



revista digital para profesionales de la enseñanza

Nº 10 - Septiembre 2010

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía

ISSN: 1989-4023

Dep. Leg.: GR 2786-2008

DINAMICAS DE AULA EN EDUCACION INFANTIL

CONCEPTO, DEFINICIÓN Y CLASIFICACIONES DE DINAMICAS DE AULA

Muchas veces el éxito de la Programación en el Aula, y de las dinámicas para el desarrollo de la rutina, puede que esté en los participantes, en su edad, en explotar un recurso o actividad hasta la saciedad, en definitiva en miles de características, que hacen que sea una buena dinámica o no.

Pero lo que alguna gente desconoce (incluso los mismos participantes, los/as niños/as), es que si no se sigue una o varias dinámicas de Aula, el ritmo de la clase (o la animación), no sería el adecuado, lo que pondría en peligro el progreso de la enseñanza en el aula.

Por ello es tan bueno el elegir una dinámica, un modo, un proceso, debidamente estudiado y preparado, no solo por el profesor/a sino por todos los que vayan a participar en el proceso de enseñanza, todos deben estar coordinados.

Una vez programada la dinámica o dinámicas, pueden o no funcionar, para lo que las adaptaremos, o explotaremos un recurso parte de la programación, que sabemos que ha dado resultado, a esto se le llama contraprogramar una dinámica o dinámicas.

La definición de Dinámica es: Una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza.

Muchas veces ocurre que los participantes se aburren o no les interesa nuestra dinámica, serie de juegos o animación. Por lo que debemos de no solo crear una animación o dinámica cerrada sino tener preparadas variantes, para estos casos, evitando así un tema complicado en la tarea de la educación: la improvisación

DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

Las Dinámicas de presentación, son aquellas dinámicas que se utilizan para el comienzo del curso escolar, o cuando hay una nueva incorporación, sirven para que los/as niños/as se relacionen y se conozcan entre ellos/as.

Ejemplos de Dinámicas y Juegos de Presentación:

- **CORAZONES**

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo, especialmente indicado al principio del curso.

Participantes: para 20-30 personas.

Preparación: En 10-15 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando para cada uno de ellos un color o colores diferentes. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 20-30 partes, uno para cada participante.

Reglas:

a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa

b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel

c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente

d- Al encontrarse la pareja, deben preguntar el nombre, la edad, etc.

e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse y saber si han conocido y se acuerdan de los nombres, etc.

- **IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL**

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos

Objetivo: Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

Material: Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar.

Desarrollo:

1.- El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:

A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.

Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado.

2.- En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.

3.- Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.

4.- Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.

5.- También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

Evaluación: Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

Para la adaptación a la etapa de educación Infantil, bastaría con realizar las actividades más sencillas.

- **LA PELOTA PREGUNTONA**

· El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en

círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

- Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.
- La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.
- El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

• **LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO**

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

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

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

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

• **PEDRO LLAMA A PABLO**

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

• **LOS NOMBRES COMPLETOS**

Objetivo: Presentación, ambientación.

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo: Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

• **CANASTA REVUELTA**

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡ Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda . Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

- **PELOTA CALIENTE**

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

MATERIAL

Una pelota u otro objeto para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

El nombre con el que le gusta que la llamen.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

- **EL ESPEJO**

DEFINICIÓN

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

OBJETIVOS

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

PARTICIPANTES

Grupo, clase

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

VARIANTES

Hacerlo a distancia.

- **ME PICA**

DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y distensión.

PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo

también con gestos.

DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no

• TIERRA

DEFINICIÓN

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

OBJETIVOS

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

MATERIAL

Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

EVALUACIÓN

Se evaluarán los siguientes aspectos:

Capacidad de memorización.

Los reflejos que posea el individuo.

El grado de participación del alumnado.

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

VARIANTES

Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.

• EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

OBJETIVOS

Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

PARTICIPANTES

Cualquier edad, y número indefinido.

MATERIAL

No precisa material alguno.

CONSIGNAS

Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

EVALUACIÓN

Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.

VARIANTES

No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.

• **TELARAÑA**

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

MATERIAL

Una bola de estambre u ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

• **LAS INICIALES**

DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

PARTICIPANTES

A partir de los 5 años.

CONSIGNAS

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo

soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

ADAPTACION A INFANTIL

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto, sin preocuparnos mucho si asocian la inicial o no.

- **CENTRIFUGADORA**

DEFINICIÓN

Dar vueltas con un paracaídas.

OBJETIVOS

Favorecer la cooperación en grupo.

PARTICIPANTES

A partir de los 3 años.

MATERIALES

Un paracaídas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

EVALUACIÓN

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

- **GESTO PARANOICO**

DEFINICIÓN

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

OBJETIVOS

Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual

Aprender a respetar el turno y a escuchar.

PARTICIPANTES

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

EVALUACIÓN

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.

La variante la envía M^a Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "me pica".

• EL ABOGADO

DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del al lado (abogado).

OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 5 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

• BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) Cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

OBJETIVOS

Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo

Romper el hielo

PARTICIPANTES

Indiferente

MATERIAL

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

• EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

PARTICIPANTES

A partir de los 5 años. El número es ilimitado

CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

DESARROLLO

La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.

CONCLUSIÓN

El hecho de preparar una buena base de dinámicas y crear un archivo de juegos de dinámicas de aula, hacen que los profesores adquieran una rutina de aula que les ayuden en su labor. Por otro lado hacen que los niños/as se involucren en esa rutina y sean participes mediante las dinámicas y los juegos de la enseñanza diaria sin darse cuenta que están inmersos en un plan educativo marcado por sus profesores.

BIBLIOGRAFIA

Canto Ortiz, J.M. (2000) Dinámica de Grupos: aspectos técnicos, ámbitos de intervención y fundamentos teóricos. Madrid: Ediciones Aljibe

Morales Pérez, A. (1999) Dinámicas de Grupo: Ejercicios y Técnicas para todas las Edades. Madrid: Ediciones San Pablo.

Andreola, B. (2001) Dinámica de Grupo. Madrid: Editorial Sal Terrae.

Ministerio de Educación y Cultura (2000) Educación Infantil. Animación y Dinámicas de Grupo. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura.