizados por nuestro equipo es la de pedirles a los participantes que elaboren frases poéticas para incluir en una epístola, obteniéndose al final una carta colectiva.

24. Phillips 66

La técnica consiste en dividir a un grupo grande en seis subgrupos para discutir durante 6 minutos y llegar a una conclusión que se basa en los informes de todos los subgrupos. El facilitador formula con precisión la pregunta del problema que se tratará, y explica como los miembros han de formar subgrupos de seis, ya sea desplazando los asientos, o volviendo tres personas de las filas que antecede, cuando sea asientos. Después informa la manera en que va a trabajar cada subgrupo e invita a formarlos. Una vez que los subgrupos han designado a un coordinador y a un registrador, el facilitador toma la hora para contar los 6 minutos de la tarea.

En cada subgrupo los coordinadores designados deben controlar los

tiempos y permitir que cada miembro exponga sus ideas durante un minuto, mientras que el registrador anotara las conclusiones o resúmenes y las leerá al grupo. Después que el facilitador u otra persona anotan en la pizarra una síntesis fiel de los informes leídos, de forma tal que el grupo toma conocimiento de los resultados que se han obtenido, extraiga conclusiones sobre ellos y haga un resumen final de las mismas. En una etapa de mayor cohesión y experiencia de trabajo en grupo se le puede dar diferentes temas a cada subgrupo.

25. Espejo creativo

Se pide al grupo que se formen parejas. Uno de los miembros debe hacer los gestos, los sonidos y los movimientos más creativos posibles que se vayan ocurriendo y el que esta frente a él debe imitarlo.

Pasado un tiempo se invierten los roles, el imitador se convierte en imitado. Después se realiza una valoración grupal respecto a en que rol se sintió mejor cada quien.

26. Ábrete sésamo

De pie, por parejas, uno de los participantes se coloca en la posición más pequeña y cerrada que pueda encontrar y abrirlo, hasta que lo logro ponerlo de pie con los brazos extendidos. Se repite invirtiendo los papeles.

27. Afiche creativo

Se le pide a determinado integrante del grupo que sobre un problema que se ha de resolver presente sus opiniones a través de un afiche. Una vez elaborado este, el autor lo presenta al grupo. Se les solicita a los participantes que hagan una descripción de los elementos que están en el afiche y luego una interpretación de lo piensan expresar en este.

Luego las personas que lo elaboraron plantean lo que quisieron exponer con respecto al problema descrito. El facilitador debe prestar atención a la riqueza simbólica y expresiva del caso, expresado por los participantes en el afiche.

28. Juegos corporales

El facilitador propone al grupo cualquiera de los juegos corporales y vivenciales siguientes:

1. Reconocer por el tacto a los demás miembros del grupo.

2. Dejarse caer de una mesa en los brazos del grupo.
3. Resolver dificultades concretas, como puede ser hacer pasar a todos los participantes por un obstáculo imaginario
4. Hacer girar una extraña maquinaria cíclica, haciendo cada uno a su vez el mismo gesto e idéntico ruido
5. Bailar solo, con una pareja sin tocarse, etc.
6. Caminar en línea recta, curvas, estirándose, emitiendo sonidos como si fueran títeres, globos, extraterrestres, olas, nubes, etc.

29. Se acaba el mundo

El facilitador forma equipos de 6 a 9 personas y les plantea que imaginen que el fin del mundo está próximo, una guerra nuclear va a comenzar, no existen posibilidades de sobrevivir a esta catástrofe; sin embargo, en centro espacial, sean seleccionado diez personas (niños, madre embarazada, sacerdote, campesino, maestro, anciano, militar, doctor, prostituta, abogado) de las cuales cinco solamente pueden viajar en una nave espacial, que entrará en órbita alrededor de la tierra el tiempo suficiente para que las radiaciones desaparezcan.

Entonces la nave regresara al planeta y la misión de los supervivientes será repoblarlas. Después de darle esta información, el facilitador le pide al grupo que escoja de forma argumentada las personas que deben hacer el viaje.

La actividad también se podrá hacer de forma dramatizada.

30. Mundo

El coordinador lanza la pelota a una de las personas que se encuentra en el círculo previamente formado, y al decir aire o tierra (según le parezca) la persona que recibe la pelota debe decir el nombre de un animal, medio de transporte, lugar u otro objeto que sea de la tierra o del aire, según pidió el facilitador. La respuesta debe darse en un margen de cinco segundos.

31. Saludos

El facilitador le pide al grupo que se saluden, a la vez que van caminando o moviéndose. Estas instrucciones se dan en forma paulatina:

1. Deben mirarse a los ojos mientras caminan, tratando de identificar los rostros que conocen de los que no.

2. A la vez que siguen caminando por toda la sala y mirando a los ojos de los otros, cuando coinciden con alguien que también lo está mirando, ambos deberán, por ejemplo, guiñar un ojo.

3. Cuando se encuentren con alguien que también los está mirando a los ojos, deben encogerse de un hombro.

4. Cuando se encuentren con alguien que también los mira se saludan dándose las manos y sin hablar.

5. Cuando se encuentren con alguien le dan un abrazo de manera tal que los rostros queden por encima de sus hombros.

32. Canastas revueltas

Todos los miembros del grupo deberán estar sentados y en forma circular. No debe quedar ningún asiento desocupado. El facilitador permanece en el centro y explica en qué consiste la actividad.

El miembro del grupo que este en centro, debe señalar con rapidez a una persona del círculo y le dice: naranja. La persona señalada deberá decir el nombre de su compañero de la derecha. Si el que está en el centro dice: Limón, mientras señala a alguien, entonces deberá señalar el nombre de su compañero de la izquierda. Cuando una persona falla en el nombre de su compañero y tarda más de un tiempo prudencial, deberá pararse en el centro y el otro ocupa su lugar en el círculo. También el que queda en el centro tiene la facultad de hacer que todos cambien de lugar diciendo: Canasta revuelta. Después de un tiempo determinado la técnica terminará.

33. El tren ciego

El facilitador forma grupos con mínimo de seis personas y con un máximo de doce y estos deben formar una fila como un tren. El primero de cada fila estará ciego (ojos cerrados). El facilitador sugiere a cada uno de los trenes que sean dirigidos por los que mantienen los ojos abiertos. En el salón se colocan una serie de obstáculos que deben ser vencidos por los trenes cada 5 minutos se rotan los participantes el rol del ciego. Al finalizar, cada uno de exponer al resto del grupo que recursos psicológicos empleo para mover el tren o dejarse mover por él.

El facilitador debe ser lo más creativo posible en el momento de presentarles lo obstáculos a cada uno de los grupos, de tal forma que estimule su imaginación. Puede realizarse el juego cambiando los roles, es decir, la primera persona que conforma la fila tiene los ojos abiertos y el

resto cerrado.

34. Historidrama

El facilitador forma grupos de a tres personas y les pide que elaboren una historieta creativa en un tiempo de 15 min. Posteriormente le sugiere que escenifiquen dichas historias, y que le permitan en determinados momentos entrar en la misma. Cada vez que el entra en la historia introduce elementos de giro y moviliza al grupo a darles respuestas a estos después de cada escenificación el resto del grupo debe inferir el título de la historia y el mensaje que lleva. Al término, el grupo comenta sus experiencias y como se sintió en la actividad.

Estas historias se pueden construir de manera grupal desde el inicio y por subgrupos.

35. El escultor y las esculturas

El facilitador sugiere que se formen parejas entre los miembros del grupo, donde es un primer momento unos van a ser escultores y otras esculturas. Los escultores deben crear una obra lo más original posible en torno a sus ideas, pensamientos u objetos de la realidad que quieran reflejar. En un segundo tiempo se cambian los roles. Al final se establece un diálogo basado en lo sucedido.

Puede sugerirse al grupo realizar una escultura en donde todos estén presente. En determinados momentos se les pide que observen la escultura creada y se cuestione si realmente es creativa.

Otra variación es que cada escultor elija uno por uno a los participantes y ellos asuman la forma que él desea y al final explique su representación.

Ha resultado muy interesante preguntarle a los participantes en que rol se sintieron mejor: Escultor o escultura. Por lo general los miembros del grupo más creativo tienden a elegir el de escultor, por qué lo asocian a una mayor independencia en cuanto a la actividad que han de realizar.

36. Juguemos a los contrarios

En una caja el facilitador coloca numerosos objetos diferentes. Después, el solicita al grupo que formen parejas. A un miembro de la pareja se le pide que cierren los ojos y al otro que saque un objeto de la caja una vez con el objeto en su mano, se pide a su pareja que adivine a partir de que

él le dé una pista, diciendo el objeto opuesto al que tiene en la mano.

37. Bolsillos vacíos

El facilitador le pide al grupo formar parejas a tríos.

Después solicita a los participantes que saquen de sus bolsillos o carteras de mano todo aquello que traigan consigo. Se les sugiere que expliquen por qué traen esas cosas y que significado les une a ellos.

Posteriormente cada uno de ellos presenta al resto del grupo a la persona con la cual trabajó en función del diálogo establecido anteriormente, en torno a los objetos que tengan en los bolsillos.

38. Alfombra humana

El facilitador les pide a los miembros del grupo que se acuesten en el suelo, dejando suficiente espacio entre uno y otro, como para no rodar, sobre los otros. Después que todos los participantes están acomodados, se le sugiere que ponga sus brazos a los lados del cuerpo y a continuación que empiecen a rodar a lo largo del cuarto. En un primer momento, de forma rápida; después despacio. A continuación el facilitador le pide al grupo que se reacomode uno al lado del otro, pero de manera alterna, cabeza con pie, y les pide que se comporten como si fueran una alfombra.

Cuando todos están preparados, el facilitador les indica a los participantes que hayan quedado en uno de los extremos que se levanten y rueden sobre la alfombra humana. Debe rodar de un extremo hasta el opuesto y cuando llegue allí acostarse tomando el último lugar. Después que todos los participantes han rodado sobre la alfombra humana, el grupo puede dispersarse o pasar a dialogar en torno a la experiencia.

39. Marcianos y terrícolas

Se le solicita al grupo que se enumeren del 1 al 2, se les dice que los números 1 son terrícolas y que los 2 son marcianos. A continuación se les da una hoja para que dibujen un problema que puede existir en sus planetas, en torno a una casa, un árbol y un niño. Con posterioridad se le sugiere que busquen una pareja del otro planeta para trabajar y que se sienten frente a frente. Una vez que hayan buscado sus respectivas parejas, deben mostrarle su pintura, y estos mediante un lenguaje no verbal y gráfico deben darles posibles soluciones a los problemas planteados y viceversa. Resulta útil esta técnica para presentar al grupo determinados problemas elaborados por la coordinación o problemas reales que presente la institución a la cual

pertenece el grupo.

40. Triángulo

El facilitador divide al grupo en tres subgrupos cada uno de los cuales deben formar una línea de un triángulo. Cada línea debe estudiarse una información determinada de diferentes formas. La primera debe elaborar una síntesis de lo leído que puede ser expresada de forma verbal o dramatizada. La segunda, realizará cuestionamiento en torno a lo leído y la tercera de llevarle al grupo ideas y vivencias en torno a la problemática comentadas, así como posibles soluciones. Al cabo de un determinado tiempo comienza el dialogo entre las líneas del triángulo acerca del texto estudiado y la creación de nuevos conocimientos.

Durante la realización de esta técnica resulta positiva reforzar una actitud indagadora.

41. Análisis morfológico

Se construye una matriz bidimensional o tridimensional que combina las diversas discusiones de un tema (por ejemplo, forma de envases de un producto, categorías de calidad, imagen de un servicio cultural, etc.)

Se trata de cubrir las casillas de la matriz con algún criterio si es posible, si es irrealizable, si existe, si es significativo, etc. Un ejemplo de ellos puede ser la conocida matriz D. O. F. A. (Debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas).

42. Tríptico

Se le pide a los participantes formar tríos. A uno de los integrantes se le cubrirán los ojos con un pañuelo. Los otros dos formarán una figura con sus cuerpos. El que tiene los ojos vendados ira tocando la figura formada para detectar su forma y posición. Los participantes deshacen la figura y el tercero, ya con los ojos descubiertos, tratará de construirlo. Después, este ejercicio se repite con los otros integrantes del grupo, intercambiando los roles. Debe tratarse de representar un objeto diferente en cada oportunidad y tratar de que esto sea cada vez menos comunes. Al final se comenta grupalmente como se sintieron en cada uno de los roles.

43. Marionetas

Se le pide al grupo que formen parejas. Uno acostado y el otro de pie. El que está parado, tocará con un dedo distintas partes del cuerpo del otro, el

cual levantará como si estuviera suspendida por un hilo, al igual que las marionetas, este ejercicio se repite, intercambiando los roles.

Debe tratarse de representar un conjunto de movimientos diferentes en cada oportunidad y tratar de que estos sean cada vez más originales. Al final se comenta grupalmente como se sintieron en cada uno de los roles.

44. Juego de las máscaras

Se le pide a los integrantes del grupo que formen un círculo. Uno de los participantes comienza el juego que consistirá en pasarse la mano en la cara en sentido vertical hacia abajo y su rostro no sufrirá alteraciones, al subir la mano en el mismo sentido, este habrá adquirido la expresión de una máscara. Posteriormente se la tirará a otro de los integrantes del grupo que la recibirá y adoptará la misma expresión. Esto se repite hasta que todos los integrantes del grupo hayan participado. Al final se comenta grupalmente como se sintieron en cada uno de los roles. El facilitador debe estar alerta al desarrollo del juego para poder determinar cuando este debe culminar.

45. Algo

El facilitador pide al grupo que se sienten en forma circular. Le pide a uno de los integrantes del grupo que se levanten y que se coloquen en el centro del círculo y que imaginen que se encuentra con algo allí. A continuación representará oral y gestualmente (pero sin palabras) en relación con ese algo. El resto tratará de adivinar que era ese algo al cual él se dirigía.

46. Seis pares de zapatos para la acción

Es un método cuyo propósito fundamental es establecer de manera anticipada el estilo de la acción que debe emprender una persona ante un problema, de manera tal que pueda solucionar este de una forma práctica, novedosa y útil. De esa forma establece un entorno práctico para la acción.

Los colores y las formas de los seis zapatos para actuar son: zapatos formales de color azul marino (abarca la forma de actuar relativa a la rutina y los procedimientos formales); zapatillas grises (se relacionan con la exploración, la investigación y la reunión de evidencias y su propósito es conseguir información); zapatos marrones (recoge comportamientos relativos a mostrarse con iniciativas, pero siendo flexibles, razonables y prácticos); botas de goma naranjas (se requiere acción en la emergencia. La seguridad es la preocupación principal); pantuflas rosas (forma de actuar

que sugiere ternura, compasión y atención a los sentimientos y sensibilidades humanas); Botas de montar púrpuras (se refiere a comportamientos que implican autoridad. Exigen un elemento de liderazgo y mando. La persona está actuando en un papel oficial, no por sí misma).

47. Training groups

Constituyen una metodología de trabajo cuyo objetivo principal es promover el crecimiento de los participantes, así como la toma de conciencia acerca de cómo son y cómo influyen eso en las relaciones con los demás, dentro de su institución. El coordinador debe ser un psicólogo o especialista en relaciones humanas y se basa en aplicación de diferentes medios y técnicas psicoterapéuticas, muchas de ellas de origen psicoanalítico. Se realizan varias secciones seguidas y de larga duración con determinado grupo de personas permanente a una o varias instituciones, siempre reuniéndose fuera de estas. De esta manera sin tratar directamente los problemas que enfrenta la institución, se intenta influir sobre las personas que conviven en la misma y así contribuir a solucionar los problemas a ese nivel.

48. Listado de innovación o check list

Cuando se trate de mejorar un objeto, un procedimiento o una situación, consulte esta lista y hágase las preguntas siguientes:

1. Este objeto - o esta idea - ¿puede usarse diferentemente o aplicarse a otros usos? Si se modifica, ¿para qué puede servir? Incluso tal cual es, ¿tiene un empleo exclusivo?

2. Este objeto - o esta idea - tal cual, ¿puede emplearse distantemente? ¿Esta idea puede resultar competitiva?

3. ¿Cómo podría modificarse este objeto? Si cambiamos el aspecto, el color, el sonido, el olor, ¿qué sucederá o en qué se convertirá? Si modificamos esta idea, ¿Qué cambios obtendrán, qué perspectivas de novedad tendremos a la vista?

4. Este objeto puede modificarse de muchas maneras: buscar, ante todo, la manera de “Magnificarlo”. ¿Qué podemos añadirle? Puede el más resistente, más alto, más largo, más ancho, realizando con una materia mejor o más ostentosa, tener un precio más elevado, enriquecerle con la combinación de tal y cual materia diferente, convertirlo en un objeto raro, hacerlo ilimitadamente variable.

5. Al contrario, este objeto puede minimizarse: ¿Qué podemos quitarle? ¿Podemos reducirlo a miniatura? ¿Hacerlo más corto, menos ancho, menos pesado, menos rico? ¿Realizarlo con una materia vulgar? ¿Producirlo a millares?

6. ¿Puede sustituirse por otro objeto? ¿Ejecutarlo con otro material, obtenerlo por otro procedimiento, darle otra fuerza, asignarle otro lugar? ¿Esta idea puede reemplazarse por otra obtenida a través de otro proceso? ¿La podemos obtener por una relación o similitud distinta? Expresándola en otra forma, ¿Podemos modificarlo?

7. Por otra parte, ¿Podemos mejorar este objeto sin modificar los componentes ni la aplicación, simplemente combinándolos de otra manera? Esta idea, ¿Puede tomarse como causa, y luego como efecto?

8. ¿Este objeto - o esta idea - puede volverse al revés? ¿Pueden invertir los papeles, poner “La cosa boca abajo?”

9. En fin, con este objeto - o esta idea -, ¿Qué combinación cabe hacer? ¿Puede formar parte de un conjunto distinto?

5. OTRAS ESTRATEGIAS DE CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO

1. Estímulos al azar

1. Se delimita el asunto a tratar.
2. Se busca una palabra - el primer sustantivo – abriendo al azar un diccionario por cualquier página.
3. Se pide a los/ las participantes que traten de acercarse poco a poco al tema que se quiere tratar, a partir de lo que sugiere la palabra seleccionada al azar.
4. Se van anotando las diferentes sugerencias que van surgiendo.
5. Se exploran las ideas interesantes resultantes, relacionadas con el asunto a tratar.

Ejercicio:

A. Aplica la técnica de los estímulos al azar a los problemas siguientes (anota las ideas más interesantes).

Mejorar en el método de estudio

Un regalo de bodas

El folleto explicativo de una empresa

Descansar en una plaza

Inventar un cuento

Un catálogo de opcionales turísticas

2. Pasado mañana

Pensamos que la mayor parte de las cosas que nos gustaría que hubiera, no se hacen porque no se pueden hacer. Pero se nos olvida que algunas de ellas no se hacen porque no se nos ocurren. Porque no le damos el tiempo suficiente como para que se nos ocurra la forma de hacerlas. Este es el problema que trata de solventar la técnica del pasado mañana. Pensar las cosas que nos gustaría, como si fueran posibles, para convertirlas en realmente posibles. La técnica trata de dejar fluir las ideas sin dejar que sean ahogadas por el pensamiento de las dificultades.

Es una reunión en la que un grupo de personas (entre cinco y cuarenta) diseñan un aspecto de la realidad, tal como les gustaría que fuese, sin considerar las dificultades inmediatas.

1. Se plantea el aspecto de la realidad que se pretende cambiar, construir o diseñar. (Ejemplo, el pueblo, el barrio, la participación ciudadana, el equipo de trabajo, la casa de cultura, los métodos pedagógicos etc.

2. Cada uno piensa individualmente ideas sueltas al respecto, procurando no limitar su imaginación aunque esta sea descabellada.

3. Se exponen todas las ideas quedando reflejadas en una pizarra o cartelera.

4. Se elaboran nuevas ideas a la vista de las anteriores (por asociación, combinación, desarrollo, inversión, etc.

5. Se gradúan las ideas según la posibilidad de realización:

Lo que se puede hacer ya.

Lo que se puede hacer si se dan determinados pasos en ciertas condiciones.

Aquello que por ahora no se puede conseguir, pero que sirve de norte

para conseguir a largo plazo lo que se pretende.

3. Introducción de la palabra Po

Se usa la palabra Po (posibilidad - provocación) para no tener que explicar que estas usando una idea como hipótesis, una idea incompleta pero útil, una idea que puede llevar a otra idea. Po, maternidad para hombre.

Ahorra muchas explicaciones, favorece el pensamiento hipotético y creativo. Para usarlo es necesario aclarar a los interlocutores su significado.

4. Hoja libre

Durante un breve período de tiempo (10 - 20 min.), Una persona trata de volcar las ideas que se le ocurren sobre una hoja en blanco sin limitarse con evaluaciones anticipadas o con la necesidad de ordenar la producción de las ideas.

5. Buzón de ideas

Se habilitan unos buzones al alcance de profesionales y usuarios para que depositen en ellos las ideas que se les ocurran. Es necesario mostrar algún tipo de utilidad de las ideas para estimular a la nueva producción de las ideas.

6. Planes de emergencia

La organización prepara un plan de supervivencia en el que solo se contemplan aquellos aspectos que son claves para sobrevivir, dejando a un lado otras cuestiones que- siendo importantes en situación normal- en caso de emergencia, perturban o distraen.

7. Planes de sensibilidad

Se encargan de diseñar las acciones, las tareas, los productos y las relaciones de una organización contando con la sensibilidad de las personas implicadas en dichas acciones. Enfócalos con cariño.

8. I X D (ideas desarrollo)

Consiste en detenerse durante un tiempo en una idea (al margen del valor que se le otorguen) para abrillantarla, desarrollarla, operativizarla y / o buscarle sus beneficios.

9. Informe blanco

Se reúnen los principales datos, hechos e informaciones, que es

necesario tener en cuenta para abordar un tema, un problema o una tarea.

10. Escucha inteligente

Es una actitud mental que se centra más en a ver qué extraigo y que elaboro, que en a ver que me dan.

11. Análisis, diseño y seguimiento de rutina

La rutina son muy útiles para el desempeño de muchas tareas. Es necesario invertir tiempo en diseñarlas y luego dedicarse a seguirlas de manera rutinaria, evitando modificaciones continuas e improvisaciones.

12. Listado y secuencia de tareas

Se divide una tarea compleja en un listado de tareas simples y concretas, luego se ordenan en el tiempo.

13. Informe negro

Consiste en criticar; señalar los errores; las imperfecciones y las lagunas de un objeto, un proyecto, un procedimiento.

14. Serpiente de palabras

El facilitador le da una palabra a un miembro del grupo de cinco letras, el debe hallar otra también de cinco que comience con las dos últimas letras de la primera y así se sigue con otro participante.

15. Vocablo opuesto

El facilitador le pide a uno de los miembros del grupo que le diga a todos los opuestos de una palabra. Una vez que este termina los restantes miembros debe seguir diciendo palabras hasta llegar a un promedio de veinte. Después de esto se comienza de nuevo con otro participante y otra palabra.

16. En mi casa todo se mueve

El facilitador le pide al grupo que piense que están en su casa realizando tareas habituales y que escojan un rol dentro de esa actividad y lo lleven a cabo a través del lenguaje de los gestos, estimulado por la música de activación que tienen de fondo. Es un segundo momento, el facilitador apaga la grabadora y le pide a los miembros del grupo que busquen algún compañero (a) y, sin hablar, formen con sus cuerpos un objeto que tenga movimiento y que acompañen el movimiento con la sonoridades

características de lo representado. En tercer momento se vuelve a poner la música y se le pide que vuelvan a sus tareas habituales. En un cuarto momento se le pide que hagan lo mismo que en el segundo paso, pero de a cuatro. El quinto paso es similar al primero y tercero, con todo el grupo hasta que este lo desee.

En los tiempos donde no se pone la música, se permiten: risas, carcajadas y diálogos siempre que sean cantados. Los que no cumplan con las anteriores indicaciones, se tienen que quitar una prenda.

17. Cintas o globos al viento

El facilitador pone música y le entrega a cada participante una cinta de tela, papel, serpentina o un globo y sucesivamente le da las instrucciones siguientes:

1. Jugar cada uno con su cinta o globo a ritmo de la música.
2. Relacionar la cinta o globo con el propio cuerpo.
3. Relacionarse con los demás a través de la cinta o globo.
4. Reunirse en grupos de tres o cuatro, y hacer dibujos en piso con la cinta o globos. En cada etapa se puede hablar para ponerse de acuerdo.

Al final, cada subgrupo ve el resultado del trabajo de los restantes.

Posteriormente se pasa a analizar si pudieron los objetos proyectados en las cintas o globos y comunicarse con ellos, si fue más útil o agradable el juego individual o colectivo, si les resultó más fácil bailar o dibujar, que bloque personales percibieron.

El juego anterior se puede realizar con tizas. Aquí también se emplea la música.

18. ¿Qué pasaría si...?

El facilitador sugiere al grupo que responda a preguntas que comiencen con la formulación siguiente: ¿Qué pasaría...? debe hacerse un listado de preguntas que promuevan las respuestas más creativas posibles.

19. El esquema

El facilitador le pide al grupo que lleven a un esquema, situaciones o cadena de acontecimientos como los siguientes:

1. El ciclo de alimentación, desde la salida hacia el mercado hasta la tapa del cubo de basura.
2. La sucesión de acciones necesarias para la construcción de una casa.
3. El vuelo de un pájaro, el andar, el movimiento de la marea.
4. El ciclo de vida de ellos antes de que fueran un espermatozoide y un óvulo.
5. Las líneas estratégicas de una organización.
6. Las formas de venta más adecuadas.
7. Un método pedagógico más productivo.
8. Los pasos para animar socioculturalmente a un barrio.

Después que los miembros del grupo han realizado los esquemas se les pide que por consenso lleguen a un esquema grupal. Por último el facilitador le pide al grupo que trate de encontrar otra forma de realizar el esquema grupal.

20. Frases concisas

El facilitador le pide a los miembros del grupo que escriban y digan las frases de tres palabras, que comiencen con una determinada letra. Por ejemplo, con la letra b, la frase de un participante pudiera ser: busque, bucea, ballenas. Esta técnica puede también aplicarse combinando letras.

21. Pensamientos o proverbios

El facilitador le da un proverbio, pensamiento o frase célebre al grupo y le pide que se esfuerce en comprender las circunstancias históricas que han dado lugar al mismo. Después le pide al grupo que piense en las consecuencias de una aplicación universal e inevitable, como si el proverbio o pensamiento estuviera considerado como una ley fundamental de la naturaleza. Después, el facilitador le pregunta al grupo si este proverbio o pensamiento debiera ser modificado, o invertido en el contexto actual.

Por último; le pide al grupo que redacte un anti proverbio.

22. Foto retrato

El facilitador da al grupo una colección de fotografías, caricaturas u obras plásticas muy diferentes entre ellas. Cada uno escoge tres o cuatro

con las cuales se siente a gusto o por la que está particularmente interesado. Explica las razones de su elección. Este debe ser, al seleccionar las fotos u obras plásticas, lo más objetivo posible y evitar proyectar en las mismas sus vivencias. Esta técnica permite ir más allá de los hechos y conceptos, provocando la expresión de diversas manifestaciones de efectividad.

23. Presentación con preguntas

El facilitador le pide a los participantes que solo podrán presentarse bajo la forma de respuesta ante una de las preguntas realizadas por los demás. Se puede dejar todo el tiempo necesario a cada uno para responder las preguntas, lo cual puede ocasionar disparidades en el tiempo que se dedica a la presentación de cada miembro.

24. El adivinador

El facilitador busca al azar a un participante y le pide su consentimiento para ser el sujeto principal del juego que seguirá y que describe rápidamente. Una vez que el papel se ha aceptado, el sujeto sale de la habitación. Durante su ausencia, los otros miembros del grupo escribirán en la pizarra sus ideas sobre el ausente de la forma más cómica y analógica. Después se le hace entrar y reconocer los textos escritos en la pizarra, intentando adivinar lo que ha escrito cada uno y explicar por qué tal miembro del grupo lo ve de esa forma. Después cada participante analizará a su vez lo que ha querido decir.

25. Inventos de la naturaleza

El coordinador le da al grupo un listado de animales y de inventos que pueden estar asociados a ellos y con posterioridad le pide al grupo que trate de unir al animal con el invento. Puede resultar útil al ofrecer la consigna al grupo, remarcar la necesidad de buscar las posibles relaciones más disímiles.

26. Identidad corporal

El facilitador le pide al grupo que preparen su cuerpo para resolver determinados problemas. Para esto, cada miembro del grupo debe dedicarse a una especie de juego en el papel hablado o interpretado, identificándose con los fenómenos estudiados. El facilitador puede, por ejemplo, proponer a los participantes encontrar por medio de la identificación corporal la solución a los problemas siguientes:

1. Una planta extraterrestre que no alcanza su fuente de energía y alimentación.
2. Generar una cultura de los robots en una isla apartada.
3. Crear un nuevo sistema para una casa de cultura en Marte.
4. Confeccionar una computadora que funcione con energía eólica.

El facilitador debe utilizar esta técnica cuando el grupo tenga determinado nivel de cohesión y conocimiento de la creatividad.

27. Cuento inacabado

Consiste en darle al grupo un problema o cuento y pedirles posibles soluciones al mismo. También se le puede ofrecer una historia de la cual solo poseamos el nudo o conflicto, su principio o final, pero a la que hay que buscarle el comienzo, el final o la trama según corresponda. Es necesario llevar al grupo a que den posibles respuestas que sean típicas de un pensamiento creativo.

28. La autodestrucción

El coordinador entrega a cada participante una hoja y les pide que escriban durante 15 minutos cómo y porqué puede provocarse la autodestrucción de determinados objetos e ideas. Por ejemplo de:

Un juguete

La personalidad de un creador

Una ciudad

Un proyecto sociocultural

Una familia

La gerencia de un hotel

La identidad cultural de una comunidad

La gestión de venta de una tienda

En cada caso el grupo especifica qué quiere destruir. Una vez que cada persona ha escogido un objeto o idea para destruir, el coordinador pone música de relajación que acompañara el tiempo de trabajo individual. Terminado este plazo, el facilitador pide al grupo que exponga como logro la destrucción del objeto o idea escogida y porque lo escogió. Es un tercer

momento se busca una reflexión y clasificación colectiva de las principales formas de destruir un objeto o ideas sobre el cual se hayan puesto de acuerdo previamente.

29. Imágenes

El facilitador le pide al grupo que le a uno de sus miembros el nombre de un objeto, el cual puede ser un vaso, cielo, mercancía, camión, libro, fuente para beber, etc. Este miembro del grupo debe entonces actuar todo los nuevos usos que puede tener ese objeto. En el caso de la fuente para beber, por ejemplo, puede con mímica representar que le está dándole vueltas a la manija y que está obteniendo no solo agua, sino también un mensaje grabado anunciado pastillas para la garganta. Posteriormente el grupo debe adivinar que es lo que él tuvo en mente cuando hizo su representación. El coordinador debe estimular las ideas más originales.

30. Hombre de principios

Todos los participantes se sientan en círculos. El facilitador en el centro narra una historia donde todo debe comenzar con una letra determinada. Ejemplo: “tengo un amigo de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra r. Así su mujer se llama Raiza, su hijo Roberto, su perro rabito..., “y señala a uno de los participantes el cual debe decir el nombre de otro familiar que empiece con r, y así sucesivamente va haciendo diferentes preguntas. El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y comienza de nuevo el juego. Después de un rato el facilitador varía la letra.

31. Nombres escritos

Los participantes forman un círculo y cada uno escribe en una tarjeta su nombre y muestra a los demás. Se da un tiempo prudencial para que cada quién trate de memorizar los nombres de su compañero. Al terminar el tiempo estipulado, todos hacen circular las tarjetas hacia la derecha durante unos minutos, deteniéndose después el movimiento.

Cada persona se quedara con una tarjeta que no es la suya y debe dársela a su dueño lo más breve posible. Esta operación se repite hasta que todos hayan aprendido el nombre de sus compañeros.

