

www.liderazgoymercadeo.com

Dinámicas de GRUPO



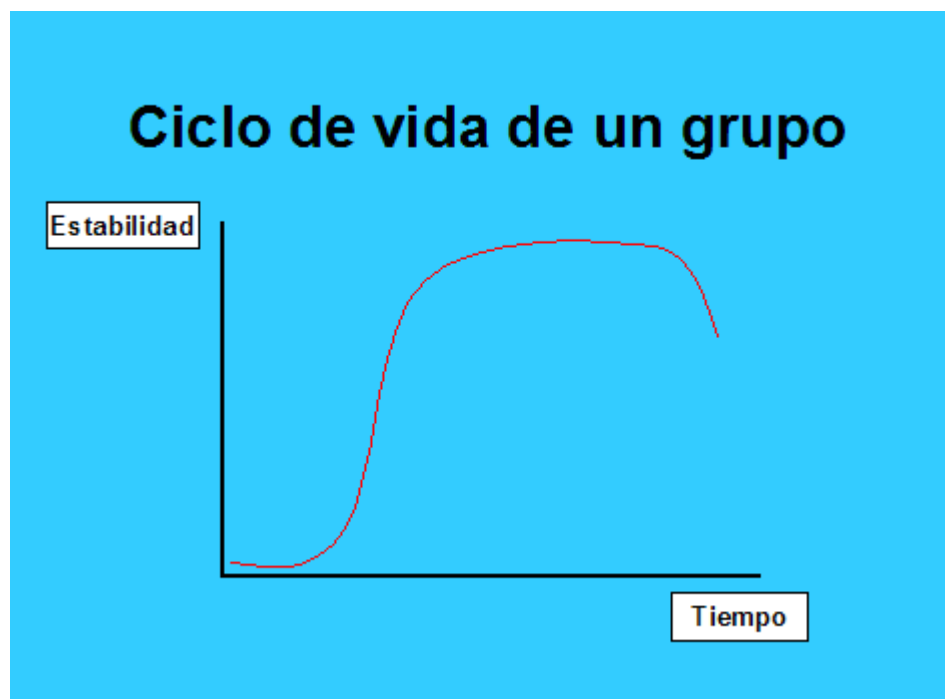
**Liderazgo
y Mercadeo.com**
<http://www.liderazgoymercadeo.com>

Indice

El grupo	3
Características del grupo - Objetivos comunes	7
Características del grupo - Unión	9
Características del grupo.- Establecimiento de normas	11
Características del grupo- Integración del coordinador	12
Características del grupo - Comunicación	12
Características del grupo - Empatía	14
Roles en el grupo	14
Consejos para el coordinador de un grupo.....	16
¿Qué son las dinámicas de grupo?	18
El uso del juego en las actividades de grupo	20
Dinámicas y juegos de presentación	22
<i>¿Qué es esto? ¿Dónde me he metido?</i>	22
<i>¿Cómo son mis compañeros?</i>	22
<i>¿Y yo? ¿Cómo me comporto? ¿Cómo me ven ellos?</i>	23
1.) Explicar el contexto y objetivos en los que se integra el nuevo grupo	25
2.) Presentación propia; cercanía	25
3.) Es espejo	26
A) Autopresentación	27
B) ¿Te gustan tus vecinos?	28
C) Rueda de entrevistas	30
D) La media carta	32
Dinámicas de integración	34
A) terminar la historia	36
B) Gorila, Jirafa, Elefante	38
C) Amigo Secreto.....	41
D) Calle, Avenida	42
E) Dinámica de la Cerilla	44
Dinámicas de comunicación	46
A) Veo por tus ojos,	46
B) ¿Qué opinas? ¿si o no?	48
C) Debate por roles.....	50
D) Los avioncitos	51
E) El acordeón	52

El grupo

No tendría sentido este curso sin el GRUPO. Vamos a ver en qué consiste, su ciclo de vida, esto es, nacimiento, crecimiento, consolidación y posible pérdida de la condición de GRUPO, y otros muchos aspectos de forma muy genérica, con la idea que cuanto leas pueda ser aplicado a tu grupo, cualquiera que sea su condición: una clase, una asociación, un grupo cristiano, en función de la edad,... Indudablemente es una disciplina abierta en la que cada coordinador puede aportar algo nuevo y distinto a su GRUPO, ya que es el que mejor lo conoce, y que quizás pueda ser extrapolado a otros grupos, por lo que se aprende cada día.



El GRUPO es el origen de todo lo demás: dinámicas, juegos,... Y primer principio básico: EL GRUPO LO COMPONEN PERSONAS. Algo que puede resultar obvio es olvidado a veces por los coordinadores. Personas con sus virtudes y sus defectos, que tienen su vida además de pertenecer a un determinado GRUPO, y a quienes, de alguna manera, el entorno les influye, ya sea por la edad, condiciones de vida, sociedad,... Por todo ello, lo más importante en un GRUPO SON LAS PERSONAS. Luego vendrá todo lo demás: objetivos, normas, roles, conflictos,..., pero todo ello vendrá dado por las personas que componen el grupo.



Formar un grupo cuesta, por lo que pido paciencia a los coordinadores (véase: monitores, profesores, etc.). Cuesta trabajo y tiempo, casi a partes iguales, y paciencia, mucha paciencia. Indudablemente, es fundamental que las personas decidan formar el GRUPO, ya que de otra manera es imposible. Una vez que se constituye el GRUPO, su

buen funcionamiento vendrá dado por el cumplimiento de una serie de características:

- Tener **objetivos comunes** por parte de todos los miembros.
- La **unión** de todos los miembros del grupo, incluido obviamente el coordinador.
- Establecer una serie de **normas de conducta**.
- Que el coordinador sea capaz de mostrarse como **uno más**, sabiendo en cada momento la posición que ocupa, pero cercano al resto del grupo.
- **Comunicación** fluida entre todos.
- Tener claro que **el GRUPO lo componen personas**, como para ponerse siempre en el lugar del compañero.

Es conducta típica en los seres humanos la formación de grupos, lo que vemos muy claro en la formación del primer día de clase, cualquiera que sea la edad de los alumnos. Se forman grupos, que luego se consolidarán o no, pero la persona encuentra a alguien que a priori tiene los mismos objetivos que ella. Junto a esto, pueden formarse grupos por la relación de personas, que se van uniendo, van coincidiendo en sus objetivos y valores, en su forma de actuar,..., o bien, hay personas que tratan de integrarse a un grupo ya constituido por el simple hecho de gustarle las tareas que realiza el grupo, o porque ven a este como el medio para conseguir un objetivo superior.

En resumen, una persona quiere pertenecer a un grupo para satisfacer una serie de necesidades personales que no puede lograr de

forma individual lo cual, a través del hecho de compartir y aprender del resto de compañeros, da como resultado mejores personas.

