

La dinámica de Grupos como Estrategia Pedagógica en el Aula



Proyecto Pedagógico IECOV.
(Institución Educativa Comunal de Versalles)

Departamento de Matemáticas y Física.

Arq. Jorge E. Alonso Camero.
Rector.

Lic. Yerlis Ariel Noriega Rodríguez.
Jefe de Dpto. Matemáticas y Física

Este ejemplar pertenece a: _____.

Sede: _____, Jornada _____

Magangué Bolívar.

2014-20...

INTRODUCCIÓN

- La Dinámica De Grupos Como Estrategia Pedagógica En El Aula es un proyecto de carácter pedagógico que ofrece a los docentes y estudiantes alternativas grupales para desarrollar, profundizar y evaluar, en especial, los contenidos de las diferentes áreas académicas.
- Las técnicas grupales permiten la Evaluación en todos sus partes (Auto-Coo-Hetero y la Metaevaluación), además, al abordar la realización de las técnicas se tienen otras ventajas como:
- Evitar el desarrollo de los programas académicos de forma tradicional: conferencia-expositor-grupo pasivo-alumnos-trabajo.
- Formar grupos (grandes y pequeños), de tal forma que se asocien no sólo por una tarea sino que les permite simultáneamente la interrelación entre grupos.
- Permitir la interrelación entre los integrantes de los grupos, para que se tenga mayor conocimiento de sus miembros, como por ejemplo, cambiar los roles, los sitios de reunión y/O anfitriones.
- Que todos y cada uno de los integrantes del grupo se sientan parte responsable y decisiva de los resultados del grupo, buscar la forma que se pueda dar la opción de que uno de ellos responda por todos y a la vez responda por sí mismo; por ejemplo, en el momento de la sustentación se sortee entre los integrantes del grupo quien sustenta (todos deben estar preparados en toda la temática), sustentar en orden al azar y todas las participaciones incidan en el resultado final de la nota o valoración del grupo; la mayoría de las técnicas permiten esta posibilidad.
- Que prime la sustentación antes que la entrega del informe escrito y que ésta obligue el estudio de todo por todos, es decir, que todos deben preparar todo para la sustentación y al momento de realizarla se pueda decidir al azar quien representará al grupo. Si se reciben informes escritos que la ortografía, la redacción,... infieran en la valoración final.
- Que los estudiantes más aventajados se vean obligados "jalonar" a los otros, pues si ellos salen mal, salen mal todos y esto implica que todos deben dar al máximo para no perjudicar a sus compañeros.
- Variar al máximo la técnica empleada, adaptarlas a la asignatura, el tema, el grupo, etc.
- Variar los parámetros para la formación de grupos. Permitir el trabajo en pequeño grupo, entre pequeños grupos y en gran grupo y que el docente sea testigo ocular del trabajo y organización del grupo en un alto porcentaje.

OBJETIVOS

General:

- ✓ *Aplicar las técnicas grupales como una estrategia pedagógica para obtener mejores resultados integrales del proceso educativo en el aula escolar.*

Específicos:

- ✓ *Permitir el estudio formativo por la acción directa de la reflexión crítica individualizada y por la participación de cada miembro del grupo para la formación académica y personal del estudiante.*
- ✓ *Valorar los procedimientos del estudiante mediante el esfuerzo individualizado sin presión y consciente que es para él como persona y miembro de una sociedad cambiante.*
- ✓ *Posibilitar una mejor comunicación por la interacción directa con cada miembro de su curso y grupo, para mejorar las relaciones y resultados individuales.*
- ✓ *Estimular el desarrollo de la personalidad y la conceptualización por medio de la acción responsable del estudiante para que sea él quien **aprehenda** como objetivo final del proceso educativo escolar.*

El requisito fundamental de las Dinámicas de grupos es el comprometimiento del docente con su desempeño.

Exigen tiempo, preparación, dedicación y perseverancia



La interacción Saberes individuales es vital para el trabajo grupal.

FACTIBILIDAD

La aplicación de *La Dinámicas de Grupo como Estrategia Pedagógica en el Aula* se puede realizar en todos los grados, grupos y asignaturas. Se requiere para ello por parte del docente un conocimiento, una buena organización de las técnicas y una continua motivación.

No se pretende que La Dinámica de Grupos como Estrategia Pedagógica en el Aula sea un modelo pedagógico debe verse, más bien, como una alternativa para buscar en nuestros educandos una motivación en la participación y en el desarrollo de las asignaturas, y de paso, aprovechar las bondades de estas estrategias.

La posibilidad que brindan las técnicas grupales de ser adaptadas al individuo, al grupo, al tema, a la asignatura, y al contexto en general, garantiza un ambiente de trabajo agradable, innovador, expectante y motivado.



Para un mejor resultado al aplicar las técnicas se recomienda detallársela a los estudiantes, incluso con ejemplos rápidos

ALGUNAS VENTAJAS DEL TRABAJO EN GRUPO.

Entre las bondades de La Dinámicas de Grupo como Estrategia Pedagógica en el Aula podemos destacar que permiten¹:

- ☞ La transversalidad: se puede aplicar a cualquier asignatura, grado y grupo. Además que facilita la interacción temática entre asignaturas ó áreas
- ☞ Cambiar la rutina en aula de clases.
- ☞ Que el estudiante pueda elaborar las preguntas para las evaluaciones.
- ☞ El estudiante autoprofundiza en temas desarrollados o a desarrollar.
- ☞ El estudiante puede ser el tutor de sus compañeros, ellos pueden planear, dirigir y desarrollar clases.
- ☞ La consulta individualizada y grupal.
- ☞ La cooperación entre estudiantes.
- ☞ Exigencia más preparación al docente.
- ☞ Una evaluación más completa de los temas.
- ☞ Fomenta la criticidad objetiva del estudiante.

LIMITACIONES

Entre las limitaciones más fuertes que se pueden encontrar en la aplicación de las técnicas grupales se tienen:

- ↓ El tiempo que requieren algunas técnicas para su aplicación.
- ↓ El costo de los materiales (generalmente copias) que se hace muy caro, en nuestro contexto.
- ↓ Las pocas posibilidades y hábitos de consulta de los estudiantes.

¹ Depende de la técnica grupal y el tema en cuestión

La aplicación de las técnicas grupales no es acabada, por el contrario, se debe estar abierto a las modificaciones que se consideren por parte del docente y los grupos con los cuales se están trabajando y permitir el enriquecimiento, adaptación y/o combinación entre ellas.

Dada la sugerencia, de paso muy oportuna y valiosa, de los compañeros docentes de que el proyecto se generalice a todos los docentes de la IECOV, no por asignaturas como estaba propuesto, para este año 2008 se tiene programado la realización de dos jornadas pedagógicas con los docentes, por sedes, con el objetivo de dar a conocer algunas de las técnicas (20); una jornada de interacción académica con los estudiantes en la que se aplicaran técnicas grupales en cualquiera de las asignaturas que ofrece la IECOV, en sus grados.

Para el 2009 se tiene la continuación de la socialización y el análisis del trabajo del 2008. Preparando terreno para el 2010 (Escribir a manera de folleto, libro, etc. ...) técnicas

¿Quién puede dar lo que no tiene?

Es importante tener en cuenta:

En cada grupo haya un estudiante “aventajado”, por lo menos Todos los integrantes del grupo deben preparar toda la temática indicada.

El sustentador, si es del caso, se selecciona justo al momento de ésta. Si hay informe escrito, se debe valorar la ortografía, presentación, redacción,, normas de informes escritos, ...

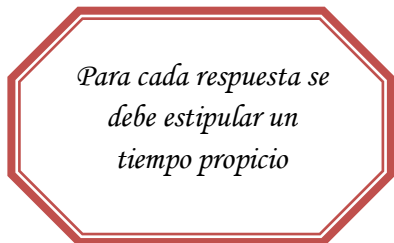
A continuación no pretendo describir explícitamente cada técnica, se darán las generalidades de las seleccionadas y en las jornadas pedagógicas se detallaran los pormenores correspondientes. Aspiro en el 2009 socializar las restantes; las subrayadas serán las que se emplearán en las Olimpiadas de matemáticas 2008-

ALGUNOS ASPECTOS GENERALES.

- ❖ Como conformar los grupos?, a criterio del docente, se recomienda tener en cuenta el contexto del grupo y las afinidades de barrio, compatibilidades, etc.
- ❖ Pin o pint: pregunta, ejercicio o indicación escrita como ficha en la que se debe incluir valor y/o retroceso respectivo, un espacio para marcar con el número del equipo; generalmente se da la respuesta en el reverso. Puede recibir el nombre dependiendo de la técnica (pin en el autódromo, intento en la vara de premio, balota en el bingo, ...)

- ❖ Valoración de celdas: se debe tener en cuenta el rango establecido para las valoraciones D (0 a 39%) – I (40 a 59%)– A (60 a 79%)– S(80 a 95%)- E (96 a 100%).
- ❖ La elección del sustentador por sorteo, justo antes de iniciarla
- ❖ Cada técnica requiere de un control de resultados específico para el estudiante y otro para el docente, su diseño es opcional.
- ❖ Elementos que no deben faltar al docente; memos, pedazos de cartulinas de color, marcadores de colores, Grapadora, saca grapas, sellos, cuchillas, tijeras, guillotinas, etc.
- ❖ Gran grupo hace referencia a todos los integrantes del salón.
- ❖ Pequeño grupo: son los grupos en que se divide el gran grupo

ALGUNAS TÉCNICAS GRUPALES.

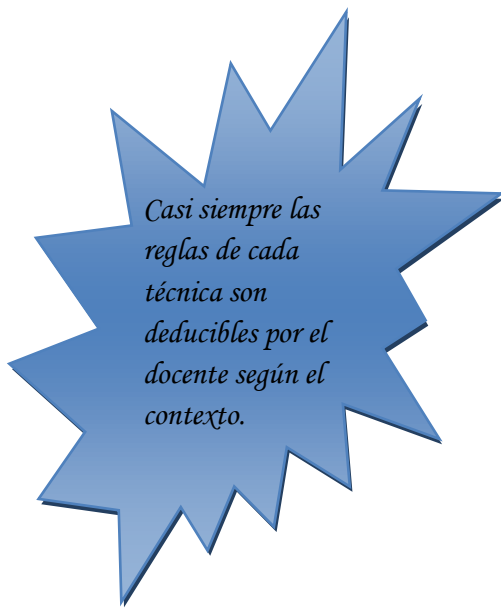


Para las jornadas pedagógicas por sedes se pretende al máximo realizar un ejemplo corto, detallado y preciso de las técnicas:

1) AUTÓDROMO:

Es una técnica que nos permite evaluar temáticas amplias, incluye la ortografía, la precisión y exactitud de las repuestas. Se puede aplicar en cualquier asignatura.

- ✚ Consiste en diseñar una Pista, forma opcional, dividida en celdas enumeradas ascendentemente. La



primera casilla se le llama SALIDA y a la última Meta.

- # Todos los equipos arrancan desde la salida y el avance se indica con los pint,
- # Se marca una casilla en la que los equipos aseguran la mínima nota buena (A) esta casilla debe estar por encima del 60% de la salida.
- # Las respuestas deben ser exactas y precisas, además de buena ortografía.
- # La nota E es para el primer equipo que llegue a la meta. (puede haber empate sólo si necesitan el mismo número de puntos).
- # El equipo que llegue de segundo su nota es “S” y automáticamente se acaba la competencia; de ahí todo equipo que quedó en “A” o después de la “A” su nota es “A”: los demás deben nivelar.
- # Se pueden marcar algunas casillas empelando convenciones (para adelantar o retroceder)

Las técnicas de los tres mosqueteros como el número lo indica es en grupos de 3, en caso de ser imposible armarlos todos de tres quedará uno de dos o dos de dos, en estos casos uno de los dos integrantes repite como tercero.

2) LOS TRES MOSQUETEROS UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO.

En esta todos los integrantes del grupo deben prepara toda la temática, al momento de la evaluación se sortea quien de los tres, o dos, se queda, al que se queda se le hace la evaluación y la valoración que obtenga será la nota individual de los tres.

3) LOS TRES MOSQUETEROS CON UNO DE VACACIONES.

En esta versión de los tres mosqueteros; se indica la temática a evaluar y se sortea de tal manera que se seleccione uno de los integrantes, el sorteado no presentará la prueba y su nota será la que determine el profesor (se recomienda no menos de 5) y la nota de los otros dos es la media aritmética de los dos evaluados (incluso se puede tomar la media de los dos más la de esta de vacaciones- opcional del docente).

4) LOS TRES MOSQUETEROS LA MISMA MISIÓN CON RELEVO.

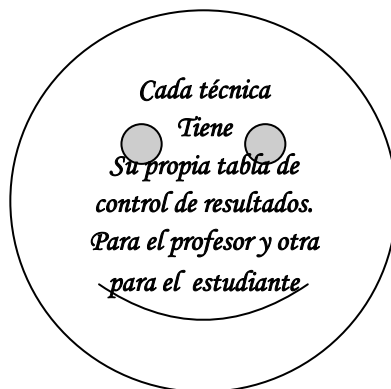
Propicia para evaluaciones un poco profunda en contenido; se diseña una prueba en la que se calcule un tiempo estimado, un período de clases, se divide el tiempo en 1/3 para cada participante, se sortea el orden de participación.

La nota individual es la nota que se le da a la evaluación correspondiente.

Se debe buscar la forma que los que han participado no se comuniquen con los que no han participado

5) LOS TRES MOSQUETEROS CON MISIONES SIMULTÁNEAS DIFERENTES.

En esta versión se divide la temática en 3 partes, todos deben estudiar todo, pero se diseña la prueba de al manera que sean tres cuestionarios que evalúen la temática, al momento de la a evaluación se sorteará quien responde cuál temática. La nota es la media aritmética de los tres resultados individuales.



6) VARA DE PREMIO

Es una técnica, que al igual que el autódromo permite evaluar temáticas amplias, y la transversalidad con otras áreas como en castellano con la ortografía, además de exigir precisión y exactitud de las repuestas. Se puede aplicar en cualquier asignatura.

- ✚ Consiste en diseñar una Vara de Premiso, dividida en celdas enumeradas ascendentemente.
- ✚ Puntaje inicial: Todos los equipos arrancan desde una casilla predeterminada un 25 % de total de las casillas.
- ✚ Los intentos (pint) deben tener explicita las casillas que sube si contestan bien o las que bajan (resbalan) si la respuesta dada no es correcta o no contestan.
- ✚ Se señalan los intervalos Correspondientes a la D, I, A, S, E. para las notas A, S se determinan unas casillas que serán los seguros.

- ✚ Los seguros son casillas en las que el equipo ya tiene esa nota y a partir de allí pueden seguir ascendiendo mas no descender. El primer equipo que llegue a la casilla más alta (una bandera con una E escrita) su note es E. en este instante se acaba la competencia; la nota de los demás grupos es la que les corresponde al intervalo donde quedaron, esté o no asegurada.
- ✚ Las respuestas deben ser exactas y precisas, además de buena ortografía.

7) SUBASTA.

Esta técnica considero, personalmente, que es una de las más motivantes pues se presta para los estudiantes se disputen la solución de un problema. Ejercicios y/o cuestión.