32. Los riesgos

El facilitador formula una situación hipotética productora de temores o riesgos. Se le pide al grupo que reflexione sobre las cuestiones negativas

de tal situación, sin pensar en sus posibles aspectos ventajosos. Se van anotando en pizarra a medida en que van apareciendo estos temores o riesgos. Una vez anotada la expresión de estos, el invita a los participantes a discutir a cada uno de los que han sido anotados. Posteriormente el grupo reflexiona en torno a cuales son carente de fundamentos. Cuando se ha logrado modificar la actitud frente a un riesgo o temor por parte del grupo, este se tacha. Es probable que en una sección no se puedan eliminar todos los temores o riesgos considerados, por lo que en próximas secciones se vuelven a considerar.

33. 48 horas

El facilitador le pide al grupo que se presente diciendo que harían y a quién le gustaría ver si le quedaran 48 horas de vida. Se reflexiona luego en los por qué y las necesidades subyacentes. Se debe estimular los comportamientos más creativos.

34. Mapeo

Se le pide al grupo que represente en un mapa, individual primero y otro grupal, después la idea, la transformación, solución o barreras que visualicen con respecto a un problema planteado.

35. Juego de las profesiones

El facilitador le pide a los participantes que se vayan presentando uno a uno. Cada vez que cada participante termina de presentarse le pregunta al grupo: ¿Qué creen que pueda hacer? Cada participante imitará su hipótesis tomando en cuenta las expresiones, e ideas de la persona que acaba de hablar. Después de esto el que se presento informa la verdadera profesión.

36. Telegrama

El facilitador da una palabra al grupo. Con las letras de dicha palabra (empleándolas dos veces), los participantes deben elaborar un telegrama. Para la realización de la técnica el grupo puede ser dividido en subgrupos.

37. Cambio de lenguaje

El facilitador le pide al grupo transformar una noticia del lenguaje escrito a otro tipo. Para lograr esto lo divide en subgrupos, y a cada uno le da la noticia procurando que corresponda con la problemática que deberán solucionar. Cada uno deberá transmitirla al resto del grupo de la manera más original posible (gráficos, canciones, por solo citar algunas formas) sin

modificar el contenido. Posteriormente el facilitador invita a los participantes a reflexionar sobre las formas de transmisión de la noticia. El facilitador debe estar atento que esta refleje una rica imaginación y que sean explotados todos los recursos creativos a su alcance.

38. Cortocircuito

El facilitador forma un círculo con todos los participantes y le pide a un miembro del grupo que salga del local. A continuación se les sugiere a los demás participantes que formen un círculo estando todos de pie y tomados del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual existe un alambre que crea corto circuito se ponen todos de acuerdo para que cuando toquen la cabeza del que representa el corto circuito, todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible darán un grito.

Se llama al compañero que estaba afuera, se le explica solo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.

39. Refranes

Para esta técnica se emplean refranes y se escribe la mitad en una tarjeta y la otra parte en otra. Dichas tarjetas se reparten a los miembros del grupo, pidiéndoles que se pongan de pie para encontrar su pareja, es decir, a la persona cuya tarjeta complete correctamente lo que se dice en la suya. Al encontrar su complemento del refrán, pasaran al centro del salón. Posteriormente, cada pareja comentara el refrán, escribir en el reverso de la tarjeta la interpretación que le dieron a este y tendrán 5 minutos para unificar su criterio. Para culminar, se seleccionara al azar tres o cuatro participantes para que expresen su interpretación.

40. Observación creativa

El facilitador le pide a cada miembro del grupo que traiga consigo un objeto pequeño que le guste para introducirlo en un bolso. Los participantes van pasando por turno y cerrando los ojos deben coger un objeto, decir que es describir con el tacto la mayor cantidad posible de detalles del mismo, así como sus funciones se pueden utilizar papeles y cartones de distintos tipos para que los participantes los clasifique por flexibilidad, rigidez, suavidad, esperanza o dureza.

41. Pizarra - Crea

A un ritmo rápido los participantes deberán pasar por la pizarra, y

escribir una oración absurda, pero formalmente lógica. Ejemplo: después de cortar el césped nos tiramos a nadar dentro, para refrescarnos.

42. Año sabático

Aquí la presentación grupal no se basa en el pasado sino en el futuro. Cada participante explicaría lo que haría si dispusiera un año de completa libertad profesional y familiar.

43. Marte

El facilitador le pide al grupo que imaginen un viaje en una nave espacial con destino a Marte. Por motivo de fallas eléctricas se ven en la necesidad de aterrizar en sitio que dista 800 Km. del lugar del destino. La nave en esos momentos se encuentra dañada, y dado que la supervivencia depende de poder llegar al sitio programado, existe la necesidad de seleccionar los artículos más indispensables para sobrevivir. A continuación se encuentran el listado tales artículos. La actividad consiste en ordenarlos de acuerdo con su importancia y posibles nuevos usos, a fin de ayudarles a llegar al lugar de su destino los artículos son los siguientes: caja de fósforos, 20m de soga de nylon, seda de paracaídas, cocina eléctrica, dos pistolas, una caja de leche en polvo, una brújula, dos tanques de oxígeno por tripulantes, un planisferio de Marte, un bote salvavidas, luces de bengala, botiquín de primera ayuda, libro de la posibilidad de vida inteligente en Marte y una radio grabadora.

44. Presentación transformativa

A los participantes se les sugiere que imaginen cual animal les gustaría ser, a que personaje de un cuento histórico les gustaría parecerse, como sería su vida en otra época, como vivirían en otro planeta, o cualquier otra situación. A partir de estos supuestos, u otros que elijan el grupo, se efectuaran las representaciones por parte de cada uno de los miembros del grupo.

45. Inventemos y adivinemos

El facilitador divide el grupo en parejas. Cada una inventa una palabra para expresar un sentimiento o estado efectivo y establece un dialogo en alta voz donde se incluya esta palabra para expresar lo acordado previamente por ellos. El resto de los participantes debe adivinar cuál es el significado de la palabra creada, guiándose por la gestualidad y el sentimiento del dialogo.

46. Dibuja un sentimiento

El facilitador le pide a cada participante que escriba un relato breve sobre una experiencia significativa. Este debe incluir dos momentos:

Cuando ocurrió el suceso y como se recuerda después de algún tiempo. Este relato se lee en voz alta y se comenta después las emociones que revela la historia luego, cada uno de los participantes debe realizar dos dibujos abstractos, uno sobre la emoción experimentada en el momento de los hechos y el segundo sobre las que evoca el acontecimiento. Los participantes pueden mostrar su dibujo y comentarlo. Esta actividad puede utilizarse en diferentes situaciones, para hacer grupos de reflexión sobre los efectos, por ejemplo debe utilizarse solo en grupos donde existe gran contención efectiva.

47. Secretos

El facilitador le sugiere a los participantes que se coloquen en herraduras, y le dará a uno de ellos una orden en secreto. Este pasara al centro y mediante gestos deberá representarlos; el resto del grupo tratará de descifrar el secreto dado. Se pudiera dar hasta cuatro respuesta para descifrar por cada uno de los participantes; si no aciertan, quién represento regresa al grupo y al siguiente compañero se le dará otra orden, así continua la actividad cuantas veces se desea.

48. Juguetes creativos

Se le pide al grupo sentarse en forma circular y en medio se colocan materiales de deshechos. Se les solicita a cada uno de los participantes que construyan un juguete lo más original posible y se les pide que jueguen con ellos. En un tercer momento se le sugiere al grupo que realice una reflexión en torno al juego.

49. Acontecimiento y estilo

El facilitador le da al grupo una determinada situación o acontecimiento y le pide narrarlo en estilo sacado al azar de una serie de tarjetas que tiene en sus manos. Los posibles estilos en los que se puede narrar son: cómico, lírico, trágico, escandaloso, ético, entusiasta, asustado, solemne, polémico y creativo.

50. Pintemos nuestra música

El facilitador les pone melodía a los participantes y les pide que la

dibujen o representen de un determinado color. Al termino de esta se le sugiere que argumentos por que eligieron ese y no otro color.

51. Imágenes de palabra

El facilitador le proporciona al grupo varias letras de diferentes tamaños y colores. Se les solicita a cada miembro del grupo que exprese un pensamiento o deseo haciendo figuras con las palabras (estas pueden ser modificadas). Se puede realizar el mismo juego con números.

52. Epístolas

El facilitador le pide al grupo que confeccione una carta y que a continuación sustituyan estas por dibujos. En un segundo momento se intercambian las cartas y cada participante debe descifrar lo que el otro quiso decir en ella. Posteriormente se establecen un dialogo en torno a la actividad realizada.

53. Expectativas

Cuando se inicia el trabajo grupal, le solicitamos a los miembros del grupo, que respondan de forma individual y en una hoja las preguntas siguientes:

1. ¿Qué esperan de nosotros con el curso?
2. ¿Por qué están aquí?
3. ¿Qué esperamos nosotros de ellos?
4. ¿Qué no me gustaría que ocurrirá durante la dinámica?
5. ¿Qué cosas positivas, negativas o interesantes se podrán encontrar en esta dinámica?

Ya respondidas estas preguntas, se enumeran del 1 al 5 y se les sugiere que se reúnan en equipos del mismo número y se les pide a los subgrupos que lleguen por consenso a respuestas grupales a partir de las respuestas dadas por cada uno de los miembros.

54. Cinco sentidos vivenciales

Comienza la actividad con una invitación a la reflexión en torno a las experiencias gratificantes que cada miembro del grupo haya tenido en cualquier momento de su vida. A continuación, se le sugiere que de las más agradables seleccione tres cosas que les guste ver, probar, tocar y oír.

Posteriormente, se les pide que formen libremente parejas o grupos pequeños y compartan sus experiencias. Al final se establecen un dialogo a lo vivenciado, pero ahora en forma grupal.

55. Quién dice la mentira mayor

El facilitador le pide a los participantes que formen dúos. A continuación les sugiere que piensen que son dos grandes mentirosos, y que entre ellos existe una gran competencia para ver quién dice la mentira mayor. Después le pide que cambien de pareja y que asuman las mentiras de la persona con la cual inicialmente trabajaron para comentársela a la nueva pareja y así sucesivamente.

56. Comunicación sensorial

El facilitador les solicita al grupo que formen parejas con la persona que menos conocen del grupo y que se coloquen frente a frente, tomados de las manos y con los ojos cerrados. Posteriormente, le sugiere que traten de comunicarse no a través del lenguaje verbal, sino por medio de la sensación que sienten cuando se tocan las manos, los brazos y la cara. Esta técnica se puede emplear pidiéndole a los participantes que se pongan de espaldas, que junten hombro con hombro y que traten de comunicarse por medio de movimientos, tratando de transmitir algo a su pareja.

57. Cambiemos de identidad

El facilitador le pide al grupo que cada uno medite sobre la posibilidad de cambiar de identidad y que por ello puedan ser otra persona, animal o cosa. Después de esta meditación se les pregunta qué les hubiera gustado ser y por qué.

58. Presentación en collage

El facilitador trae un conjunto de materiales, como pueden ser recortes de periódicos, hojas sueltas, chapas, goma de pegar y demás accesorios para que cada participante haga su representación elaborando una obra de arte. Se les pide a los integrantes del grupo que interpreten que características del artista se representan en la obra y luego cada quien dice lo que quiso representar.

59. Caricatura

Cada integrante del grupo se presenta con una caricatura o dibujo que contenga los rasgos más significativos de su personalidad, acentuados de

una forma cómica, elaborada por él mismo. Con posterioridad, los miembros del grupo emiten sus criterios sobre que características quiso representar cada uno con su caricatura. Al final, el autor de la caricatura refiere qué intento representar.

60. Los siete deseos

Se le pide a cada miembro del grupo que enumere los siete deseos que formularían en presencia de un mago que pudiera hacerlos realidad.

Aquí aparecerán el sistema de valores, motivaciones, efectividad y potencial imaginativo de los participantes. De ahí que requieran de un facilitador experto para su aplicación.

61. Fantasías

El facilitador le pide al grupo que se coloque lo más desorganizadamente posible en el local donde se encuentra, pueden estar sentado, acostado, parados o en la posición que ellos elijan. Se escuchará una música sinfónica sugerente, a partir de la cual cada uno imaginará una historia determinada. Al terminar la audición los integrantes del grupo expresarán lo que imaginaron y las diferentes sensaciones que experimentaron.

62. Frankenstines y vampiros

El facilitador orienta al grupo que imaginen diferentes monstruos y que lo representen gestualmente. A una orden del facilitador, uno de los integrantes del grupo debe quedarse en la posición que está y los demás miembros deben adivinar que monstruos éste representa. Luego el facilitador da la orden de continuar nuevamente, posterioridad, detendrá el movimiento de otro integrante del grupo que el resto del miembro deberá identificar. Así hasta el final, en que una vez que se sepa que monstruo era cada uno se comente acerca de por qué lo que escogieron y como se sintió cada quién representándolo y en su interacción con el resto. Esta técnica permite sacar a flote los miedos, fantasías y potenciales imaginativos de los miembros del grupo.

63. La ventana

El facilitador le pide al grupo que caminen ocupando todo el espacio.

Les dice que imaginen que se encuentren en una casa y que saludan a una persona que se haya fuera de ella como si se tratará por ejemplo de: La

mamá, un amigo, la profesora, un policía, un artista famoso, el jefe de nuestra institución u organización, etc. Se comenta como se sintieron al saludar a cada una de estas personas y por qué.

64. Meta plan

Es una técnica de generación de ideas que combinan la estructura con la ubicación de las ideas a la vista de todos.

Su preparación y estructura general es similar a la técnica del Brainstorming. Su especificidad está dada en que las ideas no se expresan oralmente sino que se anotan en tarjetas que se clavan en la pared, la pizarra o cartelera. Cuando un participante clava una tarjeta, lee las que ya hay colocadas que, a su vez le servirán de inspiración de nuevas ideas. Al final de la sesión pega un punto coloreado en aquellas tarjetas que considera de mayor interés. De ese modo se puede apreciar qué ideas son las más acertadas, sin que algunos participantes intimiden a los demás. Ello permite establecer un criterio de jerarquización que puede ser útil para el trabajo posterior con las ideas.

65. La cinética

En apretadísima síntesis, este método se basa en el principio teórico de que la creatividad está asociada a estados psicológicos que pueden inducirse a través de metáforas, símiles y analogías. Existen diversos procedimientos para desarrollarlas, los cuales depende de los objetivo a lograr por el grupo, el problema analizado y las características del grupo. Una de las formas de aplicación es el llamado método de catalogo, según el cual se escriben pares de palabras (imágenes, ideas, situaciones, etc.) Que se relacionan con el problema que se quien resolver sugeridas por la consulta al azar de un diccionario, catalogo, revistas o libros cualquiera. Puede emplearse también dibujos u otras obras plásticas, así como buscar símiles con el funcionamiento del organismo humano. Este método resulta de difícil aplicación, por lo que se recomienda que se empleen grupos pequeños y por un facilitador que conozca a fondo la técnica.

De cualquier modo que se aplique, posee dos actividades básicas que son hacer conocidos lo extraño y hacer extraña lo conocido.

Emplea 4 mecanismos metafóricos que son:

1. La analogía personal
2. La analogía directa

3. La analogía simbólica

4. La analogía sintáctica

66. ¿Cómo soy?

En un lugar determinado del local de trabajo se colocan tarjetas donde aparezcan cualidades de la personalidad; un cartel indicará que cada cual debe seleccionar la cualidad que más se caracterice. Puede establecerse comunicación con los otros participantes. De forma individual para dar razones e intercambiar acerca de cómo soy y como nos ven los otros. En plenaria cada cual explica la cualidad que seleccionó. El resto de los participantes interviene para corroborar o aportar algún criterio sobre el interlocutor. Finalmente se realiza un análisis grupal de las cualidades que debemos aspirar a alcanzar o eliminar. El coordinador debe tener la suficiente maestría para poder manejar las diferentes situaciones grupales que se pueden crear sin dañar la autoestima de los participantes.

67. Su mejor cualidad

El coordinador reparte una tarjeta a cada participante y les orienta que escriban en ella una cualidad que pueda influir en el desarrollo de un trabajo grupal y que, a su vez. Sea para él la mayor de sus cualidades.

Se recogerán las tarjetas y se darán las orientaciones para que el colectivo desarrolle una actividad, que puede ser un análisis y resolución de una situación o caso. Durante el desarrollo de la actividad, el coordinador listará en pancartas o en la pizarra las cualidades de las tarjetas. Al concluir el trabajo del grupo, el coordinador mostrará el listado de cualidades y promoverá una reflexión sobre la manifestación de esas cualidades durante el trabajo grupal.

