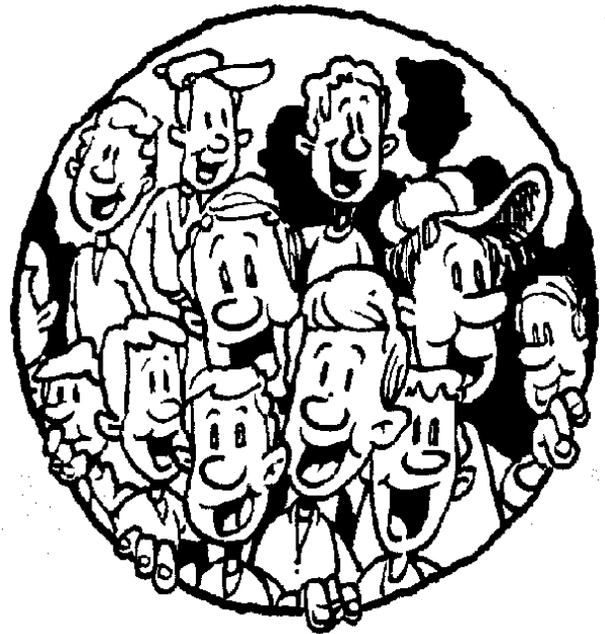


TALLER DE DINÁMICAS DE GRUPO



1 Introducción

EL GRUPO

Para poder realizar una dinámica de grupo es necesario, como el nombre indica, un GRUPO. La formación de un grupo radica en la propia decisión de sus miembros para constituirse como grupo. Así mismo es muy difícil constituir un grupo si no existe la voluntad, por parte de los integrantes, de participar.

Un grupo debe tener una serie de características:

1. **Objetivos:** Un grupo sin objetivos es como un barco sin timón.
2. **Cohesión:** que puede estar favorecida por: objetivos motivadores y claros elegidos por los componentes, comunicación auténtica entre los miembros del grupo, la colaboración entre los miembros, la consecución de los objetivos, el prestigio obtenido debido al esfuerzo mostrado, etc
3. **Comunicación:** el dinamizador debe facilitar la comunicación por igual entre todos los componentes del grupo.
4. **Normas:** como en toda organización se han de tener unas reglas o normas que deben ser dialogadas y elegidas por el grupo. No han de ser impuestas por el coordinador.

LAS DINÁMICAS

Las dinámicas son una herramienta útil a la hora de tratar un tema, ya que los componentes hacen la reflexión del mismo desde casos prácticos, divertidos o reales. Pero hay que tener mucho cuidado con estas, ya que pueden hacer que se desvíe el tema principal y no sólo no se entienda, sino que se pierda totalmente el sentido. Por ello hay que tener claro lo siguiente.

1. Su utilización busca hacer más sencilla, simple y entretenida la reflexión sobre un tema.
2. Una técnica en sí misma no es formativa, ni tiene un carácter pedagógico. Para que una dinámica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico.
3. Debemos dirigir las siempre hacia el logro de un objetivo preciso.
4. **Toda técnica debemos: conocerla muy bien, saberla utilizar en el momento oportuno y saberla conducir correctamente.**



EJEMPLOS

PRESENTACIÓN

- **Me llamo... y se hacer...**

Sentados en círculo grande. El animador se pone al comienzo del círculo y dice: Me llamo (nombre y apellidos) y se hacer (un gesto de expresión corporal). No vale repetir ningún gesto de los anteriores. Cada uno debe inventarse uno distinto.

- **Papel – imperdible (Nombre, adjetivo y Hobbie)**

Se reparte un papel y un imperdible a cada componente. En el papel han de escribir su nombre, un adjetivo y un hobbie. Cuando hayan terminado se ponen todos en pie, y en silencio comienzan a pasear por la sala observando los papeles de los demás.

- **Disparar el nombre**

Los componentes se ponen en pie y comienzan a caminar por la sala, por el camino se encontrarán unos con otros. Cuando dos personas se crucen y se miren a la cara deben, a modo de pistolero, gritar el nombre de la persona que tiene enfrente. El primero que lo diga es el que gana, y seguiremos dando vueltas y disparando el nombre hasta que el animador indique.

- **Telaraña**

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos un ovillo de lana o hilo; el cual tiene que decir su nombre, procedencia, que le gustaría ser, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se hayan presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero que inicialmente la lanzó.

ANIMACIÓN

- **El si y el no**

Se pide un voluntario y se le hace apartarse del grupo, donde no pueda oír lo que se dice.

El animador dirá después a dicho voluntario: "Nos han contado una anécdota tuya. Puedes hacer preguntas al grupo para averiguar cuál es". A cada una de las preguntas, el grupo va diciendo "sí" o "no", según que la última palabra de la pregunta acabe en vocal o consonante.

- **El cable pelado**

Se le pide a un compañero que salga del salón. El resto de compañeros forman un círculo de pie y tomados del brazo y se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre que está pelado, que se le pedirá al que está fuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo que cuando toque la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

Esta dinámica es simple, pero impactante, debe hacerse un clima de unión y concentración por parte de todos.

