F.55 TÉCNICA RECREATIVA

Nombre de la Técnica: Taller de Bienvenida

Habilidad para la Vida: Relaciones Interpersonales

Valor: Amistad

Objetivo: Realizar taller de bienvenida que facilite a los participantes integrarse y conocer a cerca de sus compañeros, generando confianza en las relaciones interpersonales.

Descripción:

Actividad de Ambientación:

<u>Pelota indiscreta:</u> Los participantes se dividen en dos grupos de igual cantidad, cada grupo tendrá una pelota pequeña, dada la señal por el coordinador del juego, el primer participante deberá pasarse la pelota por dentro de su camisa (iniciando por el cuello) y luego pasársela al compañero que sigue, así sucesivamente hasta que llegue al último participante, gana el equipo que primero lo haga.

<u>La argolla</u>: En los mismos grupos ya conformados. Cada jugador tiene un palito en la boca y el primero de cada fila un anillo, argolla o una rosquilla. El objetivo del juego es tratar de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. Gana el equipo que lo haga en menor tiempo.

Consigna:

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, como las que se dan con nuestros padres, nuestros hijos, con amistades o con compañeros de trabajo y estudio. A través de ellas intercambiamos formas de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos. A estas relaciones se les conoce como: RELACIONES INTERPERSONALES.

Actividad Central: Bingo de Nombres

Cada participante tendrá un formato (ver al ficha al final) que contiene una tabla con dos columnas, cada participante deberá preguntarle a 10 compañeros su nombre y una cualidad valor que lo represente una vez diligenciada la tabla, en la parte final escribe su nombre completo y el valor que lo representa, luego lo recorta y lo entrega al coordinador del juego.

El juego inicia cuando todos hayan entregado su nombre, el coordinador del juego irá leyendo en vos alta nombre y valor, los participantes deben verificar en su listado si tienen a esa persona y señalarla, gana el primer participante que logre señalar a todos sus compañeros. Y dice BINGO

Actividad de Cierre: socialización de las preguntas reflexivas u orientadoras

- ¿Qué sensación generaron las actividades iniciales?
- ¿Cómo se relacionan con los demás? (con los amigos, con la familia etc)
- ¿Qué acciones puedo realizar para fortalecer las relaciones interpersonales?

Normas:

Respeto por el compañero y la palabra

Escucha activa

Actitud positiva

En la medida de lo posible disfrutar de la actividad						
Fortalecer lazos de amistad e intentar acercarse a nuevos compañeros.						
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 efectiva				
Toma de decisiones		Relaciones interpersonales x				
Solución de conflictos						
Pensamiento creativo	Manejo de tensiones y estrés	Empatía				
Pensamiento crítico						

Preguntas Reflexivas:

- ¿Qué sensación generaron las actividades iniciales?
- ¿Cómo se relacionan con los demás? (con los amigos, con la familia etc)
- ¿Qué acciones puedo realizar para fortalecer las relaciones interpersonales?

Recurso Físico: Cerrado

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

Materiales:

2 pelotas pequeñas

3 Argollas

Copias con los formatos del bingo

Lápiz, borrador y sacapuntas para cada participante

1 recipiente (canasta o bolsa para el facilitador)

Variable:

Esta técnica se puede adaptar como iniciación a cualquier temática, cambiándoles las palabras claves relacionadas a la temática a trabajar.

OBSERVACIÓN

Hace referencia al nivel de participación del coordinador en el desarrollo, seguimiento y evaluación de la técnica.

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



CONOCIENDO CONOCIENDO VAMOS COMPARTIENDO..

En la siguientes lineas escribe el nombre y apellido de 10 compañeros de grupo con los que nunca hayas comparido; pregúntale y escribe su nombre y un valor que lo identifique.

NOMBRE Y APELLIDO	VALOR
I.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

En la siguienze línea con letra grande escribe zu nombre, apellido y valor que ze identifica, luego recórtalo y entrégalo al coordinador del juego.

|--|

Bibliografía - Autor - Anexos

Adaptación equipo de trabajo Fundación Conconcreto.

Anexos:

Tips a tener en cuenta en la técnica:

- ✓ Permite fortalecer la cohesión grupal ya que es un medio para llegar a unas relaciones humanas y desarrollar actitudes de fraternidad y comunidad.
- ✓ Facilitar ir identificando la dinámica grupal.
- ✓ Permite la dinamización de la palabra.