68. Deje aquí su carga pesada... y recoja alegría

Antes de entrar al local, cada participante coge una tarjeta que identifique como su carga pesada, y se desprende de ella colocándola en la bolsa. Después recoge un mensaje que genere alegría o algún obsequio, se comunican con los demás y expresan como se han sentido.

Una variante de esta técnica pudiera ser dejar las tarjetas en blanco y que cada quien escriba aquella carga de la que quiere desprenderse.

69. Identifica quién soy

El coordinador orienta que cada participante escriba en una hoja sus

características personales, de modo que puedan identificarlo. Las descripciones se depositan en un buzón o caja. Un miembro del grupo, elegido por este, escoge una descripción del buzón, la lee en voz alta y el grupo identifica de quién es. La persona identificada tiene el derecho a sacar de la bolsa o buzón otra descripción y así sucesivamente todos los miembros del grupo se identifican.

70. ¿Quién es?

A cada miembro del grupo el facilitador le entrega una pequeña tarjeta con una cualidad positiva y el debe identificar quién es la persona que representa dicha cualidad en el grupo. Tan pronto todos los participantes hayan terminado la identificación, harán entrega de la tarjeta a la persona que ellos consideran que posee esa cualidad. Aquella persona que ha recibido más tarjetas, con diferentes cualidades, será considerado con la medalla del más integral.

71. Gotas anti estrés

El coordinador plantea que posee unas gotas anti estrés que ayudan aliviar la situación de los integrantes del grupo; inmediatamente muestra una cajita, donde están unas tiras con consejos y recomendaciones. Cada participante toma una tira, lee el consejo, reflexiona y comenta en voz alta sobre el mensaje. Se puede pedir a los participantes que sugieran otras gotas anti estrés.

72. Las grandes fechas

Nuestras vidas están marcadas por cierto número de movimientos claves, tomas de conciencia, cambios, fracasos, éxitos, el facilitador le pide a cada miembro del grupo que se presente narrando seis o más acontecimientos claves de su vida.

73. Aplicación de la teoría

Consiste en la búsqueda consiente de nuevas posibilidades de aplicación de una teoría conocida y bien anunciada, pero que no ha sido explotada en todas sus aristas.

74. El aparato nuevo

Empleando un material, objeto o fenómeno nuevo se manipulará en el sentido amplio del término para determinar todos sus usos, previstos e imprevistos, dándole riendas sueltas a las tendencias lúdicas que todos

poseemos en potencia.

75. Moliere o la llamada a lo profano

Consiste en preguntar ex profeso a un profano o desconocedor de un tema o problema especializado para que nos dé su criterio sobre ello, dado que a menudo posee opiniones frescas, poco viciadas, inesperadas e interesantes que pueden hacer parecer el fenómeno de análisis bajo un prisma diferente.

76. El abogado

Ante un problema complejo o en una situación de incertidumbre se adoptará la postura de algunos abogados, que a cualquier precio defienden una posición determinada, buscando todos los argumentos posibles para sustentarla. De ese modo puede dejar de lado, en caso necesario, las pruebas contrarias a los puntos de vista obtenidos por él.

77. Combinación de teorías o hibridación

Se trata de combinar dos teorías elaboradas en torno a su mismo fenómeno, proceso u objeto, para hacer una nueva que permita explicar un mayor número de hechos. De ese modo se estimula conscientemente el eclecticismo como vía de apropiación de lo nuevo.

78. La caricatura o de los casos límite

Consiste en estudiar un fenómeno a partir de sus manifestaciones extremas. De ahí, que en ocasiones se simplifiquen o se exageren en extremo, de manera deliberada, algunas de sus características o propiedades.

79. Clasificaciones jerárquicas

Consiste en intentar de manera creciente o decreciente un conjunto de hechos, objetos, fenómenos o ideas, de acuerdo con determinados atributos o características, la cual no era con anterioridad tomada en cuenta como punto de referencia para coordinar elementos de ese orden. Ello permite extraer relaciones novedosas y ante no eran reveladas.

80. El despiste

No es otra cosa que el cultivar de otra forma deliberada el arte de razonar indirectamente sobre un asunto o problema. Se realice investigando o analizando un fenómeno para a través de ese conocer otro que es el objeto real de interés.

81. Método del detective

Al igual que un detective se buscan de forma deliberada todos los indicios, por mínimos que parezcan y que permitan destruir una hipótesis o teoría, y construir otra si es precisa este método exige de una certera crítica y minuciosidad, para tratar de hallar aquellos puntos de análisis que sirvan de apoyo o palanca para los nuevos criterios.

82. El factor integrador

Se intentará hallar un principio unificador que unas nociones, ideas y puntos de vista en apariencia irreconciliables u opuestos.

83. Pulgarcito o el marcaje

Consiste en marcar o señalar determinados elementos o partes componentes de un fenómeno complejo para poder seguir su trayectoria y luego, a partir de ello, poder comprender el todo.

84. La historia

Consiste en analizar las ideas, los fenómenos, los objetos y los hechos en su devenir, es decir, que habrá que interesarse por sus etapas anteriores para poder desentrañar lo que son hoy y lo que pudieran ser en el futuro.

85. Modelos cibernéticos

Para conocer mejor un fenómeno y hacerlo variar o transformarlo sustancialmente, se elabora un modelo que sin ser idéntico ofrezca una semejanza con sus características esenciales. Se pueden hacer entonces experiencias de simulación.

86. Tierra de nadie

Consiste en intentar hallar fenómenos u objetos de análisis que pueden estar entre campos de estudio o ciencias ya conocidas. Para realizar este estudio se debe demostrar primeramente su existencia y luego precisar su contenido para explicitar los nexos de este con los campos adyacentes que la delimitan.

87. Razonamientos por reciprocidad

En el universo existen pocos sentidos únicos y todos los fenómenos y hechos se interrelacionan. Cuando un fenómeno influye sobre otro debemos preguntarnos, si a su vez el segundo no influirá sobre el primero. Es decir, si no se inter influyen recíprocamente.

88. Transposiciones analógicas

Consiste en proponer una analogía entre dos hechos, objetos o ideas aparentemente distantes entre sí. A continuación se debe buscar qué elementos de dicha analogía se corresponden con la realidad.

89. Gustos y disgustos

El coordinador entrega una hoja a cada participante y le piden que anoten en ella su nombre y una lista de cinco cosas que le gusten y otras cinco que le disgusten, sobre el tema, asunto o problema en discusión.

Posteriormente reúne las diferentes respuestas y las lee una por una en voz alta, sin revelar el nombre de la persona. Los demás tratarán de adivinar de quién se trata, antes de que se diga el nombre.

Esta técnica resulta muy útil para reconocer los diferentes puntos de vista que priman un asunto.

90. Fiesta del ingenio

A cada participante se le entrega suficiente cantidad de papel periódico o de desecho, para que se confeccione un disfraz de acuerdo con su ingenio. El coordinador debe dar la consigna que al final se premiara el disfraz de diseño más original. Se debe intentar que lo disfraces que se confeccionen estén en línea con el sentido de los análisis acerca del problema o situación que enfrente el grupo.

91. Eureka

Consiste en proponerse consciente la formulación de forma correcta de un problema, situación o asunto, pensar en cómo resolverlo y luego, dejar de pensar en él. Con posterioridad y cuando se halla dejado de pensar en el asunto se debe volver a retomar, si las soluciones no han aparecidos repentinamente cuando no pensaban de manera consciente en este.

92. Sueño despierto dirigido o semivigilia dirigida

Esta una de las técnicas más empleadas en la actualidad sobre todo en las investigaciones de creatividad en la salud. Se practica de manera individual o en grupo. Se emplea para dar acceso a motivaciones y representaciones subconscientes del acto creador. Abre un acceso directo a los procesos simbólico. El aplicador de la técnica debe ser un experto, pues tiene serias implicaciones psicológicas de orden efectivo. Se desarrollan las secciones en generar por la noche o en las habitaciones en penumbras, con

un máximo de 7 participantes. El coordinador no sueña, pero propone las imágenes a estos. Las primeras son muy neutras, y se están destinadas a reunir a los participantes en un espacio común, de carácter imaginario. Luego el coordinador introduce sutilmente imágenes asociadas al problema a tratar y el individuo o grupo ingresa esas imágenes a sus sueños o las rechaza. Entre menos intervenga el coordinador más serán las posibilidades de que el sueño sea fértil. Al final de la sección, el animador regresa progresivamente al grupo a la realidad. Durante esta técnica la mente vaga entre la vigilia y el sueño y se logra realmente desatar las fantasías de los que participan. Resulta conveniente que estos estén debidamente acostados y de manera cómoda.

93. Yogas y orientalistas

Consiste en el empleo deliberado de algunas de las posturas, meditaciones, ejercicio y elementos de la filosofía y sistemas de pensamiento oriental con fines creativos.

SECCIÓN III

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS AXIOLÓGICAS PARA LA FORMACIÓN DE VALORES

ESTRATEGIA No. 1: “FALSO CONCEPTO”

I. Objetivo:

Desarrollar el espíritu crítico y autocrítico y la cohesión grupal.

II. Materiales:

Tarjetas con patrones de conductas positivos y negativas.

III. Desarrollo:

1. El docente entrega a cada estudiante una tarjeta previamente elaborada que incluye una cualidad positiva o negativa. Ejemplo: falso, sincero, educado, grosero, pesimista, optimista, honesto, interesado, etc. Se anima al debate crítico sobre las consecuencias que ocasionan las conductas negativas, qué hacer para cambiarlas, cómo fortalecer las conductas positivas, en fin generar una reflexión colectiva crítica y propositiva.

2. Se orienta la lectura del texto:

Existe en algunas personas un concepto falso de la amistad, el cual se caracteriza por ocultar los defectos y los errores de los amigos, pues se considera una traición el ser honesto y señalarle sus faltas con el fin de que las erradique.

La amistad verdadera además del respeto, la confianza y la ayuda mutua requiere de la exigencia y excluye la hipocresía, la adulación y el favoritismo entre las personas.

3. ¿Cuál es tu consideración al respecto?

4. ¿Qué entiendes por amistad?

5. ¿Es correcto y moral justificar las malas actitudes de nuestros compañeros?

6. ¿Confías tú en alguien que no critica tus errores?

7. ¿Por qué resulta importante realizar la crítica?

8. ¿Qué les sugiere a los jóvenes que tienen una concepción errónea acerca de la amistad?

9. Cite ejemplos de nuestra historia en la que se haya evidenciado un alto grado de amistad.

10. ¿A qué estudiante del grupo te gustaría brindarle tu amistad? Fundamente.

11. Argumente las siguientes frases:

“No hay riqueza tan segura como un seguro amigo “. Luis Vives.

"La amistad nace con la luz y se afirma con el trato". Moliere.

"Un amigo es aquél que adivina siempre cuando se tiene necesidad de él". Denard.

“Donde comienza el deber termina la amistad”. Fidel Castro.

“Criticar no es morder”. José Martí.

“El que siempre alaba y tolera no nos ayuda, no es amigo, ni camarada, y por supuesto no es honesto, porque la más deshonesta de las conductas es precisamente la actitud vergonzante del que no critica para no buscarse problemas”. Raúl Castro.

IV. Conclusión:

Un estudiante aportará una máxima relacionada con la amistad.

ESTRATEGIA No. 2: “PERSEVERANCIA”

I. Objetivo:

Reforzar patrones de conductas positivos.

II. Materiales:

Tarjetas con frases previamente concebidas.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la siguiente lectura:

Toda gran obra es fruto de un gran esfuerzo. Sólo quien es perseverante aprende de sus fracasos e insiste con determinación. Es curioso constatar que, de algún modo, todos somos perseverantes en algo:

hay luchadores perseverantes y desertores perseverantes, es decir, quienes insisten en ganar y quienes insisten en claudicar. ¿Estoy yo en el grupo de los luchadores o de los desertores?

Si no quiero afiliarme en el club de los derrotados, debo levantarme con más ánimo de cada caída. Sólo con un deseo vehemente y mucha perseverancia puedo pasar de la derrota a la excelencia. Como decía Víctor Hugo: “El secreto de los grandes corazones se encierra en una palabra: PERSEVERAR.”

2. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?

3. ¿Consideras que resulta importante perseverar ante las dificultades?

4. Cite ejemplos donde se evidencie el éxito de perseverar.

5. Se entrega a los estudiantes las tarjetas elaboradas con las frases para analizar a partir de ejemplos:

- Mi futuro aún está por HACER.
- Yo secretamente sueño con el PORVENIR.
- Amo la VIDA incondicionalmente.
- Mi mayor deseo es hacer las cosas cada día MEJOR.
- Mis estudios no terminarán NUNCA.
- Lucho constantemente por APRENDER.
- Pienso que los demás tienen mucho que ENSEÑARME.
- Me gusta sentirme RECOMPENSADO con lo que hago.
- Me siento bien cuando me encuentro ACOMPAÑADO.
- Considero que puedo encontrar mi FELICIDAD.

6. Argumente las siguientes frases:

“No hay cosas imposibles, sino hombres incapaces”.

“Mientras haya ganas de luchar, hay esperanzas de vencer”.

“Un fracaso es una guía muy útil, no una señal de rendición”.

“La perseverancia convierte sueños en triunfos”.

“Los que se arriesgan logran muchas cosas que son imposibles para los cobardes”.

“Con constancia y tenacidad se obtiene lo que se desea”.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 3: “LA FELICIDAD”

I. Objetivo:

Crear una atmósfera positiva y estimular el pensamiento creativo de los estudiantes.

II. Materiales:

Una hoja de papel y lápiz.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la siguiente lectura:

La mayoría de las personas tienen un concepto poco realista de la felicidad y dicen: “Sería feliz si fuera rico, si tuviera salud, si ese ser me amara. Luego al alcanzar un objetivo descubren otro si..., yo por mi parte amo la vida incondicionalmente”. Arthur Rubinstein, músico y pianista.

La felicidad la encontramos en la alegría espiritual y no tanto en los goces externos que pasan como el viento. Es posible disfrutarla en el cultivo de las buenas relaciones con los demás.

La felicidad no es un destino al cual se llega para siempre, sino un camino que se transita cada día. No es una vida sin problemas, sino es el esfuerzo que realizamos por convertir cada adversidad en una oportunidad para sentirnos satisfechos con nosotros mismos.

2. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?

3. ¿Eres de los que piensa que la felicidad no existe, que sólo existen momentos felices? ¿Por qué?

4. Cita momentos de tu vida en los que te haya producido una gran felicidad.

5. Argumente las siguientes frases:

“La felicidad la encontramos en el interior de nosotros mismos”.

“El verdadero propósito de la vida es buscar la felicidad”. Dalai Lama.

“Amasar fortunas, aislarse o confiar en el conocimiento limitado del hombre no trae la felicidad”.

“Aprendí que lo más importante en la vida es la vida misma”.

“Lo más importante no son nuestras circunstancias, sino como interpretamos nuestras circunstancias”.

“La felicidad reside en la lucha”. Carlos Marx.

“La felicidad existe sobre la tierra y se le conquista con el uso prudente de la razón, la práctica constante de la generosidad y el conocimiento de la armonía del Universo”. José Martí.

6. Cada estudiante representará cómo él concibe la FELICIDAD. Ejemplo: a través de poesías, canciones, esquemas, frases, dibujos, cuentos, etc. Se seleccionará la más original.

IV. Conclusión:

Se indaga cómo se han sentido durante la dinámica y se estimulan las mejores historias.

ESTRATEGIA No. 4: “NECESIDAD DE LOS CAMBIOS”

I. Objetivo:

Reforzar patrones de conductas positivas en los estudiantes.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Nadie lo ha expresado con mejores palabras que Mahatma Gandhi: “Nosotros hemos de ser el cambio que deseamos ver en el mundo”.

Cuentan que Gandhi fue abordado cierto día por una mujer preocupada porque su hijo consumía demasiado azúcar. “Temo por su

salud”, le dijo la mujer, “Él le respeta mucho”, ¿Podría usted decirle los riesgos que corre y convencerle de que deje de comer azúcar?