En esta técnica se entrega un cuestionario a cada grupo, una o dos horas antes de iniciar la competencia para que lo analicen o resuelvan en recreo, hora libre de ese día, lo importante es que lo conozcan antes de comenzar para que puedan decidir por cuales preguntas o problemas van a arriesgar.

Junto con el cuestionario de sebe entregar las reglas generales de la subasta, que incluya:

- ✓ Valoración mínima de cada pregunta para iniciar la puja.
- ✓ Los puntos con que inician todos los grupos.
- ✓ El rango de los puntos correspondientes a cada Valoración (ejemplo: I= - 100, A = 1001 a 500, A= de 5001 a 1000, etc.).
- ✓ Los puntos que se le asignaran a l grupo que gane la puja y sustente bien.
- ✓ El porcentaje de puntos que pierde el grupo que gane la puja y la sustentación sea incorrecta.
- ✓ Las condiciones de participación de los grupos que no ganen o no participen en la puja.

- ✓ Se recomienda que si un grupo no participa en ninguna puja su nota no puede ser superior a A, si le alcanza el puntaje.
- ✓ El orden de subastar los puntos, se recomienda al azar de ser posible.

8) PAREJAS ROTATIVAS.

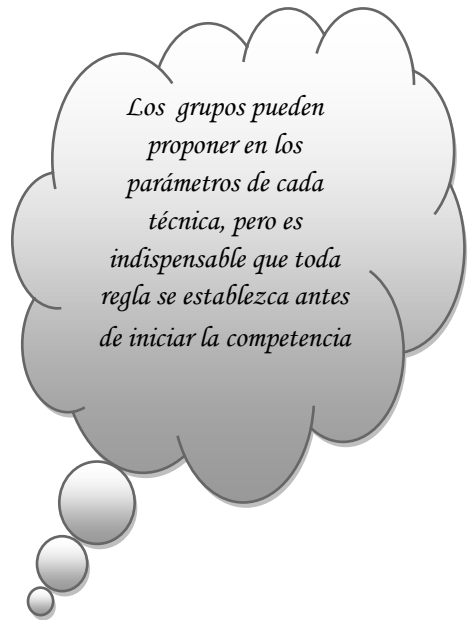
Esta técnica en el desarrollo de un cuestionario con mínimo dos situaciones (preguntas, problemas, ejercicios,...).

Cada situación se debe preparar para entregar de una en una, con espacio para nombres, fechas, Numero de pregunta, etc.

Para el desarrollo lo más recomendable es dividir el grupo, todo los estudiantes, en dos subgrupos, que la mitad si son pares o la mitad más uno si son impares, se hagan de espaldas a la pared, el otro subgrupo de frente al otro de tal manera que queden de dos, si son impar el número de estudiantes el último de la pared queda sólo y siempre habrá uno que queda sólo.

Se reparte la primera pregunta y la resuelven las parejas iniciales, para la segunda se le pide a los del centro que roten (derecha o Izquierda), en el mismo sentido siguen rotando hasta agotar el cuestionario.

Para la nota individual se suman y promedia los resultados de las preguntas donde aparece cada estudiante.



9) COPA

Técnica propicia para que sean los estudiantes quienes elaboren las preguntas de un tema previamente desarrollado en Clases.

Esta técnica tiene las características de una copa de fútbol, puede dársele las de otro deporte.

Se divide el gran grupo en sub grupos o pequeños grupos, cada sub grupo debe tener el mismo número de integrantes.

Cada pequeño grupo debe elaborar un cuestionario de 5 o más preguntas (cada pregunta debe estar copiada tantas veces como integrantes tienen un equipo), dependiendo del número de equipos participantes, si hay muchos se pueden subdividir en grupos (A,B,C,...); el tipo de preguntas más recomendable es el de Selección múltiple.

El cuestionario de cada grupo debe ser entregado unos días antes al docente para que éste la revise, las corrija, las modifique, las anule o comparta.

El día de la aplicación se enfrentan los equipos según sea un triangular, octagonal etc.