Características del grupo - Objetivos comunes

Es fundamental que el GRUPO tenga una serie de objetivos concretos, algo así del porqué se ha constituido el mismo. Los miembros deben ser solidarios con el objetivo, anteponiendo el grupo a los intereses personales, aspecto primordial para el buen funcionamiento del el GRUPO, ya que restará tensiones y conflictos, conduciendo a la cohesión de cada una de las personas que lo componen.

La constitución de objetivos grupales implica la motivación del GRUPO para el logro de los mismos. Aun más podrán implicarse los miembros en la consecución de objetivos grupales si cuentan con sus propios objetivos individuales dentro del GRUPO, si bien estos objetivos individuales tendrán que estar en consonancia con los del GRUPO.

Tanto desde el punto de vista grupal como individual, la persecución de objetivos generales aporta al GRUPO, como ya hemos comentado antes, motivación, así como otras características que les aportan cohesión, solidaridad entre los miembros, mayor productividad y satisfacción para todos los compañeros.

Los objetivos deben ser claros, pero también realistas. Asimismo, su consecución ha de implicar a todos y cada uno de los miembros del grupo además de aportar valor para el GRUPO. Y, para finalizar, los objetivos han de ser consecuentes con el entorno en el que se integra el GRUPO, de forma que no podemos pedir a un GRUPO que se forma

en una asociación juvenil que tenga los mismos objetivos que el GRUPO que se forma en la escuela.

Características del grupo - Unión

La cohesión del GRUPO es imprescindible para que su funcionamiento sea el adecuado, y en este sentido es fundamental el papel del coordinador del mismo, ya que, entre otras cosas, debe anticiparse a los comportamientos de los miembros así como comprender las circunstancias en las que ocurren los mismos. Y es que no es lo mismo el enfado de chavales de 16 años que el conflicto de otros de 23 años, a los que se presume mayor madurez, así como hay que distinguir si esto ocurre en una clase o entre los miembros de una asociación, y sin embargo todo ello resta unión al GRUPO, cualquiera que sean sus condicionantes.



En esto son muy importantes los objetivos, que promuevan el trabajo en equipo entre los compañeros. La consecución de objetivos

aporta satisfacciones al grupo (y también de forma individual) que lo hacen más fuerte. Podríamos decir que le otorgan un prestigio y una creencia en sí mismos.

De esta forma se acrecienta el sentimiento de pertenencia al GRUPO, ya que los miembros han sido capaces de establecer una serie de relaciones de cooperación, de solidaridad con el compañero, de éxito en las actividades propuestas. Este sentimiento de pertenencia varía en función de lo integrados que estén cada uno de los miembros en el GRUPO.



Características del grupo.- Establecimiento de normas

Se deben establecer una serie de normas de comportamiento dentro del GRUPO, lo que favorecerá la consecución de objetivos propuestos, así como el respeto entre los compañeros y el desarrollo del GRUPO. El coordinador debe guiar el establecimiento de estas normas, si bien han de ser los miembros del grupo quienes consideren y acepten las normas, de forma que, al haber sido confeccionadas entre todos, todos los miembros del GRUPO las asumirán como suyas, teniendo en consideración que el espíritu de las normas no persigue otro objetivo o que el adecuado funcionamiento del GRUPO.

Estas normas sirven, entre otras cosas, para la resolución de conflictos, los cuales empiezan a aparecer cuando los miembros tienen confianza con el resto del GRUPO. Pero el GRUPO no ha de ver la aparición de un conflicto como aspecto negativo, sino que ha de buscar los medios para llegar a la solución del mismo, y convertir esa amenaza en la oportunidad de fortalecer su cohesión y en la propuesta de nuevos objetivos y actividades.



Características del grupo- Integración del coordinador

Quizá resulte obvio e innecesario, pero es algo imprescindible. El coordinador ha de ponerse a la altura de los miembros del GRUPO que conforma, igual que el profesor de primaria juega con sus alumnos de 4 y 5 años. El coordinador empleará su experiencia para un mejor funcionamiento del GRUPO, para que los miembros se vean reflejados en él, puesto que ya habrá pasado por su lugar, es decir, habrá sido alumno si ahora es profesor, habrá sido usuario en una ludoteca si ahora es monitor, o habrá sido un miembro más del GRUPO (sin la responsabilidad de la coordinación) si hoy asume ese cargo.

A menudo ocurre que el coordinador no participa en las actividades, sino que deja actuar al resto de miembros. Error. Debe ser uno más: en el juego, en la actividad, en el taller, en los momentos de informalidad,... De esta manera será más cercano al resto de miembros, lo que reforzará las relaciones y la confianza en el GRUPO, lo cual casi garantiza el posterior logro de objetivos.

Características del grupo - Comunicación

Nuevo aspecto fundamental para el adecuado desarrollo del GRUPO. En todo momento debe darse, y no solo desde la palabra, sino desde los gestos, en lo que podemos denominar comunicación no verbal. Esto favorece la relación entre los miembros.

Una comunicación adecuada es muestra de un grupo compacto, integro, donde reina el buen ambiente y en el que cada miembro asume su papel a la perfección. De esta manera, se facilita que los objetivos no vengan impuestos, sino que sean fruto de la participación de todos los miembros en la elaboración de los mismos, lo que aporta dosis de motivación para el cumplimiento de los mismos. Lo mismo ocurre en el caso del establecimiento de reglas de comportamiento y la resolución de conflictos, cuando la comunicación actúa como medio para llegar a buen fin en este sentido.

La comunicación favorece la alegría del GRUPO, el sentirse a gusto dentro de él, la satisfacción de sus miembros, su integración, su cooperación en la realización de actividades, dinamismo,...



Características del grupo - Empatía

La condición de partida, básica e inequívoca: el GRUPO lo componen personas, con sus virtudes y defectos, sus errores y aciertos. No hay que ser injustos ni juzgar al compañero. Hay que dar siempre la oportunidad. Hay que ponerse en su lugar para entenderlo. Ser tolerante.

Roles en el grupo

Dentro de un GRUPO, como en el trabajo o la familia, existen una serie de roles entre los miembros que lo componen. Y una persona tiene más de un rol, en función del entorno en el que se rodea. Así, y a modo de ejemplo, es padre en la familia, profesor en la escuela, presidente del club social al que acude en su tiempo libre, miembro de la peña de su equipo de fútbol, tímido con sus amistades,...

El rol es la función que cada uno desempeña en un GRUPO y que los demás esperan de él. Es importante en un GRUPO que cada miembro esté satisfecho del rol que desempeña en el mismo, así que se potencien determinados roles según lo requieran las condiciones del GRUPO.