Tras una breve reflexión, Gandhi le dijo a la mujer que accedía a su petición, pero que le llevara a su hijo al cabo de dos semanas, no antes. Dos semanas más tarde, la madre llevó al muchacho. Gandhi habló con él y le sugirió que dejara de comer azúcar. Cuando aquél finalmente aceptó la sugerencia de Gandhi, la madre exageradamente agradecida, no pudo por menos de preguntarle al maestro por qué había insistido en que esperase dos semanas. ¿Por qué?, repuso Gandhi, porque necesitaba esas dos semanas para librarme yo del mismo hábito.

2. ¿Qué enseñanza nos brinda este artículo?

3. ¿Consideras que en tu vida personal existen hábitos de pensamiento y de acción que requieren de modificaciones? ¿Cuáles?

4. ¿Qué podemos hacer para cambiar esos hábitos?

5. Argumente las siguientes frases:

“Vivir es saber cambiar, porque sin cambio no hay vida”.

“Las palabras mueven, pero los ejemplos arrastran”. Adagio Latino.

“Ha de desearse, y de ayudar a realizar, cuanto acerque a los hombres y le haga la vida más moral y llevadera”. José Martí.

“Todos los males resultan pequeños frente al supremo bien de sentirse digno de sí mismo”.

"Abre tus brazos al cambio, pero no te olvides de tus valores".

"Enséñame que perdonar, es lo más grande del fuerte y que la venganza es la señal del débil". Gandhi.

6. Cada estudiante aportará una máxima que se refiera a la necesidad de realizar cambios en nuestro comportamiento. Se selecciona la más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 5: "SENSIBILIDAD"

I. Objetivo:

Introducir el análisis de un hecho para llegar a reflexiones.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Una niña llamada Jessica Mc Clure cayó dentro de un pozo en Texas: su calvario y subsiguiente rescate, realizado por toda una legión de hombres y mujeres logró atraer a centenares de periodistas y cámaras de TV, gracias a los cuales la anécdota llegó a la casa de cientos de millones de personas.

Durante los tres días que duró el calvario de Jessica, murieron cien mil niños y niñas de su edad, menores incluso, por causas evitables (el hambre, la miseria, la disentería en la mayoría de los casos) y debidas a la pérdida de cosechas y a errores políticos. Mientras ellos luchaban por sobrevivir, ninguno tuvo ante sí un enjambre de cámaras deseosas de mostrar su triste suerte al mundo expectante. Su muerte fue prácticamente anónima. ¿Por qué?

2. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?

3. ¿Podemos afirmar que nuestro país atiende y protege a los niños como su mayor tesoro?

4. Cite ejemplos donde se evidencie la gran sensibilidad de nuestro pueblo hacia todos los niños del mundo.

5. ¿Qué mensaje le enviarías a todas las personas que no adoptan una actitud consecuente ante alguna situación que pudiera afectar a los niños?

6. En las obras y escritos que realizó el Apóstol de Cuba, José Martí, se evidenció siempre su gran amor hacia los niños. Fundamente.

7. Argumente la siguiente frase de José Martí:

“Los niños son la esperanza del mundo.”

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 6: “UN REGALO DORADO”

I. Objetivo:

Reflexionar sobre nuestras conductas impulsivas y afianzar la amistad en el grupo.

II. Materiales:

Una cajita de buzón envuelta en papel dorado, un lápiz y una hoja.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Hace ya algún un tiempo, un hombre castigó a su pequeña niña de tres años por desperdiciar un rollo de papel de envoltura dorado que empleaba para forrar una pequeña cajita de regalo. El dinero era escaso en esos días y ellos no podían darse el lujo de que estas reservas de papel las utilizara para jugar. Sin embargo, la niña le llevó el regalo a su padre a la mañana siguiente y le dijo: “Esto es para ti papito”. El se sintió avergonzado de su reacción de furia, pero volvió a explotar cuando vio que la cajita estaba vacía. Le gritó diciendo: “¿No sabes que cuando das un regalo a alguien se supone que debe haber algo adentro?”. La pequeñita miró hacia arriba con lágrimas en los ojos y dijo: “Oh papito, no está vacía, yo soplé besitos dentro de la cajita toditos para ti, papito...”

El padre se sintió morir, puso sus brazos alrededor de su niña y le suplicó que lo perdonara. Se ha dicho que el hombre guardó esta caja dorada cerca de su cama por años, y siempre que se sentía enojado, tomaba de la caja un beso imaginario y recordaba el amor que su niña había puesto ahí.

De una forma u otra, cada uno de nosotros ha recibido también un regalo dorado, lleno de amor incondicional y besos de nuestros seres más queridos y nadie podrá tener una propiedad o posesión más hermosa que ésta.

2. ¿Qué mensaje te reporta este artículo?

3. ¿Cómo evalúas en un inicio la actitud del padre?

4. ¿Qué le sugieres hacer a aquellas personas que tienen estos rasgos impulsivos?

5. ¿Consideras importante actuar con serenidad ante los problemas?
¿Por qué?

6. Exprese ejemplos de las graves consecuencias que trae consigo actuar de manera impulsiva.

7. ¿Qué piensas de aquellas personas que sólo sirven esperando una recompensa?

8. Argumente las siguientes frases:

"Dos personas pueden observar un mismo objeto y ver algo totalmente diferente."

"Lo que ves aquí no es más que apariencia. Lo más importante es invisible".

Antoine de Saint.

"No se ve bien sino con el corazón, lo esencial es invisible para los ojos".

Antoine de Saint.

"Es innegable que las cosas pequeñas son las que más conmueven, los corazones profundos y las altas inteligencias".

"Si no controlamos nuestros impulsos, ellos nos controlarán a nosotros".

9. Cada estudiante depositará en el buzón del aula como si fuera "un regalo dorado" un mensaje de amor y amistad. Se estimula el más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste con el desarrollo de la actividad?

ESTRATEGIA No. 7: “POBRES Y RICOS”

I. Objetivo:

Promover a la reflexión sobre el criterio de los participantes.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Una vez un padre acaudalado llevó a su hijo a un viaje por el campo con el firme propósito de que éste viera cuán pobre era la gente del campo, que comprendiera el valor de las cosas y lo afortunado que eran ellos.

Estuvieron por espacio de un día y una noche completa en una granja de una familia muy humilde. Al concluir el viaje y de regreso a la casa el padre le preguntó a su hijo: ¿Qué aprendiste en el viaje? ¿Viste cuán pobre y necesitada puede ser la gente?

¡Sí!, Respondió el hijo. Vi que nosotros tenemos un perro en casa, ellos tienen cuatro. Nosotros tenemos una piscina de 25 x 20 mts, ellos tienen un riachuelo interminable. Nosotros tenemos lámparas importadas en el patio, ellos tienen las estrellas. Nuestro patio se limita por muros, el de ellos tiene todo un horizonte. Especialmente papá, ellos tienen tiempo para conversar y vivir en familia, en cambio, tú y mamá tienen que trabajar todo el tiempo y casi nunca los veo. Gracias papá por enseñarme lo rico que podríamos llegar a ser.

El autor de este cuento quiso expresarnos con una elocuente profundidad que la verdadera riqueza no está en el tener, sino en el estar desprendido, en renunciar voluntariamente al dominio sobre las cosas. Por eso hay pobres que realmente son ricos y al revés. Si no eres egoísta pon tu empeño en despreciar las riquezas, con el mismo empeño que ponen los hombres del mundo en poseerlas.

2. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?
3. ¿Qué piensas de las personas egoístas?
4. Cite ejemplos de estudiantes del grupo que en un momento determinado hayan manifestado su espontaneidad hacia tus compañeros.
5. ¿Cómo contribuyes tú a prestar tu ayuda a los que más lo necesitan?
6. Argumente la siguiente frase:
“El egoísmo no solo aísla a la persona, sino la empobrece.”
7. Cada estudiante aportará una máxima relacionada con el tema. Se selecciona la más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 8: “CARÁCTER”

I. Objetivo:

Reforzar patrones de conductas positivos.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta la realización de la lectura siguiente:

Cuenta la historia que un muchacho tenía muy mal carácter. Su padre le dio una bolsa llena de clavos para que cada vez que perdiera la paciencia clavara uno detrás de la puerta. El primer día clavó 37. Las semanas siguientes fueron disminuyendo, pues resultaba más fácil controlar el mal genio que realizar la otra operación. Llegó el día en que pudo controlar su carácter. El padre le sugirió entonces que procediera a retirar los clavos cada vez que lograra controlarlo. Los días pasaron y el joven anunció al padre que ya no quedaban más clavos. El padre tomándolo de la mano le dijo: has trabajado duro hijo mío, pero mira esos hoyos, nunca más esa puerta será la misma.

Cada vez que pierdas la paciencia dejas cicatrices exactamente como las que ves aquí. Tú puedes insultar a alguien y retirar lo dicho, pero el modo de decirlo puede destruir a los demás y las cicatrices perduran para siempre. Una ofensa verbal es tan dañina como una ofensa física.

Esta historia nos hace reflexionar acerca del daño que causa la ira y por eso aprender a controlarla es progresar en el arte de vivir. Debemos saber controlarnos y no ser esclavos del mal genio, encaminando nuestro esfuerzo en prevenir estos accesos de ira con actitudes de aceptación, realismo y mucha comprensión, de lo contrario cegados por la cólera, terminamos haciendo cosas peores que aquellas que pretendemos condenar o corregir.

No digas: “Es mi genio así...son cosas de mi carácter”. Son cosas de tu falta de carácter. Borra toda señal viscosa y sucia que han dejado en ti los sembradores del rencor y del odio, y que tu porte exterior siempre sea el reflejo de la serenidad.

2. ¿Cuál es su criterio respecto al artículo?

3. ¿Consideras que actúas siempre con serenidad ante una situación difícil? ¿Por qué?

4. ¿Qué rasgos de tu carácter reconoces que debes superar?

5. Expone ejemplos de vivencias donde se demuestren las graves consecuencias que trae consigo el empleo del mal genio o la ira.

6. Analiza las siguientes frases y dime qué piensas al respecto:

“Si te enfadas con los demás, sólo logras molestar al contrario, tú mismo pasas un mal rato... y al final te has de desenfadar al fin”.

“Más rápido se olvida una buena acción que un agravio”.

“Recuerda que a veces el silencio es la mejor respuesta”.

IV. Conclusión:

¿Qué importancia le concedes al conocimiento adquirido durante la actividad?

ESTRATEGIA No. 9: “EL DINERO”

I. Objetivo:

Promover a la reflexión sobre las conductas negativas.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Con el dinero se puede comprar la cama, pero no el sueño, el libro, pero no la inteligencia, el lujo, pero no la belleza, una casa, pero no un hogar, un medicamento, pero no el bienestar, el placer, pero no el amor, la diversión, pero no la felicidad, una tumba lujosa, pero no el cielo.

El autor del anterior escrito logró sintetizar en pocas palabras una sabia enseñanza sobre el “ser y el tener”. Tener no es malo, pero en una escala de valores, el ser se lleva la primacía. Somos ricos por nuestra esencia y no por nuestras pertenencias y nuestra apariencia. Las personas seducidas por lo material es necesario que huyan de la codicia porque la “vida de uno no está asegurada por sus bienes”. El dinero esclaviza a los que

lo idolatran. Saber vivir es compartir y no apegarse a lo material, es recordar que estamos de paso y que sólo el amor nos hace felices.

Se promueve al debate a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es tu criterio respecto a lo planteado en el artículo?
2. ¿Resulta el dinero importante para vivir? ¿Por qué?
3. ¿Crees que el dinero es lo más importante para vivir? ¿Por qué?
4. Diga las consecuencias que puede traer consigo en el ámbito personal una ambición desmedida por el dinero.
5. ¿Qué influencias ha traído para las grandes masas educar sobre la base de priorizar el dinero antes que cualquier sentimiento humano?
6. Las necesidades básicas de los hombres se incrementan cada día; sin embargo, crees correcto que para satisfacerlas haya que acudir a denigrarnos como personas. ¿Por qué?
7. ¿Cómo sugieres que se pueden resolver estas necesidades sin afectar los valores morales?
8. Argumente las siguientes frases:

“El hombre hace dinero pero el dinero no hace al hombre”.

“No estimes al dinero ni en más ni en menos de lo que vale, porque es un buen siervo y un mal amo”.

Alejandro Dumas.

“La pobreza pasa, lo que no pasa es la deshonra que con el pretexto de la pobreza los hombres echan sobre sí”.

José Martí.

“Juzga tu éxito, según lo que hayas sacrificado para conseguirlo”.

IV. Conclusión:

Se aplica la ESTRATEGIA del PNI (positivo, negativo e interesante).

ESTRATEGIA No. 10: “EL ABUELO Y EL NIETO”

I. Objetivo:

Reflexionar sobre las relaciones familiares.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

Se orienta por parte del docente la realización de la siguiente lectura:

Había una vez un pobre anciano sordo, casi ciego y que apenas podía tenerse sobre sus temblorosos pies. Le temblaban también las manos y al comer en la mesa derramaba a veces la sopa sobre los manteles. Su nuera y su mismo hijo estaban disgustados con todo esto y al fin resolvieron encerrarlo en un cuarto, donde le daban de comer en una vieja escudilla de barro.

Entristeciese el pobre anciano con la conducta de sus hijos, y lloraba algunas veces, pero sufría su desgracia sin murmurar.

Un día se le cayó la escudilla de barro de entre las manos, cada vez más temblorosas y débiles, y se hizo pedazos en el suelo. Entonces le compraron una tosca escudilla de madera y en ella le daban la comida.

Los que así trataban al desgraciado viejo tenían un hijo de 4 años. Un día le vieron muy afanado tratando de ahuecar un trozo de madera, que había redondeado ya por el exterior, dándole la forma de una escudilla.

¿Qué haces ahí?, le preguntó el padre.

Hago una escudilla para ti y para mamá cuando sean viejos.

Miráronse marido y mujer, primero sorprendidos y luego avergonzados de lo que habían hecho, lloraron después con gran asombro del niño, que no acertaba a comprenderlos, y desde aquel día volvieron a comer en compañía del anciano y le trataron con la debida consideración.

(Adaptación de los Hermanos Grimm).

Se propicia el debate a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo valoras la actitud de la familia?
2. ¿Qué enseñanza te aporta el relato?
3. ¿Cuál sería tu actitud si protagonizaras esta escena?
4. Expresa ejemplos de algunas actitudes negativas que mantienen los hijos hacia sus padres.
5. Valora cómo estas conductas negativas trascienden de padres a hijos.

6. ¿Consideras que siempre el accionar de los hijos está en correspondencia con el ejemplo de los padres? Fundamente.

7. ¿Cómo consideras que podemos resolver estas contradicciones y otras que se presentan en el hogar?

8. Argumente la siguiente frase:

“La familia es la célula vital de la sociedad...” Malavassi, 1996.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 11: “LOS AFECTOS”

I. Objetivo:

Propiciar una atmósfera positiva en el colectivo.

II. Materiales:

Una hoja y lápiz.

III. Desarrollo:

1. El docente entrega una hoja de papel para que los estudiantes anoten el nombre de cuatro compañeros del grupo con los que le gustaría:

- a) Estudiar.
- b) Trabajar en las labores agrícolas.
- c) Ir a una fiesta.
- d) Pedir un consejo en un momento difícil.

Se fundamenta uno de los seleccionados y se escuchan los criterios de los participantes.

2. Orienta realizar la lectura siguiente:

No podemos tratar a las personas como manejamos las cosas o pertenencias materiales. Habitados a manipular y mover las cosas en el mundo físico que nos rodea, olvidamos a veces que el trato social es muy diferente. Ellas tienen vida, emociones, intereses y voluntad propia, igual que nosotros. No es cuestión de manipularlas como una cosa, según nuestros

antojos, sino de apelar a sus sentimientos e intereses para crear en ellas la voluntad de que cooperen con nosotros mismos.

Para influir en los demás, es vital salvar el prestigio y la estima de las personas, pues en ocasiones solemos criticarlas delante de los otros, descubrimos sus defectos en público y le proferimos amenazas, sin reparar que a veces herimos sus sentimientos de orgullo.