Al enfrentar dos equipos se ponen en parejas de tal manera que haya un integrante de los dos equipos en contienda; se da la orden y cada integrante le entrega a su contendor una pregunta del cuestionario que elaboró el grupo.

Agotado el tiempo estipulado por las respuestas se recogen las respuestas, se dice la respuesta correcta y se revisan los resultados.

Se suman los aciertos de cada integrante de cada equipo y si un equipo obtiene por lo menos un acierto más, se le otorgan los tres puntos, si tienen igual número de aciertos, se dan un empate y un punto a cada grupo.

Se procede como anteriormente hasta que se enfrenten todos contra todos, y sale un ganador de cada equipo y estos ganadores se enfrentan hasta sacar el ganador, el ganador tendrá E, el sub campeón S y el tercer puesto A, los demás nivelan; se puede considerar que los equipos preclasificados obtengan A.

10) COPÓN

Esta técnica es una versión de la copa, sólo que al enfrentarse los equipos no lo hace en forma individual sino que la pregunta se hace a todo el grupo, que debe responder en consenso.

11) CONVERSATORIO:

Estrategia de gran grupo, la participación es individual y la valoración, recomendada para temáticas de conceptualización. Depende del tema específico.

Para aplicarlo se recomienda indicar los temas generativos y dar un tiempo prudente para la consulta, se recomienda mínimo 8 días.

- ✚ Se indica el tema.
- ✚ Se propone una bibliografía incluyendo Internet
- ✚ Se indica la fecha de sustentación.
- ✚ Los tópicos más relevantes.
- ✚ El número de intervenciones mínimas.
- ✚ Aclarando que las participaciones son validas sólo si son puntuales y claros (se vea dominio del tema) con nuevos aporte, el repetir no vale.
- ✚ El día de la aplicación recordar:

- No hay moderador.
- Escribir el orden de abordar los temas.
- Quien quiera intervenir debe hacerlo en forma cortés, sin cortar de tajo a quien está interviniendo y enlazar lo que ha dicho el último participante con su aporte o intervención.
- Todas las otras sugerencias y/o reglas del “juego” que el docente considera oportunas.

12) CUESTIONARIO RULETA.

Se divide en grupos equitativos en cuanto número de integrantes,

La sustentación es en el tablero.

En esta técnica se elabora un cuestionario de tal manera que le toque el mismo número de preguntas a cada grupo, se recomiendan mínimo dos por cada integrante.

La participación del grupo, la pregunta y el orden de sustentación es al azar. Se selecciona justo antes de cada sustentación.

Se recomienda con fichas unas para el grupo, una para los participantes y la del cuestionario.

A cada pregunta se le da el mismo valor, como máximo, la valoración asignada puede ser menor dependiendo de las consideraciones del docente. y al final se suman los valores de los participantes que viene a ser la nota del grupo.

13) PANEL INTEGRADO

Es una técnica expositiva, en la que se puede organizar la exposición de todo el grupo en una hora de clases, se presta para la autoevaluación-coevaluación y heteroevaluación .

Preparación:

- ✓ Se seleccionan los temas de exposición, en matemáticas, física y /o química pueden ser ejercicios o Problemas, separados por grupos y enumerados.
- ✓ Cada estudiante debe preparar para exponer los puntos indicados, para ello debe llevar el día de la técnica papel periódico, cinta, marcadores y todos los materiales requeridos; en el papel periódico sólo debe colocar el tema o escribir los ejercicios problemas.
- ✓ Para la exposición se arman grupos de tal forma que queden expositores de todos los temas y de diferentes grupos.
- ✓ El orden de exposiciones es el determinado por el profesor.
- ✓ Cada grupo, bajo la vigilancia del profesor, busca el sitio mas apropiado, que puede ser desde el salón hasta en el patio.
- ✓ El docente supervisa el trabajo y la nota se obtiene por la heteroevaluación más las consideraciones del profesor (es saludable promediar la de la exposición con una evaluación escrita de los temas expuestos).
- ✓ Cada grupo debe resolver todo el cuestionario.

