

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. Juguemos 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	_____	_____