Si por el contrario, contribuimos a que las personas se sientan importantes; es decir, consideradas, reconocidas y estimadas lograremos en ellas una mayor complacencia para realizar las cosas que le sugerimos. ¿Por qué no emplear una forma amistosa y amable? El individuo nos devuelve la misma actitud que le ofrecemos, es nuestro espejo. Si empleamos una actitud agresiva o le presentamos cara de pocos amigos, provocaremos en él la misma postura. Si las personas sienten hacia usted sentimientos de discordia y malos pensamientos, es imposible que logre atraerlo a su manera de pensar o que desee cooperarle. El amor y el afecto que demostramos descubre y promueve concordancias y el odio revela y fomenta discrepancias.

Se procede al debate de los estudiantes a través de las siguientes preguntas:

¿Qué enseñanza te reporta el artículo?

3. El psicólogo Henry H. Goodard hace unos años usó un aparato llamado “ergógrafo” para medir la fatiga. Observó que cuando dirigía a sus alumnos que estaban cansados palabras de elogio, afecto y aprobación en público, el ergógrafo indicaba un ascenso de la energía, y al revés, cuando eran criticados o reprendidos la curva de la energía decaía notablemente.

Cite ejemplos de vivencias donde se demuestre que el empleo de palabras afectivas nos revitaliza el ánimo en el cumplimiento de las tareas y neutraliza las actitudes negativas de las personas.

4. Los estudiantes a través del poema de los afectos y mediante ejemplos argumentarán las siguientes frases:

◆ ¿Cómo hacerte saber que la vida sin ciertas normas pierde forma, pero que la forma no se pierde con abrirnos?

◆ ¿Cómo hacerte saber que abrirnos no es amar indiscriminadamente, pues las heridas se cierran, pero las puertas no deben cerrarse?

◆ ¿Cómo hacerte saber que la mayor puerta es la del AFECTO y que son ellos los que nos definen?

◆ ¿Cómo hacerte saber que negar palabras es abrir distancias y esto nos hace sentir muy solos?

◆ ¿Cómo hacerte saber que ayudar es poder alentar y dar apoyo, pero que adular no es ayudar?

◆ ¿Cómo hacerte saber que quien siembra muros no recoge nada y que sería mejor construir puentes porque sobre ellos se va a la otra orilla y también se vuelve?

◆ ¿Cómo hacerte saber que volver no implica retroceder, pues en ocasiones retroceder puede ser avanzar?

5. Se invita a los estudiantes sentados por dúos que demuestren su AFECTO al compañero de forma creativa (piropo, frase de aliento, poesía, estrofa de una canción, un apretón de manos, un abrazo, un beso). La idea más original se premia.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA NO 12: “COMPROMISO”

I. Objetivo:

Reafirmar el sentido de pertenencia y el grado de compromiso del colectivo.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

Se conforman equipos para el desarrollo de la actividad.

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Jerjes fue un rey de Persia que invadió a Grecia, fue derrotado y expulsado en la batalla de Salamina. Le preguntaron por qué había perdido y respondió: “Tenía muchos hombres pero pocos soldados”. Ingeniosa respuesta que puede aplicarse en muchos ambientes:

➤ Existen ciudades y pueblos en los que hay muchos habitantes pero pocos ciudadanos comprometidos.

➤ Existen en muchas familias muchos miembros pero pocos seres queridos.

➤ Existen empresas en las que son muchos los miembros pero pocos los que dan lo mejor de sí.

➤ Existen empresas en las que hay muchos devengando un salario pero pocos trabajando de corazón.

➤ Existen centros educativos en los que hay muchos estudiantes matriculados pero pocos estudiando con deseos.

Por eso el país reclama con urgencia a ciudadanos dignos, con un compromiso constante.

1. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?

2. ¿Qué entiendes por compromiso?

3. Cite ejemplos de vivencias donde se demuestre que podemos alcanzar el éxito gracias al compromiso que nos une con aquellos que nos rodean.

4. ¿Qué consecuencias traen consigo no cumplir con los compromisos de estudiante?

5. Resulta importante para ti el compromiso con tu grupo. ¿Por qué?

6. ¿Qué acciones debe acometer el grupo para cumplir con nuestros compromisos de estudiantes?

Aporte una máxima, una sentencia o una cita donde se incluya el compromiso con tu colectivo. Se estimula la idea más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 13: “VALE LA PENA”

I. Objetivo:

Reflexionar sobre la labor de los educadores.

II. Materiales:

Lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

Se orienta por parte del docente la realización de la lectura siguiente:

En cierta aula de 5^{to} grado la maestra Carmen había observado que uno de sus alumnos llamado Freddy no jugaba con los otros niños, en ocasiones se dormía durante la clase y constantemente necesitaba darse un buen baño. Freddy comenzaba a ser un tanto desagradable. Llegó el momento en que la maestra disfrutaba marcar los trabajos de éste con un plumón rojo, coloreando un cero muy llamativo en la parte superior de sus tareas.

En la escuela donde Carmen enseñaba, le era requerido revisar el expediente de cada niño. Cuando lo hizo se llevó una gran sorpresa:

La maestra de 1^{er} grado escribió: “Freddy es un niño brillante, con una sonrisa sin igual. Hace su trabajo de una manera limpia y tiene muy buenos modales, es un placer tenerlo cerca.”

La maestra de 2^{do} grado escribió: “Freddy es un excelente estudiante, se lleva muy bien con sus compañeros, pero se nota preocupado porque su madre tiene una enfermedad incurable y el ambiente en su casa ha de ser muy difícil.”

La maestra de 3^{er} grado escribió: “Su madre ha muerto, ha sido muy duro para él. Él trata de hacer su mayor esfuerzo, pero su padre no muestra mucho interés y el ambiente en su casa le afectará pronto si no se toman ciertas medidas”.

La maestra de 4^{to} grado escribió: “Freddy se encuentra atrasado con respecto a sus compañeros y no presta mucho interés en la escuela. No tiene muchos amigos y en ocasiones duerme en clase”.

Ahora la maestra Carmen se había dado cuenta del problema y estaba apenada con ella misma.

Los alumnos el “Día del Educador” les llevaron regalos envueltos con preciosos moños y papel brillante. Freddy también le entregó uno en un papel amarillo muy estrujado, al parecer recogido de algún cesto. A la maestra le dio pánico abrir el regalo en medio de otros presentes. Era un viejo brazalete y un frasco de perfume con sólo un cuarto de su contenido.

Ella detuvo la burla de los niños al exclamar lo precioso que era el regalo y se colocó un poco de perfume en su muñeca.

Al finalizar la clase Freddy le dijo: Maestra, el día de hoy usted huele como solía oler mi mamá. Después que el niño se fue ella lloró mucho.

A partir de ese día la maestra les brindó todo su amor a los niños y puso un especial interés en Freddy, convirtiéndolo en uno de los mejores estudiantes del grupo.

Se propicia el debate a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es su valoración acerca de la historia?
2. Caracterice los rasgos positivos y negativos de la maestra.
3. ¿Por qué Freddy logró superar las deficiencias y convertirse en uno de los mejores estudiantes del grupo?
4. ¿Cuál es tu criterio respecto al regalo que Freddy le dio a la maestra?
5. Si tuvieras que escribir el final de esta historia... ¿qué palabras de agradecimiento consideras que debería decirle Freddy a su maestra y viceversa?
6. ¿Consideras que resulta importante la revisión por parte de los maestros del diagnóstico y la caracterización de los estudiantes? ¿Por qué?
7. Cite ejemplos de maestros que hayan causado en ti una grata impresión durante tu enseñanza.
8. Argumente las siguientes frases:
 - “El buen maestro es aquél que hace que lo difícil parezca fácil”.
 - “Un buen educador infunde confianza en sus alumnos y convierte el aprendizaje en una tarea fascinante”.
 - “Un solo día con un buen maestro reporta tanto, como mil días de estudio concienzudo”. Proverbio japonés.
 - “Enseñar significa comprometerse a mejorar la vida de los demás, es ante todo una cuestión de amor”.
 - “El buen maestro es aquel que nos llegó al corazón, que nos comprendió o se interesó en nosotros como persona”.

9. Cada estudiante en su hoja de papel enumerará en orden jerárquico 5 cualidades que debe reunir un educador. El profesor anotará estas cualidades en el pizarrón para conocer las coincidencias; así como aquellas que tienen una mayor primacía dentro del colectivo de estudiantes.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste con desarrollo de la actividad?

ESTRATEGIA No. 14: “MENSAJE EDUCATIVO”

I. Objetivo:

Reflexionar sobre su labor como futuros educadores.

II. Materiales:

Una hoja y lápiz.

III. Desarrollo:

1. Se conforman en el grupo 4 equipos para desarrollar la actividad.
2. Se orienta por parte del docente la realización de la lectura.

José Luis Martín Descalso, escritor colombiano en su artículo “Una fábrica monstruos educadísimos” plantea: En 1916 siendo casi un chiquillo, tuve la fortuna - desgracia de visitar un campo de concentración. Estuve, efectivamente, varios días sin poder dormir pero más que todos aquellos horrores me impresionó algo que leí, escrito por una antigua maestra, residente del campo. Comentaba que las cámaras de gas habían sido construidas por ingenieros especialistas, que las inyecciones letales las ponían los médicos o enfermeros titulados, que niños recién nacidos eran asfixiados por asistentes sanitarios, que mujeres y niños habían sido fusilados por gentes con estudios, por doctores y licenciados “educadísimos”, y concluía: “desde que me di cuenta de esto, sospecho de la educación que se está impartiendo”. Efectivamente: hechos como éste y otros que siguen produciéndose nos obligan a pensar que la educación no hace descender los grados de barbarie de la humanidad, que pueden existir monstruos educadísimos. Me sigue asombrando que en los años escolares se enseñan a los niños y jóvenes “todo” menos lo esencial. Qué maravilla si los profesores que trataron de meterme todo en la mollera, me hubieran hablado también de sus vidas, de sus esperanzas, que hubieran abierto ante

el niño que yo era, sus almas y no sólo sus libros. De nada sirve tener un título, si uno sigue siendo egoísta, si luego te quiebras ante el primer dolor, si eres esclavo por el qué dirán, o la obsesión por el prestigio, si crees que se puede caminar por el mundo pisando a los demás. Al mundo le ha crecido la avaricia del progreso y de la ciencia intelectual y sigue subdesarrollado su rostro moral y ético.

3 ¿Cuál es su valoración acerca del artículo?

4. El alto desarrollo de algunos países no resuelve los graves problemas educativos que existen en la sociedad. Cite ejemplos al respecto.

5. ¿Por qué consideras que están originadas estas causas?

6. ¿Qué les sugieres a aquellos profesores que sólo transmiten conocimientos y no educan con su ejemplo?

7. Argumente las siguientes frases:

“En las escuelas hay que enseñar todo a todos.” Juan Amos Comenius.

“Instruir puede cualquiera, educar sólo quien sea un evangelio vivo”. José de la Luz y Caballero.

“La educación es el desarrollo de toda la perfección de que la naturaleza humana es capaz”. Emmanuel Kant.

“El pueblo más feliz es el que tenga mejor educado a sus hijos, en la instrucción del pensamiento y en la dirección de los sentimientos”. José Martí.

“Al venir a la tierra, todo hombre tiene derecho a que se le eduque, y después en pago el deber de contribuir a la educación de los demás”. José Martí.

IV. Conclusión:

Caracterice a través de palabras claves 5 cualidades que debe reunir un educador. Enumérelas en orden jerárquico.

El profesor anotará estas cualidades en el pizarrón; para conocer las coincidencias por equipo y aquellas que tienen la primacía dentro del colectivo de estudiantes.

ESTRATEGIA No. 15: “TODO VALE”

I. Objetivo:

Promover a la reflexión sobre las conductas negativas.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

El docente orienta realizar la lectura siguiente:

El dueño de una tienda estaba colocando un anuncio en la puerta que decía: “Cachorritos en venta”. Esa clase de anuncios siempre atrae a los niños y pronto un niño apareció en la tienda preguntando: ¿Cuál es el precio de los perritos?

El dueño contestó: “Entre \$ 30.000 y \$ 50.000”. El niño metió la mano en su bolsillo y sacó unas monedas: “Sólo tengo \$ 10.000. ¿Puedo verlos? El hombre sonrió y silbó. De la tras tienda salió su perra corriendo seguida por cinco perritos. Uno de los perritos estaba quedándose considerablemente atrás. El niño inmediatamente se refirió al perrito que cojeaba. ¿Qué le pasa a ese perrito?, preguntó. El hombre le explicó que cuando el perrito nació el veterinario le dijo que tenía una cadera defectuosa y que cojearía por el resto de su vida.

El niño se emocionó mucho y exclamó: ¡Ese es el perrito que yo quiero comprar!, y el hombre replicó: No, tú no vas a comprar ese cachorro, si tú realmente lo quieres yo te lo regalo.

El niño se disgustó, y mirando directo a los ojos del hombre le dijo: “Yo no quiero que usted me lo regale”, el vale tanto como los otros perritos, y yo le voy a pagar el precio completo. De hecho, le voy a dar mis \$ 10.000 ahora y 5.000 pesos cada mes, hasta que lo haya pagado completo.

El hombre contestó: ¿Tú en verdad querrás comprar ese perrito hijo?

El niño se agachó y se levantó el pantalón para mostrar su pierna izquierda cruelmente retorcida e inutilizada y soportada por un gran aparato de metal. Miró de nuevo al hombre y le dijo: Bueno yo tampoco puedo correr muy bien, y ese perrito necesitará a alguien que lo entienda.

El hombre apretándose los labios y con los ojos llenos de lágrimas le sonrió y le dijo: hijo, sólo quisiera que todos esos cachorros tengan un dueño como tú.

Se promueve al debate a través de las preguntas siguientes:

1. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?
2. ¿Consideras que las personas asumen siempre de manera correcta el trato con los discapacitados? ¿Por qué?
3. Cite ejemplos de personas que adoptan comportamientos negativos.
4. ¿Consideras justo ese trato?
5. ¿Qué atenciones brinda nuestro estado a las personas con discapacidad?
6. ¿Qué diferencias existen entre las atenciones que les brinda nuestro país a estas personas discapacitadas y las que brindan otros países desarrollados?
7. Argumente las siguientes frases:

“En la vida no importa quién eres, sino que alguien te aprecie por lo que eres y que te acepte y te ame incondicionalmente”.

“Un verdadero amigo es aquel que llega cuando el resto del mundo se ha ido“.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 16: “MEDIO AMBIENTE”

I. Objetivo:

Profundizar en el conocimiento medioambiental para la toma de conciencia de los estudiantes.

II. Materiales:

Recortes de periódicos, citas, frases, lecturas de textos, etc.

III. Desarrollo:

1. Para desarrollar la actividad se conforman equipos donde los estudiantes previamente orientados exponen sus trabajos relacionados con la temática medio ambiental.

2. El docente orienta realizar la siguiente lectura:

En junio de 1992 se dieron cita en Río de Janeiro, Brasil, los líderes de casi todas las naciones para asistir a la “Cumbre de la Tierra”, la cual marcó un hito histórico en la larga lucha por transmitir a la comunidad mundial la verdadera dimensión de la crisis medio ambiental. No cabe dudas de que allí el mundo dio un paso gigante hacia la comprensión de cómo y por qué el progreso económico futuro debe estar indisolublemente ligado a políticas diseñadas para proteger el medio ambiente y administrar con sensatez nuestros recursos naturales.

3. ¿Consideras que resulta importante para la humanidad la protección del medio ambiente? ¿Por qué?

4. ¿Cómo puede el hombre en su accionar influir en el medio ambiente?

5. Conoces en tu comunidad algún daño provocado por la acción humana. Fundamente.

6. ¿Qué medidas sugieres realizar para mejorar ese entorno?

7. Argumente las siguientes frases:

“El universo para nosotros ha de ser como el caparazón de la tortuga, nuestra única casa, nuestra única opción”.

“Hágase más racional la vida humana, aplíquese un orden económico internacional justo, utilícese toda la ciencia necesaria para un desarrollo sostenido sin contaminación. Páguese la deuda ecológica y no la deuda externa. Desaparezca el hambre y no el hombre”.

Fidel Castro Ruz, Brasil, 1992.

“Frágil y breve es la vida que nos da la naturaleza, la cual puede hacerse inmortal por nuestras obras”.

8. Los alumnos expondrán en plenaria a través de equipos cómo debemos concebir a la naturaleza en los años futuros (poesías, dibujos, actuación, etc.)