14) PARQUET ROTATIVO.

Es un juego normal donde la participación es por equipo y en forma rotativa, se entrega una pregunta de un cuestionario previamente preparado, se lanzan los dados, el estudiante que responde correctamente avanza tantas casillas como indiquen los dados, quien no responde correctamente no avanza y se vuelve a rotar los participantes.

Si el profesor lo considera puede aceptar que recorren todas las mismas casillas; o que cada uno tire y corra lo que indica su lanzamiento. O que todos los participantes tiren y se toma como avance para todos el valor más alto.

Se pueden estar jugando varios parquet en forma simultánea.

Se acaba la competencia cuando llegue el primer grupo.

La valoración se puede establecer como E para el primero y la de los demás proporcional al número de casillas que avanzó su grupo.

15) ACUARIO

Ideal para desarrollo de temáticas o conceptualización, Para esta técnica se divide el gran grupo en pequeño grupos.

A cada pequeño grupo se le asigna un tema específico para que debatan, expongan, conversatorio, etc., o busquen otra estrategia para desarrollarlo, el grupo sustentador se hace al centro y los demás hacen de público organizados en forma circular.

Los sustentadores deben trabajar considerando que los demás no están.

Se sigue el procedimiento anterior hasta que todos los grupos hagan su participación.

Los estudiantes que no pertenecen al grupo deben evaluar la participación del grupo y asignar valoraciones.

16) PECERA

Es un modelo de discusión donde el gran grupo se divide en tres sub grupos con igual número de integrantes (sino es posible esto, uno de los grupos tendrá uno mas o un grupo tendrá uno menos).

Se plantean 6 preguntas contextualizadas (u un número propicio) de la temática a desarrollar o a evaluar.

Las preguntas se entregan con anticipación al día de realización de la técnica. Todos los grupos deben preparar las 6 respuestas.

Se enumeran los grupos y se forman tres círculos concéntricos

El grupo 1 inicia con la selección de una de las preguntas al azar. Debe realizar un conversatorio, sólo de los integrantes del grupo, los demás escuchan y toman notas. Cada grupo cuenta con unos 10 min (más o menos dependiendo de las apreciaciones del docente).

Al terminar el grupo 1. El grupo dos cambia de puesto con el grupo 1; si el grupo dos desea hacer un aporte al grupo anterior, su pregunta, debe empezar con estos aporte y después tomar su pregunta y así sucesivamente hasta que los tres grupos hayan resuelto sus dos preguntas.

17) PARE

Esta técnica es otra versión del conversatorio en la que el integrante que desea participar debe decir “PARE” al que esté en uso de la palabra, debe continuar con el uso de la palabra hasta que otro interlocutor le detenga diciendo “PARE.

Tanto el pare como el conversatorio de pueden dar por terminado cuando un interlocutor deje de hacer uso de la palabra por mas de dos minutos y no hay quien continúe. Se dice que se cayó el pare o el conversatorio y se da por terminado.

18) EXPOSICIONES CON CAMBIOS DE IDEOGRAMAS.

Esta técnica busca determinar que tanto se ha comprendido un tema cuando se presente ideogramas diseñados por otros estudiantes sobre dicho tema.

Consiste en dividir el grupo en pequeños grupos de dos estudiante, a cada dos grupos de dos estudiantes se les asigna un tema o ejercicio que deben exponer a todos los compañeros y para ello deben llevar un ideograma.

En el momento de la exposición deben salir los dos grupos (4 estudiantes) y rifar quien de los dos estudiantes (uno de cada grupo) se queda.

Cuando se tenga un representante de cada grupo se rifa quien de los dos expone primero; aquí se tienen dos expositores del mismo tema, da más profundidad sobre él. La condición es que la exposición o la sustentación es con el ideograma del otro grupo, si el ideograma no está bien diseñado debe rediseñarlo y justificar las modificaciones.

