

## F.55 TÉCNICA RECREATIVA

<b>Nombre de la Técnica:</b> Conociendo a mis compañeros a través de la comunicación y sus gustos
<b>Habilidad para la Vida:</b> Relaciones Interpersonales / La Comunicación Asertiva
<b>Valor:</b> Respeto
<b>Objetivo:</b> Reconocer la importancia de una adecuada comunicación en las relaciones interpersonales

### Descripción:

#### 1. Ambientación:

##### Opción 1:

##### Pañuelito en estrellas:

- Se decide el grupo en 4 subgrupos donde los participantes deberán numerarse ( misma Cantidad)
- Se ubicaran en cuatro filas (, quedando una en frente de la otra en forma de cruz; habiendo la misma distancia de un equipo a otro.
- Entre los equipos deben de ponerse números cada uno de sus jugadores, estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo
- En el centro se pondrá una pelota de letras
- El facilitador indicara a los participantes que cuando su número sea llamado el deberá salir corriendo por detrás de las demás filas y al llegar de nuevo a la suya por detrás deberá pasar por debajo de las piernas de sus compañeros ( forma de puente) y deberá coger la pelota.
- El equipo que primero lo haga se ganará 10 puntos.
- Así sucesivamente el facilitador irá indicando los números del 1 hasta donde este dividido cada subgrupo.



##### Opción 2

##### El teléfono Roto:



7. El Facilitador organiza el grupo en tres subgrupos y los organiza en filas. Le entrega al primero de la fila un cuento corto o una frase larga y le dice que lo lea mentalmente. Luego de que los primeros de las filas hayan leído el cuento, el coordinador recogerá las hojas con los cuentos y les pedirá a quienes lo leyeron que le cuenten al oído al compañero o compañera que le sigue en la fila lo leído; el segundo deberá contarle al tercero lo que le dijeron al oído y así sucesivamente hasta llegar al último de la fila, quien deberá escribir el cuento que le contó su compañero y al final se comparará el cuento inicial con el cuento final. (**Ver cuento , Anexo1**).

#### 2. Actividad Central:

### Momento 1:

Proyección Del Video, / 'Ratón en venta' - Cortometraje animado

<https://www.youtube.com/watch?v=XxvLDL8Smck>

el facilitador realizara la reflexión de los aspectos más relevantes de la Proyección frente a las cualidades que cada uno tiene.

### Momento 2:

Bingo de Valores:

Se le entrega a cada participante la ficha de bingo de valores, permitiéndoles acercarse más a sus compañeros sin prejuicio alguno y a la vez conocerse un poco más.

**JUGANDO NOS CONCEMOS...** Busca en el grupo a las personas que posean o cumplan las características mencionadas en cada cuadro y pídeles que por favor contesten las preguntas y plasmen su firma en cada uno. Una vez completes las firmas grita Bingo.

B	I	N	G	O
Un compañero que Tiene 2 o más Hermanos	Un compañero que Tiene tú misma edad	Un compañero Nació en un Pueblo de Antioquia	Un compañero que está en tu mismo grado	Un compañeros que le gusta bailar
La persona que es líder	La persona que se enoja con facilidad	Un compañeros que le gusta el reggaetón	Un compañero que tiene una mascota	Dile a un compañero que te regale un abrazo
Dile a un compañero que te cuente un chiste	Una persona muy amable y siempre dispuesta a ayudar.	Un compañero que le gusta sonreír siempre	La persona más antigua del grupo ( lleva más tiempo)	Un compañero que practique algún deporte
Un compañero con el cual poco compartes	La persona que escucha de forma adecuada	Un compañero que la letra inicial de uno de sus nombres es igual a la letra inicial de tu nombre	Un compañero Mantiene buenas relaciones con las demás personas.	Pídele a un compañero que le baile el ras-tas-tas
La persona que más grita sin necesidad	Pídele a un compañero que salte dos veces	El compañero que tiene el cabello largo	Pídele a un compañero que haga 10 sentadillas	Un compañero que su comida favorita son los frijoles

### 3. Actividad final

Se procederá a reflexionar sobre la actividad realizada y de posibles interrogantes como: ¿Cómo me he sentido al reforzar a otras personas?, ¿Cómo me he sentido cuando me han reforzado?, ¿Me ha costado elogiar a otras personas?, ¿Qué he aprendido con la dinámica?, entre otros.