IV. Conclusión:

¿Qué aprendimos de la actividad?

ESTRATEGIA No. 17: "LAS NORMAS"

I. Objetivo:

Contribuir al desarrollo del análisis autocrítico y cultural de los estudiantes.

II. Materiales:

Lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

1. Se conforman dos equipos para el desarrollo de la actividad.
2. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

En los días del Rey Enrique I de Inglaterra (1100 -1135), una yarda era igual a "la distancia que había entre la punta de la nariz del rey y su pulgar con el brazo extendido".

Las mediciones en la actualidad han ganado en precisión, gracias a las normas que regulan las medidas. Por ejemplo, el metro se define como la distancia que recorre la luz en el vacío durante $1/299.792.458$ de segundo.

En el Reino Unido el patrón para medir la masa es un cilindro de platino de un kilogramo de peso que se conserva en el Laboratorio Nacional de Física.

Este cilindro o barra de metal es un duplicado del original, que se protege bajo tres campanas de cristal en una cámara acorazada subterránea de la Oficina Internacional de Pesas y Medidas, ubicadas en Sevres (Francia) con el objetivo de evitar cambios radicales infinitesimales que pudieran crear confusión.

Tal como existen normas que regulan las unidades de medidas, también se establecen por la sociedad normas morales, laborales, las relacionadas con nuestro estilo de vida, etc.; las cuales deben ser cumplidas por parte de toda la ciudadanía en general.

3. ¿Qué enseñanza te reporta el artículo?
4. Consideras importante cumplir con las normas que regula la sociedad

¿Por qué?

5. ¿Cuáles son las normas que establece el manual de convivencia de la escuela?

6. ¿Cumples siempre con todas las normas que establece tu institución? Fundamente.

5. Equipo No.1: Proponga acciones para contribuir a erradicar desde la escuela los problemas relacionados con: el robo, la droga, el alcoholismo, el tabaquismo, la prostitución y la promiscuidad.

6. Equipo No.2: Proponga acciones de cómo podemos contribuir a erradicar desde la casa los problemas relacionados con: poca preocupación y ocupación de los padres hacia los hijos, falta de respeto, las incomprendiones, los divorcios litigiosos y con desavenencias graves entre los padres.

7. ¿Qué sucede cuando mantenemos una actitud pasiva ante estos problemas expresados anteriormente?

8. Argumente la siguiente frase:

“Por el poder de erguirse se mide a los hombres”. José Martí.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 18: "PARA CRECER"

I. Objetivo:

Propiciar una atmósfera positiva en el colectivo.

II. Materiales:

Tarjetas previamente elaboradas por el profesor.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Valen los cambios. La vida está llena de misterios que debemos descubrir. No te quedes prendido si puedes andar. La capacidad de adaptación nos permite ser tolerantes con las fallas ajenas, sin una exigencia extrema que provoque inútiles tensiones.

Gracias a esta facultad aprendemos a hacer un buen manejo de nuestro error y del ajeno, con calma y buen humor. Felices nosotros si evitamos el perfeccionismo, y con mucho realismo, aceptamos lo inevitable y cambiamos lo que se puede mejorar.

2. ¿Qué enseñanza te brinda el artículo?

3. Explique a través de ejemplos las siguientes afirmaciones:

- ◆ ¿El día más bello? Hoy.
- ◆ ¿La cosa más fácil? Equivocarse.
- ◆ ¿El obstáculo más grande? El miedo.
- ◆ ¿El error mayor? El abandono.
- ◆ ¿La raíz de todos los males? El egoísmo.
- ◆ ¿La distracción más bella? El trabajo.
- ◆ ¿La peor derrota? El desaliento.
- ◆ ¿Los mejores profesores? Los niños.
- ◆ ¿La primera necesidad? Comunicarse.
- ◆ ¿Lo que hace más feliz a los demás? Ser útil.
- ◆ ¿El peor defecto? El mal humor.
- ◆ ¿La persona más peligrosa? La mentirosa.
- ◆ ¿El sentido más ruin? El rencor.
- ◆ ¿El regalo más bello? El perdón.
- ◆ ¿Lo más imprescindible? El hogar.
- ◆ ¿La ruta más rápida? El camino recto.
- ◆ ¿El resguardo más eficaz? El optimismo.
- ◆ ¿La mayor satisfacción? El deber cumplido.
- ◆ ¿Las personas más necesarias? Los padres.
- ◆ ¿La cosa más bella del mundo? El amor.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 19:"CANTO A LA VIDA"

I. Objetivo:

Reforzar patrones de conductas positivos.

II. Materiales:

Lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

1. Se conforman equipos para desarrollar la actividad.
2. El docente orienta que cada equipo debe representar de manera creativa cómo ellos conciben "la vida". Se selecciona la más original.
3. Se establece la lectura siguiente:

Paula, es la obra de Isabel Allende sobre su hija de 28 años, que luchaba contra la muerte durante 12 penosos meses. Si se lee con el alma, hay muchos pasajes en los que uno siente la urgencia de detenerse a pensar la vida desde otra perspectiva. En especial cuando uno intenta digerir la carta que deja Paula sellada para después de su muerte. De ese canto a la vida, aquí van unas palabras:

"No quiero permanecer atrapada en mi cuerpo. Liberada de él podré acompañar más de cerca de los que amo. Sé que me recordarán y mientras lo hagan estaré con ustedes. Quiero ser cremada y que repartan mis cenizas en la naturaleza.

No deseo lápidas con mi nombre en parte alguna; prefiero quedar en los míos y volver a la tierra. Tengo una cuenta de ahorros, úsenla para becar a niños que necesiten becar o comer. Por favor, no estén tristes; sigo con todos ustedes pero más cerca que antes. En un tiempo más nos reuniremos en espíritu."

3. ¿Qué mensaje nos reporta el artículo?
4. ¿Qué rasgos consideras que deben caracterizar a los jóvenes de hoy?
5. Cite ejemplos de compatriotas que hayan demostrado su alto valor humano.

6. Mencione algunas obras que hayas leído donde también se ponga de manifiesto esta condición.

9. Argumente las siguientes frases:

"El secreto de la vida no está en hacer lo que uno quiera, sino en querer lo que uno hace".

"No seremos recordados por nuestras palabras; sino por nuestras acciones".

“Vive una buena y honorable vida, para cuando seas mayor y mires hacia atrás puedas disfrutarla por segunda vez”.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 20: “EL ASPECTO PERSONAL”

I. Objetivo:

Desarrollar sentimientos patrióticos y gustos estéticos en los estudiantes.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

En una de sus cartas a María Mantilla José Martí esboza:

“Es como la elegancia mi María, que está en el buen gusto y no en el costo. La elegancia del vestido, -la grande y verdadera-, está en la altivez y fortaleza del alma. Un alma honrada, inteligente y libre, da al cuerpo más elegancia, y más poderío a la mujer, que las modas más ricas en las tiendas. Mucha tienda, poca alma.

Quien tiene mucho adentro necesita poco afuera, y quien lleva mucho afuera tiene poco adentro, y quiere disimular lo poco. Quien siente su belleza, la belleza interior, no busca afuera belleza prestada: se sabe hermosa, y la belleza echa luz. Procura mostrarte alegre, y agradable a los

ojos, porque es deber humano causar placer en vez de pena, y quien conoce la belleza la respeta y cuida siempre en los demás y en sí.”

¡Qué gran mensaje para aquellos que les confieren más importancia a la tela y al adorno que a las cualidades que hacen verdaderamente hermosas a las personas!

2. ¿Qué quiso expresar Martí en su carta a María Mantilla?

3. El aspecto personal forma parte del respeto a los demás y a nosotros mismos. Para que éste sea correcto debe combinarse la pulcritud y el buen gusto. ¿Cuál es tu criterio al respecto?

4. ¿Qué vivencias conoces de personas que piensan lo contrario?

5. ¿Qué cualidades de las personas son más importantes que su manera de vestir?

6. ¿Consideras que la ambición, la ostentación, el deseo de ser el centro puede entrar en consideración con la educación recibida? ¿Por qué?

7. Aporte una máxima, una sentencia o una cita donde se incluya lo abordado en la temática.

IV. Conclusión:

Se aplica la técnica del PNI (positivo, negativo e interesante).

ESTRATEGIA No. 21: “MARTÍ ENTRE NOSOTROS”

I. Objetivo:

Profundizar en el pensamiento martiano y adquirir mayor desarrollo de la expresión oral.

II. Materiales:

Frases martianas (Tarjetas).

III. Desarrollo:

El docente plantea que pocas veces se pueden utilizar términos con una exquisita sensibilidad y hondo compromiso humano para calificar a un hombre de su talla. Nada mejor que una buena inspiración martiana para salir adelante con ese soplo de aire vivo. Se entregan las tarjetas previamente elaboradas.

- “Hombre es algo más que ser torpemente: es entender una misión, ennoblecerla y cumplirla”.
- “El pueblo más feliz es el que tenga mejor educado a sus hijos, en la instrucción del pensamiento, y en la dirección de los sentimientos”.
- “A la patria no se le ha de servir por el beneficio que se pueda sacar de ella, sea de gloria o de cualquier otro interés, sino por el placer desinteresado de serle útil”.
- “Tengo fe en el mejoramiento humano, en la vida futura, en la utilidad de la virtud”.
- “El hombre crece con el trabajo que sale de sus manos”.
- “No tengas miedo a sufrir, sufrir bien por algo que lo merezca, da juventud y hermosura. Mira a una mujer generosa: hasta vieja es bonita y niña siempre... Mira a una mujer egoísta, que aún de joven, es vieja y seca”.
- “Piensa en el trabajo libre y virtuoso para que los hombres buenos la deseen y los malos la respeten y para no tener que vender la libertad de su corazón y su hermosura por la mesa y por el vestido”.
- “En la agricultura, como en todo, preparar bien ahorra tiempo, desengaños y riesgos”.
- “El deber de un hombre es estar allí donde es más útil”.
- “La América ha de promover todo lo que acerque a los pueblos, y debe abominar todo lo que los aparte. En esto como en todos los problemas humanos, el porvenir es la paz”.
- “La honra puede ser mancillada, la justicia puede ser vencida. Todo puede ser desgarrado, pero la noción del bien siempre flota sobre todo y no naufraga jamás”.
- “De hombres que no pueden vivir por sí, sino apegados a un caudillo que los favorece, usa y mal usa, no se hacen pueblos respetables y duraderos”.
- “A las aves, alas; a los peces, aletas; a los hombres que viven en la naturaleza; el conocimiento de la naturaleza: esas son sus alas”.

IV. Conclusión:

¿Por qué consideras importante para tu formación el estudio del pensamiento martiano?

ESTRATEGIA No. 22: “LA ORTOGRAFÍA Y COMPRENSIÓN LECTORA”

I. Objetivo:

Desarrollar habilidades en la expresión oral y escrita de los estudiantes.

II. Materiales:

Pizarrón, tiza, lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

El docente orienta sentarse por dúos. Un alumno procede a dar lectura a lo previamente escrito en el pizarrón:

“Un joven galán dirige una carta escrita en décimas a tres jóvenes hermanas (Soledad, Julia e Irene) en respuesta a las dudas manifestadas por las mismas respecto a sus pretensiones amorosas. La carta se redactó sin hacer uso de los signos de puntuación”.

Tres bellas que bellas son

Me han exigido las tres

Que diga de ellas cuál es

La que ama mi corazón

Si obedecer es razón

Digo que amo a Soledad

No a Julia cuya bondad

Persona alguna no tiene

No aspira mi amor a Irene

Que no es poca su beldad

Cada hermana la interpretó de la siguiente manera:

Soledad:

Digo que amo a Soledad.
No a Julia cuya bondad,
Persona alguna no tiene.
No aspira mi amor a Irene,
Que no es poca su beldad.

Irene:

Digo que, ¿amo a Soledad...?
No. ¿A Julia cuya bondad
Persona alguna no tiene?
No. Aspira mi amor a Irene,
Que no es poca su beldad.

Julia:

Digo que ¿amo a Soledad?
No, a Julia cuya bondad
Persona alguna no tiene.
No aspira mi amor a Irene
Que no es poca su beldad.

Ante la duda, exigieron al joven la puntuación de la décima, el cual les envió una copia puntuada de esta manera:

Tres bellas, que bellas son,
Me han exigido las tres,
Que diga de ellas cuál es
La que ama mi corazón.
Si obedecer es razón,

Digo que, ¿amo a Soledad...?
No. ¿A Julia, cuya bondad
Persona alguna no tiene...?
No. ¿Aspira mi amor a Irene?
¡Qué...! ¡No...! Es poca su beldad.

¿Qué mensaje te trasmite el artículo?

Se efectúa por parte del docente un dictado de 10 palabras. Los dúos intercambian las hojas para su revisión.

Consideras que resulta importante el conocimiento de la ortografía.
¿Por qué?

Cita ejemplos de cuentos o vivencias donde se pongan de manifiesto e déficit ortográfico.

Las causas de estos problemas ortográficos están relacionados con: manquedades formativas, lecturas asistemáticas, falta de orientación de las disciplinas científicas, descuido, dejadez, entre otras; pero aún estos déficit son causas que podemos remediar. ¿Cómo podemos solucionarlos?

Argumente las siguientes frases:

“El que quiere hacer algo, busca y encuentra la forma, el que no quiere hacer nada busca la justificación”.

“Si crees que estás vencido, lo estás; si quieres ganar, pero te sientes inseguro es casi seguro que no ganarás, si crees que perderás, estás perdido;

la vida ha demostrado que el éxito comienza con la voluntad y que todo depende de la forma de pensar y de actuar.

Tienes que pensar en grande y estar seguro de ti mismo para triunfar.

“Las batallas de la vida, no siempre la gana la persona más rápida o más fuerte, tarde o temprano la persona que gana es aquella que cree que puede ganar...”

Napoleón Hill.

Los estudiantes sentados por dúos conformarán dos equipos y propondrán un conjunto de acciones encaminadas a erradicar los problemas ortográficos. Se resume en el pizarrón haciendo énfasis en aquellas que coinciden en las propuestas por ambos equipos. Se exhorta a los estudiantes a tomar notas de las mismas.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 23: “LAS MARAVILLAS”

I. Objetivo:

Reconocer las cualidades de los estudiantes y estimular a los integrantes del grupo.

II. Materiales:

Tarjetas previamente elaboradas con las características de las siete maravillas de la edad antigua.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

El amor sólo es real cuando actuamos con una profundidad sensibilibidad social. Sólo así, superamos esa brecha creciente y escandalosa que separa a los pocos que tienen demasiado y a los demasiados que tienen muy poco. Construir caminos y derribar murallas es el reto que se nos propone para lograr el éxito que nace de la hermandad.

El amor se suma y se multiplica, lo contrario del odio que resta y divide. En el amor no hay límites, ni en el dar, ni en el recibir. Podemos cosechar los mejores frutos cuando somos solidarios y compartimos con

generosidad. Guiados por el amor, somos capaces de vivir dignamente con un pluralismo que fortalece las coincidencias y respeta las diferencias. En el hogar y en la institución podemos darle mayor fuerza a lo que nos une y quitarle vigor a lo que nos separa.

- a. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?
- b. ¿Qué entiendes por maravilla?
- c. ¿Cuáles son las maravillas de la Edad Antigua?

(Se entregan las tarjetas previamente elaboradas para profundizar en este sentido).

2. Argumente a través de ejemplos las cualidades más relevantes de un compañero de su grupo.

3. Cite el nombre de algunas personalidades de la historia cuyas cualidades hayan causado en ti una grata impresión y fundamente a través de ejemplos.

Argumente la siguiente frase:

“La diferencia entre las personas es un valor y no un defecto. No existen dos amapolas iguales, lo más hermoso en la naturaleza y en el ser humano es la diversidad”.

Miguel López Melero.

IV. Conclusiones:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 24: “MI VIEJO”

I. Objetivo:

Afianzar el amor hacia los padres.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

El docente orienta realizar la lectura siguiente:

En el ir y venir de la vida, vemos muchos ancianos que tienen los ojos buenos y una figura pesada, otros “papás abandonados“, sedientos de ternura y con esa infinita tristeza que genera la ingratitud. Viejos con una tristeza larga de tanto venir andando, jubilados del trabajo y también jubilados de la vida. Viejos con más ganas de partir que de vivir. ¿Cuándo fue la última vez que uno de sus hijos les dio un abrazo y les dijo sonriente: ¡Viejo, mi querido viejo!?