Hay una serie de roles que todo GRUPO debe tener, pero por encima de todos, está el del liderazgo. El líder es el miembro que ejerce influencia sobre el resto, el que tira del carro, en lenguaje coloquial. Y ocupa este rol por el cargo que ostenta, o bien por su aptitud, participación, compromiso,... Otros roles necesarios en todo GRUPO son el del integrador, el simpático (siempre preocupado por

crear buen ambiente) o el frío (necesario antes situaciones de conflicto).

Consejos para el coordinador de un grupo

El coordinador suele recoger el rol de líder del Grupo, el cabecilla, el que tira del carro. El coordinador (o animador) precisamente hace eso, **anima**. Aprovecha la experiencia que acumula y trata de que los miembros del GRUPO no tengan las dificultades que tuvo él mientras no coordinaba. Tiene “siete ojos” y se adelanta a los comportamientos y las respuestas. Es amigo, pero sin dejar de lado el rol de ser quien coordina.

Puede responder al siguiente perfil psicológico:

- Es abierto y no es dogmático
- Es sociable
- Es colaborador y no protagonista
- Es democrático y no autoritario
- Tiene recursos

- Es sensible a los sentimientos de los demás (porque sabe perfectamente que el GRUPO lo componen personas), no es torpe ni inoportuno.

- Es solidario

A continuación, una serie de consejos que pueden serle de utilidad, pero que en absoluto están cerrados, ya que cada día aprenderá de su persona, del resto de miembros del GRUPO.

1. Ser persona y tener en cuenta que el GRUPO se compone de personas. La gente es lo más importante, el principal valor del GRUPO.
2. Tener paciencia, autocontrol, y autocrítico, especialmente durante las etapas de nacimiento y crecimiento del GRUPO.
3. Demostrar ganas e ilusión, dinamismo y movimiento.
4. Respetar en todo momento a todos los miembros, y fomentar éste entre los compañeros.
5. Fomentar el diálogo y la participación del GRUPO.
6. Valorar a las personas, su esfuerzo, opiniones, trabajo, sacrificio,...
7. Preparar a conciencia las actividades antes de realizarlas con los miembros del GRUPO.
8. Tratar de educar y hacer mejores personas a los miembros.
9. NO crear diferencias entre los miembros del GRUPO.
10. Transmitir

¿Qué son las dinámicas de grupo?

Las dinámicas de grupo son herramientas empleadas en estos para tratar determinados temas, de forma que los miembros puedan trabajar y sacar conclusiones de forma práctica y amena, en la mayor arte de los casos. Se emplean para aspectos muy diversos, pero son de gran utilidad en temas que sean engorrosos de tratar. Por tanto, son medios, pero no fines en sí mismos.

Su empleo es más sencillo en ambientes cordiales, en los que predomine las ganas de aprender del compañero. Las dinámicas se basan en el trabajo voluntario (nunca forzar la participación) y la conciencia de GRUPO.

Con las dinámicas de grupo de busca simplicidad y entretenimiento a la hora de trabajar un tema. Esta claridad ha de mantenerse durante toda la actividad para evitar que el tema principal se desvíe, perdiendo el sentido la dinámica empleada. Para ello, el coordinador, o en otro caso quien conduzca la dinámica, ha de conocerla muy bien (así como posibles variantes, a emplear según se desarrollo), así como saberla utilizar y desarrollar oportunamente. Siempre deben dirigirse al logro de un objetivo concreto.

No solo influye el logro de un objetivo concreto y el momento en que desarrollar una determinada dinámica, sino que hay que tener muy claro que no todas las técnicas son válidas para todos los grupos. Podríamos establecer una clasificación de las dinámicas de grupo en función de los siguientes condicionantes:

- los objetivos perseguidos.- gran variedad de dinámicas, como veremos en este curso y los siguientes.
- la madurez del grupo.- para los grupos de reciente constitución hay que emplear dinámicas sencillas, mientras que en grupos más entrenados (acostumbrados al uso de dinámicas) se pueden emplear técnicas más complejas.
- el tamaño del grupo.- muy importante considerar esto, ya que será más fácil encontrar el consenso en las conclusiones de un grupo pequeño. También es importante que el conductor sepa mantener la intensidad de la dinámica en todo momento, algo especialmente difícil en grupos grandes, que tienden a la distracción.
- el entorno.- como en todo en la vida, el entorno condiciona la realización de una dinámica. Espacio interno o externo, materiales necesarios, meteorología (en su caso), tiempo necesario (evitar recortes o alargues de tiempo que no aporten nada),... son aspectos a considerar por el conductor de la dinámica durante la preparación de la misma.
- las características de los miembros del grupo.- edades, intereses, experiencias, capacidades, posibilidades, atención, madurez,...
- la capacidad del conductor de la dinámica

El uso del juego en las actividades de grupo

En el funcionamiento diario de un grupo es muy importante la realización de juegos. Estos pueden tener o no fines concretos, pero nos centramos en este momento en el juego como herramienta para el grupo, como antes hemos hablado de las dinámicas.

Un buen momento para realizar un juego es al iniciar la actividad del día (por ejemplo, una dinámica de grupo) ya que sirve para concentrar al grupo e ir entrando en situación. De esta manera ya se está realizando una labor en común, que facilitará la motivación de todos para continuar la actividad. Además de para divertirse y relajarse entre actividades, el juego tiene la función de reflejo de situaciones reales, que bien podríamos emplear durante la actividad.

Pero el encargado de realizar el juego debe tener en cuenta una serie de factores que lo condicionan, como el número de participantes, sus respectivas edades y capacidad de entendimiento, su seguridad, las condiciones climáticas, el lugar y materiales disponibles así como los juegos anteriores que haya realizado el grupo, lo que le permitirá un nivel más alto o más bajo.

También debe ser creativo (lo que desarrollarán también los miembros del grupo) para no repetir los juegos a lo largo de varias sesiones, para, de esta forma, mantener la atención e intensidad de todos los miembros. Dos últimas consideraciones: 1) adecuado uso de juegos cooperativos, para que los que pierdan no se sientan desplazados, y 2)

atención a la finalización del juego para no extenderlo en demasía para así mantener el interés para la próxima ocasión.

Dinámicas y juegos de presentación

Por muy lógico que parezca, esta serie de actividades es tremendamente útil cuando se está formando un nuevo grupo o bien cuando un nuevo miembro da los primeros pasos para incorporarse al mismo. En uno u otro caso la incertidumbre ocupa gran parte de la mente del nuevo miembro del grupo. En ambos casos las dudas son muy importantes, pero me atrevería a decir que aun lo son más en el caso de la incorporación a un grupo ya formado y que funciona basándose en sus propias normas y costumbres. Estas dudas podemos resumirlas en los siguientes aspectos:

¿Qué es esto? ¿Dónde me he metido?