Normas:

- Respetar y cuidar el espacio
- Escucha Activa
- Respeto por el compañero
- Dejar el espacio limpio

- Utilización adecuada de los materiales.

**COMPETENCIAS CIUDADANAS Y HABILIDADES PARA LA VIDA**

(marca con una X la competencia y las habilidades a fortalecer con la técnica central)

Cognitivas	Manejo de las Emociones	Sociales o interpersonales
Conocimiento de sí mismo	Manejo Emociones y sentimientos	Comunicación asertiva
Toma de decisiones		Relaciones interpersonales <b>X</b>
Solución de conflictos		
Pensamiento creativo	Manejo de tensiones y estrés	Empatía
Pensamiento crítico		

**Preguntas Reflexivas:**

¿Cómo te sentiste?

¿Qué aprendiste?

¿Cómo me he sentido al conocer los gustos de tus compañeros?,

¿Cuántas veces te has puesto a pensar en los que el otro necesita o siente?

**Recurso Físico:** Cerrado

**No. de participantes:** mínimo 15 máximo 50 niños y niñas

**Materiales:**

- Lápices
- Ficha del Bingo de los Valores
- Cuento
- Balón
- Borradores
- Sacapuntas

**Variable:** N.A

**OBSERVACIÓN**

Nivel 1: ____ Es la participación directa y continua del coordinador en la técnica.	Nivel 2: <b>X</b> Es la participación indirecta pero permanente del coordinador en la técnica le permite observar la dinámica de los participantes.	Nivel 3: ____ Es la participación externa del coordinador, donde solo se observa el desarrollo de la técnica, permitiéndole esto analizar la dinámica grupal
--	--	---

**FIGURA O GRÁFICO**

**Bibliografía – Autor – Anexos**

Adaptación equipo de trabajo Fundación Concreto.

**JUGANDO NOS CONCEMOS...** Busca en el grupo a las personas que posean o cumplan las características mencionadas en cada cuadro y pídeles que por favor contesten las preguntas y plasmen su firma en cada uno. Una vez completes las firmas grita Bingo.

B	I	N	G	O
Un compañero que Tiene 2 o más Hermanos	Un compañero que Tiene tú misma edad	Un compañero Nació en un Pueblo de Antioquia	Un compañero que está en tu mismo grado	Un compañeros que le gusta bailar
La persona que es líder	La persona que se enoja con facilidad	Un compañeros que le gusta el reggaetón	Un compañero que tiene una mascota	Dile a un compañero que te regale un abrazo
Dile a un compañero que te cuente un chiste	Una persona muy amable y siempre dispuesta a ayudar.	Un compañero que le gusta sonreír siempre	La persona más antigua del grupo ( lleva más tiempo)	Un compañero que practique algún deporte
Un compañero con el cual poco compartes	La persona que escucha de forma adecuada	Un compañero que la letra inicial de uno de sus nombres es igual a la letra inicial de tu nombre	Un compañero Mantiene buenas relaciones con las demás personas.	Pídele a un compañero que le baile el ras-tas-tas
La persona que más grita sin necesidad	Pídele a un compañero que salte dos veces	El compañero que tiene el cabello largo	Pídele a un compañero que haga 10 sentadillas	Un compañero que su comida favorita son los frijoles

## Cuento sobre la amabilidad



Daniel juega muy contento en su habitación, monta y desmonta palabras sin cesar.

Hay veces que las letras se unen solas para formar palabras fantásticas, imaginarias, y es que Daniel es mágico, es un mago de las palabras.

Lleva unos días preparando un regalo muy especial para aquellos que más quiere.

Es muy divertido ver la cara de mamá cuando descubre por la mañana un *buenos días, preciosa* debajo de la almohada; o cuando papá encuentra en su coche un *te quiero* de color azul.

Sus palabras son amables y bonitas, cortas, largas, que suenan bien y hacen sentir bien: *gracias, te quiero, buenos días, por favor, lo siento, me gustas*.

Daniel sabe que las palabras son poderosas y a él le gusta jugar con ellas y ver la cara de felicidad de la gente cuando las oye.

Sabe bien que las palabras amables son mágicas, son como llaves que te abren la puerta de los demás.

Porque si tú eres amable, todo es amable contigo. Y Daniel te pregunta: ¿quieres intentarlo tú y ser un mago de las palabras amables?

*FIN*