Es cierto que algunos con su egoísmo construyeron el laberinto de una soledad asfixiante, pero otros dieron amor y ahora sólo reciben desprecio. Antes de partir es justo que esos padres que “andan solos y esperando” sean tratados con amor y mucha bondad. Hoy es un buen día para decirle al papá: ¡Viejo, mi querido viejo!, ¡Yo soy tu sangre!, soy tu silencio y tu tiempo.

1. ¿Qué enseñanza te transmite el artículo?
2. ¿Consideras que resulta importante el amor de los padres? ¿Por qué?
3. ¿Recuerdas algún castigo, regaño o una discusión que te marcó en tu vida?
4. ¿Qué piensas de aquellos padres que sólo premian a los hijos con objetos materiales?
5. ¿Es correcto que los hijos exijan a los padres por encima de sus posibilidades? ¿Por qué?
6. ¿Qué consecuencias se derivan de premiar a los hijos sólo materialmente?
7. ¿Cómo gratificarías tú a tus hijos por sus buenas acciones?
8. Si te encontraras ante un dilema muy difícil en tu hogar que no está en tus manos resolver. ¿Conoces a dónde puedes acudir para orientarte?

Aporte una de manera creativa una máxima, una poesía, una canción, etc., relacionado con el tema. Se premia la más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 25: “LA AMISTAD”

I. Objetivo:

Valorar la influencia de los sentimientos.

II. Materiales:

Un lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

Se conforman equipos para desarrollar la actividad.

El docente orientará la lectura siguiente:

La presencia de un amigo leal reconforta, sus palabras animan y aconsejan, su sonrisa nos alegra y su voz nos tranquiliza. Es aliado fiel en los instantes adversos y un guía seguro cuando el futuro es incierto.

Gracias a la amistad tenemos la grandeza, con su apoyo podemos navegar por mares tormentosos y escalar empinadas cumbres. Los amigos siempre dan felicidad a nuestras vidas, son como una luz brillando en la oscuridad. Pueden estar lejos en las distancias pero siempre están cerca en el corazón.

1. ¿Qué concepto tienes de la amistad?
2. ¿Qué requisitos debe reunir alguien para que lo llames tu amigo?
3. Cite ejemplos de vivencias personales donde se haya puesto en evidencia la amistad verdadera.
4. ¿A qué estudiante del aula te gustaría brindarle tu amistad? ¿Por qué?
5. Argumente las siguientes frases:

“Las alegrías compartidas con los amigos son dobles y las penas siempre van a ser medias penas”. Anónimo.

“Ningún hombre es enemigo tuyo; todos los hombres son tus maestros”. Proverbio hindú.

“Al amigo no lo busques perfecto, búscalo amigo”. José Narosky.

“La amistad no se agradece, sino se cultiva y se cosecha”. Anónimo.

“No hay riqueza tan segura como un seguro amigo”. Luis Vives.

“Nuevos amigos, nuevos dolores”. Wolfgang Amadeus Mozart.

“El que tiene un amigo verdadero puede decir que tiene dos almas”.
Anónimo.

“Sé tardío en tomar amigos y constante en tomar la amistad”.
Anónimo.

Los equipos de manera creativa realizarán composiciones, poemas o versos relacionado con la amistad. Se estimula el más original.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 26: “LA PAREJA”

I. Objetivo:

Reflexionar sobre las relaciones de parejas.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

El amor auténtico siempre está naciendo, si no nace todos los días entonces muere día a día. Hay que sacar tiempo para divertirse y cultivar detalles. En realidad ningún detalle es pequeño, pues una palabra dulce puede suavizar un conflicto y una palabra ofensiva puede distanciar a dos seres que se aman.

En una relación es necesario afianzar la confianza con la sinceridad, de modo que los celos no acaben con la unidad. Cuidar una relación exige mantener vivo el diálogo, la comunicación y el respeto; así como ser tolerante con los errores, evitando el perfeccionismo y la posesividad.

Sabes amar si le das al ser querido un espacio de libertad, permitiéndole ser el mismo, en lugar de limitarlo con un egoísmo asfixiante. Debemos vencer continuamente el monstruo de la costumbre y sólo podemos vencerlo con la energía renovadora de un amor creativo. La fidelidad pide creatividad.

La persona que sabe amar y lo hace bien, armoniza la seguridad que brinda lo estable con el asombro que despiertan los cambios, es como el árbol: fiel a su porción de tierra, pero con nuevas raíces, nuevos brotes, nuevas flores y nuevos frutos.

2. ¿Qué mensajes te proporciona el artículo?

2. ¿Consideras que en una pareja puede prevalecer el amor si no fluye entre ambos una buena comunicación? ¿Por qué?

3. Cite ejemplos de parejas que se hayan separado porque no fluye entre ellos la comunicación.

4. La comunicación verbal resulta importante entre las parejas pero la no verbal le gana en elocuencia. ¿Qué piensas al respecto?

5. Argumente las siguientes frases:

- “La sequedad enfría el fuego del amor”.
- “Una gota de miel caza más moscas que un galón de hielo”.
- “En una comunicación los gestos y el silencio dicen más que las palabras”.
- “El amor brilla donde una libertad responsable aleja los temores, borra los celos y crea una atmósfera de confianza”.
- “Las parejas felices buscan siempre lo mejor en el otro sin exigir lo perfecto, se concentran en lo positivo con una imagen real del compañero”.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste?

ESTRATEGIA No. 27: “LA SONRISA”

I. Objetivo:

Contribuir al desarrollo de un clima socio - psicológico positivo.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

1. El docente orienta realizar la lectura siguiente:

En una unidad militar un sargento de una compañía transmitió el siguiente mensaje oral:

Del teniente al sargento: Por orden del capitán la tropa asistirá mañana al campo de ejercicios en uniforme de campaña, para presenciar un eclipse de sol, que según los periódicos tendrá lugar a las 11:00. Más tarde y en el mismo campo, un especialista en astronomía explicará a los soldados la causa del fenómeno, pero si llegara a llover, las explicaciones tendrán lugar en el comedor del cuartel.

Del sargento al cabo: Por orden del capitán, mañana habrá un eclipse de sol en el campo de ejercicios. Luego empezará a llover; por lo que la tropa pasará al comedor del cuartel, en donde un astrónomo, en uniforme de campaña les contará a los soldados lo que los periódicos dicen acerca del fenómeno a las 11:00.

Del cabo a sus soldados: Mañana a las 11:00 el capitán eclipsará al sol con unos periódicos en el campo de ejercicios. Luego, un especialista en astronomía hará llover en el comedor del cuartel, pero para que el fenómeno se produzca la tropa llevará uniforme de campaña.

En las filas, un soldado le dice a otro: Mañana a las 11:00, el sol eclipsará al capitán en el comedor del cuartel. Los astrónomos en uniforme de campaña les explicarán las causas del fenómeno; pero si no entienden irán a verse con el especialista. Nosotros llevaremos periódicos para taparnos por si acaso llueve.

2. ¿Qué mensajes te reporta el relato?

3. Los estudiantes sentados por dúos citarán ejemplos donde se manifiesten los peligros que ocasionan transmitir un mensaje oral muy extenso. (se apoyarán en cuentos, dibujos, frases, etc.).

4. ¿Qué acciones sugieres realizar al respecto para no tergiversar la idea de una información oral?

5. Según los especialistas se necesitan 72 músculos para arrugar la frente y solamente 14 para sonreír. ¿Consideras que resulta importante la sonrisa en nuestro comportamiento diario? ¿Por qué?

6. Analiza lo que quiso expresarnos Charles Chaplin en su poema “La sonrisa”.

Una sonrisa cuesta poco y produce mucho.
No empobrece a quien la da y enriquece a quien la recibe.
Dura sólo un instante y perdura en el recuerdo eternamente.
Es la señal externa de la amistad profunda.
Nadie hay tan rico que pueda vivir sin ella.
Nadie tan pobre que no la merezca.
Una sonrisa alivia el cansancio, renueva las fuerzas.
Y es consuelo en la tristeza.
Una sonrisa tiene valor desde el comienzo que se da.
Si crees que a ti la sonrisa no te importa nada.
Sé generoso y da la tuya, porque nadie tiene.
Tanta necesidad de la sonrisa.
Como quien no sabe sonreír.

7. Argumente las siguientes frases:

- “No se deja de reír al envejecer, se envejece cuando se deja de reír”.
- “Es bueno iluminar la vida con el buen humor, el camino se nos hace menos tortuoso si aprendemos a reírnos de nosotros mismos y de la vida”.

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste?

ESTRATEGIA No. 28: “EL VALOR DE LAS COSAS”

I. Objetivo:

Valorar la influencia de los sentimientos positivos.

II. Materiales:

Un lápiz y una hoja de papel enumerada hasta el 50.

III. Desarrollo:

El docente orienta realizar la lectura siguiente:

Los seres humanos acostumbramos a darle demasiada importancia a lo que más reluce ante nosotros y deberíamos apreciar también la utilidad que representa lo que menos brilla, porque todo lo que existe en el mundo por pequeño que este sea, tiene su razón de ser y por lo tanto vale.

¿Viste como alzaron aquel edificio de grandeza imponente? – ¡A fuerza de cosas pequeñas! – Un ladrillo, y otro y miles, pero uno a uno y obreros que trabajaban día a día las mismas horas. ¡Todo a fuerza de cosas pequeñas! ¿No has visto en que “pequeñeces” está el valor humano? ¿Te has detenido a considerar la suma enorme que pudieran llegar a ser los “muchos pocos”?

1. ¿Qué mensaje te reporta el artículo?
2. Cite ejemplos donde se demuestre la valía de las cosas pequeñas en un momento difícil.
3. En ocasiones nos inspiramos en ideales y nos trazamos principios para lograr las “cosas grandes” (deber con la patria, la solidaridad, etc.); sin embargo, descuidamos y mantenemos una débil formación de principios para las cosas pequeñas (el deber cotidiano, el encubrimiento de un amigo que ha procedido mal). ¿Qué opinas al respecto?
4. ¿Cuál sería tu pequeño aporte para lograr la unidad y el éxito de tu curso?
5. Argumente las siguientes frases:
 - ◆ “Necesitamos darle más importancia a la base de la pirámide que a la cúspide”.
 - ◆ “Más vale una pequeña acción que un gran deseo”.
 - ◆ “Muchas veces lo que vale no es lo que más reluce, sino lo que menos brilla”.
 - ◆ “Nada es pequeño para una inteligencia grande”. Arthur Connam Doyle.
 - ◆ “El éxito se compone de una serie de victorias diarias”.
 - ◆ “Lo que mueve al mundo no son los potentes brazos de los héroes, sino también la suma de los pequeños empujones de cada trabajador honrado”. Helen Séller.

El profesor orienta que cada estudiante reflejará en su hoja de papel el listado de todos los compañeros del grupo. Después anotarán de forma independiente a cada uno de ellos algún mensaje de afecto. Posteriormente se clasifican en tirillas para darle lectura. (Esta técnica posibilita conocer el estado de opinión que cada miembro del grupo posee acerca de sus compañeros; así como también favorece a que se expresen criterios que quizás hasta el momento nadie se había atrevido a expresar).

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 29: “CUANDO YO YA NO PUEDA”

I. Objetivo:

Diagnosticar actitudes en el ámbito familiar.

II. Materiales:

Lápiz y una hoja de papel.

III. Desarrollo:

El docente orienta a los estudiantes que plasmen en su hoja de papel cómo conciben ellos su ámbito familiar. Puede ser a través de poesías, frases, esquemas, caricaturas, canciones, etc. Los estudiantes expresarán el por qué de su selección.

“El día que esté viejo y ya no sea el mismo, ten paciencia y compréndeme. Cuando derrame comida sobre mi camisa y olvide cómo atarme los zapatos, recuerda las horas que pasé enseñándote a hacer las mismas cosas. Cuando converses conmigo y repita las cosas que tú conoces de sobra, no me interrumpas y escúchame.

Cuando eras pequeño para que te durmieras tuve que contarte miles de veces el mismo cuento hasta que cerraras los ojos. No me reproches cuando no quiera bañarme, no me regañes por ello. Recuerda los momentos en que te perseguía y los mil pretextos que inventaba para hacerte más agradable tu aseo. Acéptame y perdóname que ahora el niño sea yo.

Cuando me fallen mis piernas por estar cansadas de andar, dame una mano tierna para apoyarme, como lo hice yo cuando empezabas a caminar con débiles piernitas. Cuando un día me oigas decir que ya no quiero vivir y

sólo desearía morir no te enfades, algún día entenderás que esto no tiene que ver con tu cariño, ni con cuanto te amo. Comprende que yo ya no vivo, sino sobrevivo y eso no es vivir.

Te ruego me acompañes por el sendero de la misma manera que lo hice, dame amor y paciencia y te devolveré gratitud y sonrisa con el inmenso amor que siento por ti”.

1. ¿Qué criterio te reporta el artículo?
2. ¿Consideras importante el papel de la familia en la educación de los hijos? ¿Por qué?
3. ¿Resulta importante tener en consideración el criterio de los padres para tomar cualquier decisión? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles son las principales incomprensiones que existen entre los padres y los jóvenes de hoy?
5. ¿Aún siendo grandes estas diferencias piensas que puedan solucionarse estos problemas?
6. Las contradicciones engendran el desarrollo pero es en el propio seno familiar donde debemos darle solución a los conflictos que existen entre los padres, hijos y hermanos. ¿Qué sugieres hacer para erradicarlas?
7. Argumente la siguiente frase:

“Allí donde lo ves, lleno de vejece y caprichos, es un hombre de una virtud extraordinaria. No se paren en detalles hechos para ojos pequeños. Ese anciano es una magnífica figura. Endúlcentle la vida. Sonrían de sus vejece. Él nunca ha sido viejo para amar”.

(Carta de Martí a su hermana Amalia, N. York, 1880).

IV. Conclusión:

¿Qué aprendiste de la actividad?

ESTRATEGIA No. 30: “CREATIVIDAD”

I. Objetivo:

Estimular la memoria afectiva y el pensamiento creador.

II. Materiales:

Ninguno.

III. Desarrollo:

El docente orienta realizar la lectura siguiente:

“Ocuparse de lo fácil cuando se tienen bríos para enfrentar lo difícil es atentar la dignidad al talento”. José Martí.

“La vida, la naturaleza, la humanidad sólo son bellas cuando son transfiguradas por el cerebro creador”. Jaloux.

“Lo que mueve al mundo no son los potentes brazos de los héroes, sino también la suma de los pequeños empujones de cada trabajador honrado”. Helen Séller.

“Cada hombre es un ser nuevo en el mundo, llamado a realizar su particularidad”.

M. Buber.

“El hombre que se perfeccionó no se interfiere en la vida de los demás, no se impone a ellos”. Lao - Tse.

“En la jaula de su planeta, los hombres se mueven en círculo porque han olvidado que se puede mirar al cielo”. Ionesco.

“Los hombres como los árboles, crecen en formas diferentes. Pero mientras la savia fluya y las hojas germinen, no debían objetarse la forma del hombre o del árbol”. Morvis West.

“Para ser exitoso no tienes que hacer cosas extraordinarias. Haz cosas extraordinariamente bien”. Anónimo.

Los aspectos tratados en este libro son de utilidad para estudiantes, maestros, padres de familia, psicólogos, sociólogos, ingenieros, abogados, contadores, consultores, gerentes, y para toda persona interesada en la aplicación de dinámicas de grupos, y estrategias lúdicas, creativas y axiológicas con el fin de mejorar los procesos profesionales, familiares y las relaciones humanas en general.

El libro se presenta en dos partes. En la primera parte se describen más de 50 dinámicas de grupo para activar el aprendizaje, y en la segunda parte se presentan 150 estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento y la creatividad, y 30 estrategias didácticas para la formación de valores.

En total se ofrecen más de 200 estrategias pedagógicas lúdicas, axiológicas y creativas para activar el aprendizaje, que incluyen juegos didácticos, técnicas participativas, técnicas de dinámica de grupos y métodos para el desarrollo del pensamiento, los valores y la creatividad.