La persona está llena de dudas, y quiere conocer, tiene ansia por saber. Quizás sólo sepa lo que le han contado del grupo, pero todo ello lo va a comprobar siendo un miembro más del mismo. Va a prestar mucha atención a cada movimiento, a cada gesto. No sabe cómo va a desarrollar esta nueva experiencia, porque no tiene muy clara la composición del grupo, ni su forma de funcionar, ni de comportarse,... Va a prestar especial atención a lo que haga / diga el coordinador del grupo, que tiene el papel de ayudar al nuevo miembro en sus primeros pasos para que se vaya adentrando en la dinámica del grupo.

¿Cómo son mis compañeros?

El nuevo miembro mantiene el ansia por conocer. Está desarrollando una nueva experiencia en la que el factor tiempo será importante para lograr los frutos deseados. Por ello, está deseoso de

conocer a los compañeros con los que compartirá esta experiencia. En este caso, el coordinador facilitará el conocimiento de los nombres del resto del grupo así como las relaciones, para lo que podrían llevarse a cabo tareas por equipos, de forma que se facilite la integración

En el grupo. El nuevo miembro tendrá los ojos bien abiertos para tener una primera impresión de sus compañeros pero sin sacar conclusiones, ya que será en el trabajo y la realización de actividades conjuntas donde conocerá realmente a cada uno de sus compañeros.

¿Y yo? ¿Cómo me comporto? ¿Cómo me ven ellos?

Esta es una cuestión de confianza en uno mismo, que indudablemente, es normal, genera dudas a la persona cuando se adentra en una nueva experiencia, en este caso, en un nuevo grupo con personas desconocidas. Crecen las dudas porque no sabe si debe “actuar” o comportarse como realmente es. No sabe nada, de ahí el ansia por saber, por conocer. No sabe cómo será la primera impresión que dé al resto de compañeros, ni si le integrarán en el grupo o bien le rechazarán por ser nuevo,... No sabe siquiera si podrá superar su propia timidez ante esta situación... De todos estos aspectos debe estar muy atento el coordinador del grupo, para hacerlo sentirse lo más cómodo posible ante el primer contacto. Dos aportaciones en mi opinión: que la persona se comporte como realmente es, dándose a conocer al resto de compañeros, lo que facilitará su integración en el grupo; y una segunda, dirigida al coordinador: que comente su propia experiencia de la primera vez que pasó por alguna situación similar, de

forma que el nuevo miembro tenga en él un espejo que le sirva de referencia en sus actuaciones.

He enfocado esta serie de dudas personales hacia la llegada de una persona a un grupo ya formado. Pero trasladamos esta serie de reflexiones a todos y cada uno de los miembros que llegan por primera vez a un grupo, ya sea de clase, asociación, compañeros de empresa de diferentes localidades,...

Comentar igualmente que esta serie de pautas de comportamiento no son etapas, sino que concurren en la mente de la persona, ya que se dan todas a la vez en el momento de la primera toma de contacto en la construcción / incorporación de un nuevo grupo.

He insistido mucho en la ansiedad por saber, por conocer. Los miembros quieren saber los nombres de sus compañeros. Y desde ahí, quieren conocerlos. Conocer su personalidad, sus similitudes, diferencias,... en resumen, tener indicios que les identifiquen con uno u otro miembro del grupo, aun formando parte todos de un mismo grupo.

Este primer contacto del grupo es fundamental para el desarrollo del grupo. El coordinador del mismo ha de ser consciente de los miedos y dudas que hemos comentado anteriormente, por lo que debe mostrarse cercano y comprensivo. Y así siempre, pero inexcusablemente en los primeros días de formación del grupo. En estos primeros días, en los que el coordinador empleará las técnicas y juegos de presentación que veremos ahora, éste debe seguir una serie de pautas que a continuación comento:

1.) Explicar el contexto y objetivos en los que se integra el nuevo grupo

Es decir, responderá de esta manera al dónde estamos que comentaba respecto a las dudas de los miembros. Claro está que lo que tendrá que decir en este primer paso será muy distinto si estamos en una clase, una ludoteca o una reunión de empresa. El coordinador realizará una valoración general de sus objetivos y de su modo de funcionamiento del grupo, si bien esto puede modificarse posteriormente ya que está condicionado a la composición del mismo. Pero si que tiene aquí la oportunidad de asentar determinados aspectos que considere debe dejar claros desde el principio. Tendrá que estar muy atento a los gestos y, por supuesto, a las preguntas de los miembros, para disipar todas las dudas posibles cuanto antes, lo que hará ganar en confianza y seguridad al resto de miembros. De hecho, incitará a las preguntas y la resolución de dudas, reflexionando además sobre el porqué un miembro puede hacer una determinada pregunta.

2.) Presentación propia; cercanía

El coordinador debe ser el primero en darse a conocer, dando su nombre y determinados datos, como podrían ser la edad, lugar de nacimiento, su estado, su carrera académica y profesional, sus gustos,... con lo que inducirá indirectamente a que los miembros hagan una presentación similar dándose a conocer al resto de compañeros. De esta forma se ve al coordinador como uno más, con el respeto que merece por la edad o la experiencia en determinados campos, pero

como una persona cercana y comprensible, uno más en el grupo. Por esto recomendaría que esta serie de presentaciones se desarrollaran situándose el grupo en forma de círculo, siempre y cuando los juegos y técnicas a emplear lo permitan, para que todos estén el mismo nivel y se vean las caras.

3.) Es espejo

El coordinador del grupo es el espejo en el que se miran el resto de los miembros. Su actitud, su conducta, son de gran interés para el resto de componentes, que tendrán conductas similares con el resto de compañeros, por lo que el coordinador debe tener muy en cuenta este aspecto. Es el modelo a seguir

En este apartado vamos a ver técnicas y juegos de presentación, desde los cuales los miembros del grupo van a empezar a tener contacto. En esta serie de actividades vamos aprenderemos los nombres del resto de compañeros y quizás alguna característica de los mismos, en función de la técnica o juego que se emplee. A estos les siguen juegos y técnicas de conocimiento, como veremos en el apartado siguiente. Estas actividades pueden desarrollarse tanto en un espacio interno (salón, habitación,...) como externo (campo, patio, playa,...) en función de los objetivos del grupo y de los condicionantes de la propia actividad.

En todas estas técnicas o juegos vamos a seguir un mismo formato, lo que facilitará su aplicación por parte del coordinador. En primer lugar, el NOMBRE del juego o dinámica que corresponda,

seguido de los OBJETIVOS que se persigan con su realización. Junto a esto haremos mención a la EDAD (si es necesario) así como a los MATERIALES necesarios para su desarrollo. El DESARROLLO del juego o técnica y sus VARIANTES (si las hay) serán los últimos aspectos a considerar, si bien la propia actividad podría motivar la incorporación de nuevos condicionantes. Los materiales tendrán su propia descripción si es necesario. Además se incorporarán fotografías que faciliten la comprensión de los materiales a emplear así como el desarrollo de la propia actividad.