19) BINGO

Para esta técnica se deben tener en cuenta:

- ✓ El diseño de las Balotas que son una pregunta, problema o ejercicio.
- ✓ El diseño de los cartones que son donde se encuentran las respuestas a las preguntas de la balotas.
- ✓ Se recomienda que para cada letra (BINGO) haya un tema estipulado

- ✓ El bingo puede, además de la valoración, acompañarse de dulces, galletas y todo lo demás que esté al alcance del grupo.
- ✓ El ganador debe cantar bingo y tener la última balota cantada.
- ✓ Se pueden dar puntos para el primero que haga una letra, las diagonales o cualquier letra o números que salga en los cartones (A, B, C, etc.) y puntos por el bingo completo
- ✓ Se establecen valoraciones para cada letra y para el bingo completo,
- ✓ Un bingo completo debe valer por lo menos la “A”,
- ✓ Se debe estipular un mínimo para cada letra llena, el primero (puede haber empate).
- ✓ Antes de iniciar se deben estipular el número de bingos a jugar.
- ✓ Los rangos de valoraciones en puntos.
- ✓ En fin todas las reglas conocidas en los bingos tradicionales.

20) CONTROVERSIA REFLEXIVA

Esta estrategia se da la doble intencionalidad de las personas en una apreciación.

Se divide el grupo en tres sub grupos, que abordaran el mismo tema.

En la aplicación de la técnica se separan los grupos, rifando quien hará de sustentador y quien de defensor y el otro actuará como opositor

Los roles de cada grupo debe centrarse en el tema.

El grupo sustentador hará un conversatorio sobre el tema

El grupo opositor dirá todo lo negativo del grupo, en cuanto a contenido.

El grupo defensor lo defenderá cuando considere que el opositor no dice la verdad.

Seguidamente se invierten los papeles de los grupos opositores y defensores.

En todos los casos el grupo sustentador se mantiene al margen de la controversia.

La valoración de los resultados es sólo responsabilidad del docente.

Continuamos en el 2009.....

ALGUNAS TÉCNICAS GRUPALES

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. <i>Acuario.</i>2. Agitación de problemas y la búsqueda de soluciones.3. <i>Autódrama.</i>4. <i>Bingo</i>5. Conferencia Discusión.6. <i>Controversia Reflexiva.</i>7. <i>Conversatorio.</i>8. <i>Copa.</i>9. <i>Capón.</i> | <ol style="list-style-type: none">27. Los tres mosqueteros: Con uno en vacaciones.28. <i>Los tres mosqueteros: con misiones simultáneas diferentes.</i>29. <i>Los tres mosqueteros: La misma misión con relevo.</i>30. Mesa Redonda.31. Panel.32. <i>Panel integrada.</i>33. Panel dividido.34. Panel abierto. |
|--|---|

- | | |
|---|--|
| <p>10. Cuchicheo.
11. Debate dirigido.
12. Dominó.
13. Dramatización y juego de la mímica.
14. Estudio de casos
15. Foro.
16. Forum.
17. Hiperarchipiélago.
18. Juego de palabras.
19. Juegos de papeles.
20. Tes del cesto.
21. El padrino.
<i>22. Las tres mosqueteros: Todas para uno y uno para todas.</i>
<i>23. Exposiciones con cambio de ideogramas.</i>
24. Incidente crítico.
25. Cuestionario-ruleta.
<i>26. Vara de premio.</i></p> | <p>35. Panel de debates.
36. Panel con grupo de expositores y observación.
37. Panel integrado con especialistas.
<i>38. Pare.</i>
<i>39. Parejas rotativas.</i>
<i>40. Pecera.</i>
41. Peritos y examinadores 1.
42. Peritos y examinadores 2.
43. Phillips 66.
44. Semanario.
45. Simposio.
46. Teléfono.
47. Temas autorreveladores.
48. Torneo.
<i>49. Parquet Rotativo.</i>
<i>50. Subasta.</i></p> |
|---|--|