PLANIFICACIÓN

- **El muro**

Se divide a los participantes en dos grupos iguales; uno va a formar el muro; por esto, se selecciona a los compañeros más grandes y fuertes para que integren este grupo; se le pide que se tomen de los brazos, formando el muro. Estos compañeros sí pueden hablar entre ellos, y se les dice que si nadie logra romper el muro, entre ellos se repartirá el regalo que está a sus espaldas. No pueden soltarse los brazos, solo pueden avanzar tres pasos para adelante o tres pasos para atrás.

Al otro grupo se les dice que el que logre pasar el muro se gana el premio, que no pueden hablar, ni pasar por los extremos del muro. (a cada grupo se les da las reglas por separado).

Se dan quince segundos para que el grupo pase el muro. Acabado éste tiempo se realiza una segunda vuelta en la que todos pueden hablar, recordando la importancia de la comunicación y la planificación.

- **La gente pide...**

Se forman varios grupos, y cada grupo debe nombrar a un dirigente. El que coordina va a pedir una serie de objetos que tengan los participantes o se encuentren en el local donde estén.

El dirigente y el grupo deben conseguir lo que se pide, y sólo el dirigente es el que se lo entrega al coordinador, el cual sólo va a coger el objeto del grupo que llega primero, los otros no. Al final gana el grupo que más objetos ha entregado al coordinador.



NOTA: Se hace una reflexión sobre la colaboración y la coordinación en el trabajo colectivo. Permite analizar el papel del dirigente, su función e importancia.

ANÁLISIS GENERAL

- **Rol – “Nos vamos al circo”. (roles: [016] - 102)**

Sentados en círculo, se reparten al azar los roles a cada componente del grupo. También se reparte la hoja con la tarea a desempeñar. Entre todos deben realizar la tarea desempeñando el rol que le ha tocado. Al finalizar comentan entre todos que rol le había tocado.

- **Cuento vivo**

Todos los participantes están en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre el cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.

- **Yo lo miro así.**

Se piden tres voluntarios que salen del sitio donde están reunidos. Se les da un objeto que habremos escogido (Por ej.: un libro) Se les pide que hagan una descripción objetiva del objeto en cuestión. Cada uno va a describir al plenario sólo una parte del objeto (la planta, el perfil...), sin ponerse de acuerdo entre ellos de cómo lo van a describir.

Luego cada uno pasa por el plenario y describe su parte del objeto. Los demás tienen que adivinar de que objeto se trata.

NOTA: Con este ejercicio se puede analizar las diferentes interpretaciones que se pueden dar de una misma cosa, dependiendo de cómo se lo mire.

NORMAS Y CONSEJOS PARA EL ANIMADOR DEL GRUPO.

1. Animarás la conversación, pero no serás centro ni protagonista. Respeta a las personas y consigue que participen.
2. Trata de unir buscando los puntos comunes. Acepta las diferencias de opinión, pero concilia siempre a las personas.
3. Crea un tono general de buen humor y de optimismo, para que todos estén a gusto y hablen con naturalidad.
4. Consigue que te acepten por tu bondad y por tus buenas razones, pero nunca por tus imposiciones o autoritarismos.
5. Evita dar lecciones desde un superior plano intelectual. Serás el más sencillo de todos y no herirás a nadie.
6. Da igual trato a todos y valora en justicia los aciertos de cada uno pero sobre todo los de los más retraídos.
7. Mantén el diálogo en un clima de libertad y espontaneidad, pero dentro del tema propio y según los objetivos de la reunión. Vela por la puntualidad.
8. Si aparecen tensiones, procura suavizarlas y que no dejen huella. Y cuando alguien obstaculiza el diálogo, habla con él a solas si es preciso.
9. Pon orden en las intervenciones, haciendo conversación común y procurando que se avance en las ideas hasta acabar el tema propuesto.
10. Opina como los demás, pero no hables demasiado. Recuerda que el mejor disimula que es tal, y sin embargo el grupo marcha y está satisfecho.

LOS DIEZ MANDAMIENTOS PARA EL GRUPO QUE DIALOGA.

1. Respetar las diferencias y opiniones de cada uno, sin reírse de nadie ni comentar por lo bajo.
2. Proceder con buena educación agradecer atenciones, ponderar aciertos ajenos, reconocer errores propios.
3. Aceptarse todos y querer a cada uno como es, con sus defectos y cualidades. Todos tenemos algo bueno y a todos nos unen muchas cosas comunes.
4. Olvidarse en la reunión de las famas, los prejuicios y los “sambenitos” anteriores. Todos merecemos confianza.
5. Animar y arropar a todos, y más aún a los que encuentran alguna dificultad en expresarse. Pero no coaccionarles.
6. Saber escucharse. Cuando alguien habla, pensar en lo que dice, y no en como se le puede contradecir.
7. Evitar la violencia verbal. No acaparar la conversación, ni hablar a gritos, no en tono mandón, ni todos a la vez, ni en corrillo.
8. Colaborar en la alegría común. No desanimarse ni ser pesimistas, si no van muy bien las cosas del, darse siempre nuevos ánimos.
9. Ser discretos y prudentes dentro y fuera del grupo. No arrear ni pisar la intimidad de nadie. No hablar mal de los ausentes.
10. Pensar que la verdad está muy repartida entre todos. Estar más dispuestos en aprender qu en enseñar. No hacerse el listo. Considerar que es más importante que es más importante la bondad y la sencillez que el saber.