A) Autopresentación

Es una dinámica sencilla con la que los miembros del grupo conocerán los nombres de sus compañeros. Puede realizarse en un espacio cerrado o abierto, y ayudará a que el grupo pueda superar los primeros momentos de inquietud por no conocer al resto de compañeros. Es muy importante el papel del coordinador para dar dinamismo a la actividad, fomentando la participación de los miembros. Aplicable a grupos que tienen su primer contacto.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Pizarra o panel sobre el que escribir, tizas o rotuladores (en función de la pizarra o panel) y sillas, tantas como miembros del grupo.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los miembros del grupo, sentados en semicírculo, se levantarán hasta la pizarra o panel, donde escribirán su nombre. Tras esto, comentarán aspectos varios de su vida, como la edad, lugar de nacimiento, hobbies,... Aunque ya se haya presentado con anterioridad, el coordinador será el primero en realizar la actividad, marcando la pauta de lo que irá diciendo cada miembro del grupo. Sería conveniente seguir el orden en el que los miembros estén sentados, ya que la timidez podría eternizar la actividad si el orden de salida es voluntario.

VARIANTES.- No necesariamente hace falta la pizarra o el panel y levantarse, sino que se puede realizar una rueda estando el grupo sentado en círculo. También puede hacerse de pie, lo que da intensidad al ejercicio.

OTRAS CONSIDERACIONES.- Es una actividad recomendada para grupos no excesivamente grandes (no más de 15 personas), ya que en grupos grandes puede resultar muy pesada.

B) ¿Te gustan tus vecinos?

Es un juego clásico y muy conocido entre los animadores de grupos de pequeña edad. Es muy útil para niños que tienen su primer contacto, y es que pese a ser muy sencillo les resulta muy divertido. No necesita mucho tiempo.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Sillas. El número necesario es el de los componentes del grupo menos una.

EDAD.- hasta 10 años.

DESARROLLO.- *Los componentes del grupo se sientan en círculo en las sillas dispuestas; todos, a excepción de uno, que queda de pie en el centro. El que está en el centro, que en un primer momento sería conveniente que fuera el coordinador para explicar la dinámica del juego, se dirigirá a uno de los miembros preguntándole: “¿Cómo se llaman tus vecinos? ¿Te gustan tus vecinos?” El preguntado tendrá que responder el nombre de los que están sentados a su lado, de forma que si no responde correctamente pasará a ocupar el lugar del centro. En caso de responder correctamente (“mis vecinos se llaman Isaac y Noelia”, por ejemplo) seguirá diciendo: “sí, me gustan mis vecinos, pero también me gustaría que fueran Daniel y María José” (haciendo referencia a otros dos miembros del grupo). En este momento, Daniel y María José tienen que ocupar los lugares de Isaac y Noelia, y también el que está en el centro tratará de situarse como vecino del que ha*

preguntado, por lo que Daniel o María José quedarán sin sitio y ocuparán el lugar del centro.

El que queda en centro, bien porque no haya acertado con el nombre de sus vecinos o porque se ha quedado sin sitio se dirigirá a otro miembro del grupo haciéndole las mismas preguntas (“¿Cómo se llaman tus vecinos? ¿Te gustan tus vecinos?”) continuando así la dinámica del juego

VARIANTES. *- Una vez que el niño responde y acierta con sus vecinos, en lugar de decir “sí, me gustan mis vecinos, pero también me gustaría que fueran Daniel y María José” podría decir “sí, me gustan mis vecinos, pero quiero conocer a más vecinos”, momento en el que todos los miembros del grupo tendrían que cambiar de sitio, quedando en el centro el que no haya encontrado una silla libre.*



C) Rueda de entrevistas

Puede realizarse tanto en espacio interior como exterior, si bien es necesario que el número de componentes del grupo que realiza esta actividad sea superior a 10, ya que deben formar círculos concéntricos como veremos en el desarrollo. No requiere mucho tiempo y posibilita

el trato entre los miembros. Cuanto mayores sean quienes realizan esta actividad más jugo se obtendrá de la misma.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros y empiecen a tratarse.

MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- a partir de 15 años, cualquiera.

DESARROLLO.- El grupo se divide en dos, formando círculos concéntricos uno frente a otro, viéndose las caras. De esta manera hemos formado parejas. Estas parejas se presentarán y hablarán entre ellos. Cuando el coordinador lo considere oportuno (recomiendo no más de dos minutos para que el juego sea lo más dinámico posible) realizará una señal (acústica o visual) con la que uno de los grupos se moverá un lugar a la derecha, formándose de esta manera nuevas parejas, y realizando la misma dinámica.

VARIANTES.- Posibilidad de exponer en común al resto del grupo la presentación de un compañero entre todos los que hayan tenido oportunidad de conversar con él.

OTRAS CONSIDERACIONES.- Recomendable para profesores que impartan cursos de no excesivo tiempo, para crear un ambiente relajado en clase.

D) La media carta

Es un juego muy sencillo y entretenido, recomendado para grupos muy grandes que no se conocen, como podrían ser convivencias con personas llegadas desde distintos lugares. Requiere un tiempo medio. Es indiferente realizarlo en espacio interior o exterior, pero este lugar debe ser lo suficientemente amplio como para que todos los que componen la dinámica puedan moverse con tranquilidad.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo empiecen a conocer los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Baraja de cartas y tijeras.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Comienza con el coordinador repartiendo a cada componente del juego la mitad de una carta, que previamente habrá sido cortada. Hay que tener en cuenta que deben repartirse mitades de cartas pares, por lo que el propio coordinador jugará o no si es necesario, en función de si el grupo es par o impar. Y repartirá estas medias cartas por orden, es decir, cuidando que haya repartido las dos mitades de una misma carta. Luego, cada miembro de este gran grupo podrá moverse libremente en búsqueda de su pareja, es decir, de la otra mitad de la carta. Cuando las personas con las dos mitades se encuentren tendrán que presentarse y entablar una conversación, volviendo al lugar de origen donde se repartieron las mitades de cartas, pero esta vez, sentados uno junto a otro. Una vez que han vuelto todas

las parejas, se realizará una presentación del compañero al resto de miembros del grupo y viceversa.



VARIANTES.- Si el grupo no es tan grande, pueden repartirse números, de forma que se tengan que encontrar los mismo números, o bien mitades de fotos.



E) Presentación periódística

Es un sencillo juego que nos ayudará a los que realicemos más adelante con nuestro grupo, cuando nos adentremos en técnicas de conocimiento, debates,... ya que interpretamos un personaje. Somos periodistas, y queremos conocer a nuestros compañeros preguntándole sobre su vida y aspectos personales. Puede resultar muy divertido por el ingenio de los miembros del grupo, y puede realizarse en cualquier

espacio, ya sea interior o exterior. Lo ideal es que, al menos, participen 10 personas.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos, tantos como componentes del grupo que realicen la actividad.

EDAD.- Cualquiera, pero es más adecuado a partir de los 14 años.

DESARROLLO.- Los componentes del juego se sitúan por parejas, y van a realizarle una entrevista a su compañero, como si de un periodista se tratase. Por ello llevan papel y bolígrafo, a modo de libreta, e irán anotando las respuestas a las preguntas que le realice. Posibles preguntas: *¿Cómo te llamas? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives? ¿Estudias o trabajas? ¿Dónde? ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ...* Pero para parecer periodistas, y hacer la actividad más divertida se pueden hacer preguntas más comprometidas. Ambos deben realizar mutuamente la entrevista, para luego hacer una presentación de su compañero al resto de miembros del grupo. Y así con todos.

Dinámicas de integración

Son la herramienta a emplear por todo coordinador de grupo cuando persigue el objetivo de la unión del mismo. Igualmente se emplean en caso de conflictos, para que los miembros superen el problema y vuelvan a trabajar juntos.

Pero principalmente deben emplearse en las fases de nacimiento-crecimiento del grupo. Sirven para coger confianza, para relajar tensiones propias de miembros que apenas se conocen, para integrar a nuevos compañeros, o simplemente, para crear el ambiente adecuado de trabajo.

Persigue el objetivo principal de la cohesión del grupo, pero sin dejar de lado otros, como podrían ser:

- Fomentar relaciones de amistad entre los miembros del grupo en sus primeros momentos.
- Sacar a relucir los intereses del grupo y de cada uno de sus miembros en particular, información con la que el animador guiará al grupo en su quehacer diario.
- Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.
- Generar auto confianza (tanto individual como de grupo) en todos los componentes del grupo.
- Trabajo en equipo.

A) terminar la historia

OBJETIVOS.- Fomentar trabajo en equipo, la creatividad y la participación.

MATERIALES NECESARIOS.- Sillas.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- El animador divide el grupo en equipos con el mismo número de personas, que habrán de reunirse en lugares distintos dentro del espacio (interior o exterior) en el que se desarrolla la dinámica. Luego empezará a contar una historia a los equipos, que tienen la misión de terminarla, en función del sentido final que quiera otorgarle el animador a la historia. El equipo que antes lo haga tendrá que exponerlo en común al resto del grupo.

La historia podría empezar: *“Una tarde unos amigos se reunieron para merendar, y uno de ellos propuso que se fueran juntos a disfrutar de unas vacaciones. Comenzaron a discutir sobre el destino y el precio del viaje. Entonces...”* En este momento el animador informa a los equipos que la historia debe tener un *final feliz*. Los equipos se reúnen y el que primero termine, expone. Finalmente, el animador irá preguntando a los componentes de los equipos que tal se han sentido con sus compañeros, si lo han conocido más, si coinciden en sus pensamientos, si podría extrapolarse el comportamiento del equipo al grupo.

VARIANTES.- La historia puede ser cualquiera que se invente el animador, así como los finales que proponga: feliz, triste, sorprendente, sin sentido,...

CONSIDERACIONES.- La dinámica puede repetirse en varias ocasiones, y el monitor debe hacer que expongan todos los equipos formados ante sus compañeros.



B) Gorila, Jirafa, Elefante

OBJETIVOS.- Crear buen ambiente en el grupo desde el juego.

MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- Cualquiera, pero al ser un poco infantil se hace divertido para los mayores.

DESARROLLO.- Todo el grupo se sitúa en círculo, menos uno que “la queda”. Éste tendrá que ir situándose cara a cara con el resto de participantes, a los que les dirá “GORILA”, o “JIRAFa”, o “ELEFANTE”. En este momento, tanto el que ha recibido esta señal como sus compañeros de izquierda y derecha tendrán que representar la figura del animal que corresponda. El que falle de los tres tendrá que pasar al centro. La reacción adecuada debe ser instantánea, o de lo contrario se considerará fallo y pasará al centro a tener que decir el nombre del animal al compañero que quiera. Y así sucesivamente. ¿Cómo se representan los animales?

ELEFANTE.- *el del centro es la cara del elefante, y al escuchar este animal tendrá que situar los brazos en la cara simbolizando la trompa, y emitiendo su sonido. El de su izquierda se inclinará hacia la derecha hasta llegar a la cara del elefante como si fuera una oreja. Lo mismo el de su derecha pero en el sentido contrario.*



- JIRAFAS.- el del dentro se mantendrá de pie, poniéndose los cuernos con los dedos, simbolizando el cuerpo de la jirafa. El de su izquierda se agachará de cara a la jirafa; lo mismo hará el de su derecha.



- GORILA.- el del centro es el mono, que se agachará en cuclillas, y con sus brazos hacia arriba se sujetará a la barra que forman sus compañeros con los brazos entrelazados. Estos se mantienen en pie.



CONSIDERACIONES.- Hacer participar a todos los miembros del grupo, momento en que puede darse por finalizado el juego.



C) Amigo Secreto

OBJETIVOS.- Establecer relaciones entre los miembros del grupo.

MATERIALES NECESARIOS.- Una cesta y tarjetas con los nombres de los participantes.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los miembros vivirán una experiencia de integración. De la canasta sacarán la tarjeta que tendrá el nombre de su “*amigo secreto*”. En caso de sacar la tarjeta con su mismo nombre volverá a meterla en el cesto y sacar otra. Por supuesto, es fundamental que durante el tiempo que dura la dinámica los participantes no digan a nadie quien es su amigo secreto. Durante el tiempo de duración de la dinámica, que el animador debe dejar muy claro a los participantes, cada uno de ellos tendrá que relacionarse especialmente con su amigo secreto, sin decirle que es él, y así se comprobará la actitud de ambos, su forma de ser,... Una vez que se da por concluida la dinámica, los miembros se sientan en círculo, y uno de ellos acude voluntariamente al centro del mismo. Se le tapan los ojos, y debe acertar con su amigo secreto (que se pondrá detrás de él), para lo que tiene dos oportunidades. Ambos comentarán su experiencia ante los compañeros. A continuación, la persona identificada se tapa los ojos y debe reconocer a su amigo secreto. Y así sucesivamente.

CONSIDERACIONES.- Su duración depende del contexto en el que se mueva el grupo. Así podría ir desde un día (en convivencias de día o

aperturas del curso) hasta un mes (en grupos de reuniones constantes, o mismamente clases).



D) Calle, Avenida

OBJETIVOS.- Crear buen ambiente en el grupo desde el juego.

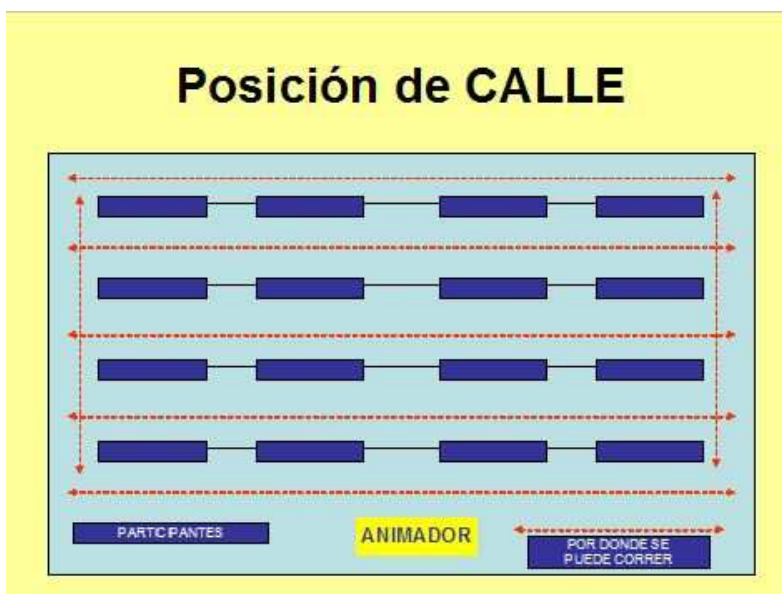
MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Todos los miembros del grupo de dispondrán en varias filas con los brazos alargados, prácticamente rozando las manos del compañero. Todos menos dos, de los que uno tratará de coger al

otro, y éste evitar ser pillado. Pero para correr solo pueden hacerlo por la calle o la avenida, que vendrá marcada por la posición del resto de participantes. Si se sitúan de forma horizontal es que están representando una calle; si se sitúan de forma vertical están representando una avenida. Permanecerán quietos. Los dos que corren no pueden pasar bajo los brazos, y sólo corren en el sentido marcado por la calle o la avenida. El monitor se sitúa frente a todos e irá indicando si los participantes deben situarse en forma de calle o de avenida. La indicación la realizará al grito de ¡¡¡CALLE!!! o ¡¡¡AVENIDA!!! Este podrá cambiar cada vez que quiera a calle o avenida. En el momento que un participante coge al otro se para el juego y ocupan su lugar otros dos.

CONSIDERACIONES.- El encargado de dar la voz de calle o avenida (en primera instancia el animador) podría ser el que es cogido en el juego. Hacer participar a todos los miembros del grupo, momento en que puede darse por finalizado el juego.





E) Dinámica de la Cerilla

OBJETIVOS.- Establecer relaciones entre los miembros del grupo de forma distendida.

MATERIALES NECESARIOS.- Una caja de cerillas, papel y bolígrafo.

EDAD.- Cualquiera, adaptando el nivel del juego a las edades y el tipo de grupo en el que se realice la dinámica.

DESARROLLO.- El animador se prepara una serie de preguntas, que los participantes, sentados en círculo, tendrán que ir respondiendo. Estas preguntas podrían ser de tipo familiar y particular (*decir el nombre de sus padres, de sus hermanos, sus deportes preferidos,...*), para ser más comprometidas según vaya avanzando la confianza entre los miembros del grupo.

El animador hace una pregunta al primero de los participantes. Entonces, este se enciende una cerilla, que pasará a su compañero cuando responda a la pregunta, por lo que se exige rapidez.

CONSIDERACIONES.- El nivel de las preguntas debe ir en consonancia con el nivel del grupo.

Dinámicas de comunicación

A) Veo por tus ojos,

Dibujo por tus palabras

OBJETIVOS.- Facilitar la comunicación y el entendimiento entre los miembros del grupo.

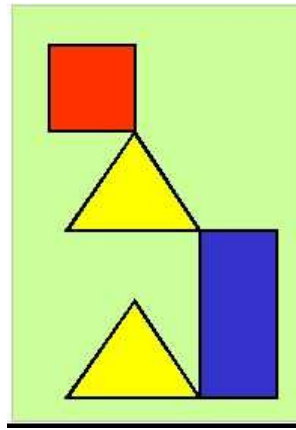
MATERIALES NECESARIOS.- Papel, y lápiz, tantos como participantes. Es conveniente contar con soportes en los que puedan apoyarse los miembros que dibujan.

EDAD.- Cualquiera

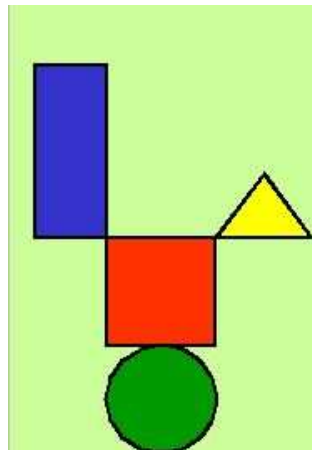
DESARROLLO.- El animador seleccionará a uno de los miembros del grupo, al que entregará una plantilla como las que se muestran en los siguientes gráficos. Este se pondrá de cara a sus compañeros, a los que explicará la composición de las figuras geométricas tal como aparecen en la plantilla. Tendrá que explicarse muy bien para ser entendido por sus compañeros. Una vez que todos los miembros completen el dibujo correctamente, otro miembro ocupará su lugar y recibirá una nueva plantilla del animador.

VARIANTES.- El animador puede preparar tantas plantillas como se le ocurra. Otra variante está en que los miembros compongan el dibujo con formas de cartón, papel o cartulina, que les permita probar más fácilmente la situación de las figuras.

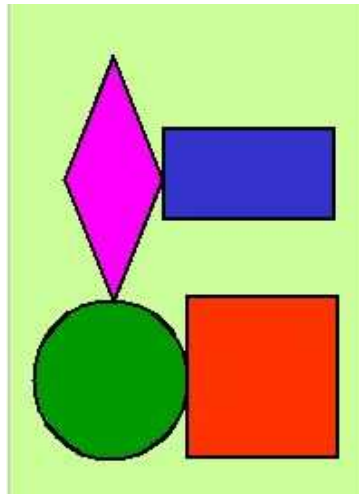
CONSIDERACIONES.- La opción de las formas de las figuras en algún soporte es interesante para grupos de edades pequeñas, a los que no deben complicarse las figuras ni la relación de estas. En este caso serían necesarios los materiales con los que se hagan las figuras, como podrían ser cartón, cartulina, papel de colores y tijeras. No alargar el juego.



Situar un cuadrado en primer lugar. A continuación, colocar un triángulo equilátero, el cual debe tocar con su vértice superior la esquina inferior derecha del cuadrado anterior. Luego, situar un rectángulo de forma vertical, que toca con el triángulo en la esquina inferior derecha de este con su esquina superior izquierda. Por último, colocar un triángulo equilátero que toque con su esquina inferior derecha la esquina inferior izquierda del rectángulo.



Situar un rectángulo de forma vertical. Luego, un cuadrado, que con su esquina superior izquierda toca al rectángulo en su esquina inferior derecha. A continuación, colocar un triángulo, que con su esquina inferior izquierda toca la esquina superior derecha del cuadrado anterior. Para terminar, situar un círculo, que debe tocar por su parte de arriba el centro del cuadrado que colocamos anteriormente por la parte inferior de éste.



Situar un rombo de forma vertical. A continuación, un rectángulo de forma horizontal, que toca con el rombo (por la parte derecha de este) por el centro de su lado izquierdo. La tercera figura es un círculo, que toca por su parte de arriba con la esquina inferior del rombo. Por último, colocar un cuadrado, que toca el círculo, por la parte derecha de este, en el centro de su lado izquierdo.

B) ¿Qué opinas? ¿sí o no?

OBJETIVOS.- Fomentar la participación espontánea de los miembros del grupo para concluir en debate.

MATERIALES NECESARIOS.- Un espacio (interno o externo), cinta para delimitarlo en dos partes.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- El espacio en el que se desarrolle el juego se dividirá en dos partes, como si de un campo de deportes se tratara. Para dividirlo marcamos una línea en el centro. Desde ahí, la parte de la derecha es la zona del “SI”, y la de la izquierda la del “NO”. En la línea delimitadora quedarán los indecisos. El juego consiste en estar o no de acuerdo con determinadas afirmaciones o preguntas de si o no que irá realizando el animador. Lo normal es comenzar con expresiones genéricas (“Hoy está el día soleado”; “¿tienes el pelo rubio?”), para ir encaminando estas expresiones hacia preguntas relacionadas con el tema que quiera que debatan los miembros del grupo. En el debate, donde el animador sólo moderará, los miembros expondrán sus opiniones desde la zona del terreno en la que se encuentren.

CONSIDERACIONES.- Las expresiones serán muy sencillas para niños de pequeña edad, para los que esta dinámica no se dirige al debate. El animador controla el tiempo del debate.



C) Debate por roles

OBJETIVOS.- Obtener opiniones profundas y documentadas.

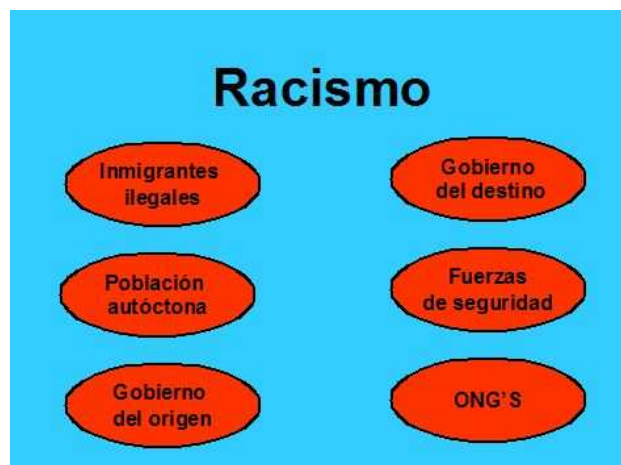
MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- 13 años en adelante.

DESARROLLO.- El animador divide al grupo en pequeños grupos, a los que otorga roles distintos en función del tema a tratar. Los miembros tendrán unos 10 minutos para reunirse y luego asumirán el papel otorgado en una exposición en común en la que defenderán cada una de sus posturas.

VARIANTES.- Cualquier tema en los que distribuir roles.

CONSIDERACIONES.- Aunque un grupo no está de acuerdo con el rol que le ha sido otorgado tendrá que defenderlo ante el resto. Es muy útil esta dinámica para trabajar temas que preocupan a la sociedad, como el racismo, terrorismo, violencia en el deporte,... El animador controla el tiempo del debate.

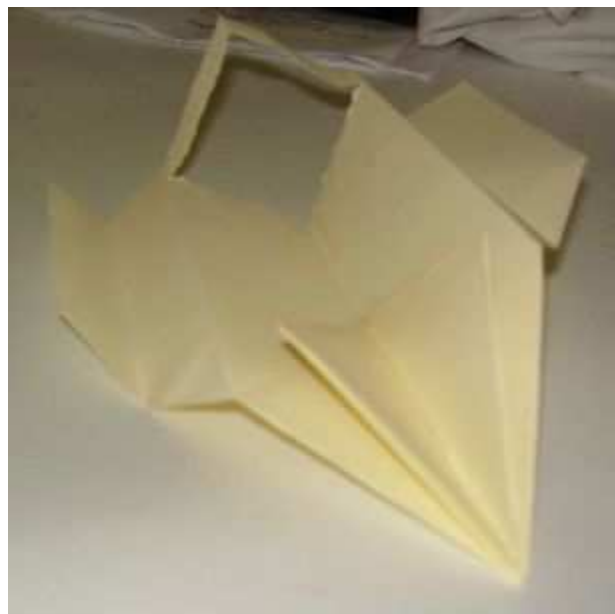




D) Los avioncitos

OBJETIVOS.- Poner en común algunas conclusiones personales sobre un tema determinado.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos.



EDAD.- 13 años en adelante.

DESARROLLO.- Los miembros expresarán sus opiniones sobre el tema propuesto por el conductor de la dinámica en las alas de aviones de papel que tendrán que construir. Hecho esto, lo arrojarán hacia un compañero, que una vez que lo lea volverá a arrojarlo a otro. De esta manera todos los miembros conocerán las opiniones de sus compañeros de forma dinámica, sencilla y divertida.

CONSIDERACIONES.- Requiere no más de 15 minutos.

E) El acordeón

OBJETIVOS.- Conocer las opiniones de los miembros sobre un determinado tema.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los componentes del grupo se sientan en círculo. Uno de ellos coge papel y bolígrafo y expresará en una o dos líneas su opinión sobre el tema que proponga el animador. Una vez que lo ha hecho, doblará el papel hacia delante por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito, y lo pasará a su compañero de al lado. Éste escribirá su opinión y también por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito doblará el papel, en este caso hacia atrás, y lo pasará al siguiente compañero. Así hasta que cada papel llegue al lugar desde el que partió.

CONSIDERACIONES.- Se emplea comúnmente para recoger las opiniones de los miembros del grupo sobre cada uno de los compañeros. Requiere no más de 15 minutos.

