



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 "Los Andes"





Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



El Animador Salesiano

El animador salesiano pertenece a la comunidad hasta ser una expresión de la misma. Comparte sus elecciones de fondo a cuya elaboración contribuye.

El animador salesiano es una persona que, por vocación, se entrega a los jóvenes. Trabaja a tiempo completo dando su vida entera, para que la salvación se haga gesto y palabra a los jóvenes de hoy.

Cree que vale la pena gastar la vida para educar a los jóvenes. Por eso está dispuesto a compartir con ellos experiencias, valores, esperanzas, problemas. Todo lo que constituye la vida de los jóvenes él lo asume como propio, con el ansia apostólica de alimentar, dentro de la trama cotidiana de la experiencia, una pregunta de sentido que desemboque en un encuentro con el Dios de la Vida.

Los jóvenes son el continente de su misión y la patria de su vocación. No piensa que es simplemente un educador que por vocación gasta su tiempo de trabajo entre los jóvenes. Más que su empleo, ellos son su pasión. Les ama a ellos aún más que a la visión de la vida que siente portador. Pagaría por estar y trabajar con ellos.

El animador salesiano se mueve, pues, por la caridad pastoral que le hace sensible y atento a toda situación en que esté en juego el crecimiento de los jóvenes y les ayuda a discernir entre los factores que colaboran a ese crecimiento y los que lo ponen en peligro. Esa caridad le hace capaz de darlo todo por unir su vida a la de los jóvenes.

Como Don Bosco, sabe ser creativo y lanzarse allá donde están ellos, aunque sea al borde de una sociedad que aplasta despiadadamente a los más pobres, los más indefensos, los que están en mayor peligro.

El animador salesiano no pide a ningún joven su documento de identidad: si es joven basta con eso. Mira a todos con simpatía y con el secreto deseo de ser mediador de una palabra más grande, de una esperanza mayor.

La manifestación de ese amor se traduce, en primer lugar, en capacidad de encuentro, que sabe resolver en clima de confianza las diversas situaciones. El recuerdo de los encuentros y diálogos de Don Bosco y de la Madre Mazzarello con los primeros jóvenes le enseña a llegar a ser un especialista del primer acercamiento o encuentro, creando simpatía y suscitando experiencia.

El amor se manifiesta también en la acogida de lo que el joven es por el momento, de lo que lleva consigo y, sobre todo, de su misterioso destino. Esta acogida exige subordinar todo el valor de la persona. Y finalmente se manifiesta en la amistad profunda y acreditada capaz de comprender, acompañar, proponer, enriqueciendo a cada uno con la experiencia propia y dejándose enriquecer por las manifestaciones del Espíritu, presente en la vida de los jóvenes.

Su espiritualidad tiene algunos rasgos característicos: es sencilla y accesible a los jóvenes; percibe la presencia de Dios y experimenta su paternidad en su cotidiana dedicación a los jóvenes. Esta certeza de que Dios está dentro de la historia, ya que ha salvado a cada hombre y a todos los hombres, lo anima a hacer de la propia vida un lugar donde encontrar al Señor y se convierte en el criterio para leer la existencia en unión con los jóvenes. No contrapone nunca el trabajo y la alegría. La alegría es el signo visible de su fe en el Señor, de su confianza en el hombre, de su optimismo





Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



por una salvación que sabe ya realizada; como Don Bosco, cree que la relación personal con Cristo es la clave para vivir una auténtica experiencia de fe, capaz de suscitar en lo íntimo de la persona una intensa vida espiritual y una constante iniciativa apostólica; vive la propia experiencia de Cristo en la Iglesia; cree y siente a María, Madre de Dios y Madre de la Iglesia.

El animador está atento para que, dentro del ambiente educativo, se haga espacio para una participación activa de los jóvenes, que no sea sólo ejecutar o hacer actividades, sino tomar parte de las decisiones que orientan la vida de la comunidad. Subraya que su protagonismo en la comunidad (y no solo en los grupos) es esencial para una identificación de los jóvenes con la institución y el ambiente.

Se hace capaz de responder de manera siempre nueva, en continuidad con la propia historia, a ciertos interrogantes personales y de mejorar algunos aspectos de su capacidad relacional.

Por eso, aún siendo crítico y nada ingenuo consigo mismo, sabe aceptarse sin miedo, sabe contemplar su propia existencia con una mirada realista y llena de esperanza.

Hay que tener también en cuenta la necesidad de investigar y profundizar las motivaciones que son la base de su servicio educativo y que lo ayudan a esclarecer siempre más su opción de hacer animación.

Consiente que las motivaciones son con frecuencia ambivalentes y pueden arrastrar ansias y necesidades de gratificación, el animador purifica continuamente los porqués que lo llevan a dar su vida a los jóvenes. El animador debe saber aclararse a sí mismo por qué sociedad y por qué Iglesia quiere trabajar.





Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Concepto de grupo:

Groupe es el término francés que proviene del italiano groppo o grupo, término que indicaba en primera instancia: “nudo” luego las bellas artes designarán con esta palabra a varios individuos, pintados o esculpidos que componen un tema.

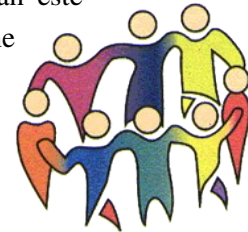
El vocablo se extiende pronto al lenguaje corriente y designa un conjunto de elementos, una categoría de seres o de objetos. Sólo a mediados del siglo XVIII, grupo, designa, en francés, una reunión de personas.

Las lenguas antiguas no disponen de ningún término para designar una asociación de pocas personas, que persiguen objetivos comunes. Los hombres piensan espontáneamente según la oposición individuo-sociedad, no piensan naturalmente en función de grupo, aunque su vida y sus actividades se desarrollen casi siempre en el seno de conglomerados restringidos.

Grupo: comenzamos apenas a saber definirlo y caracterizarlo. Dificultan este trabajo de objetivación prejuicios individuales y colectivos que conviene tratar de aclarar en primer lugar. Algunos de esos prejuicios son de orden psicológico y psicoanalítico.

Una encuesta realizada en Francia nos proporciona las siguientes ideas generalizadas:

- La noción de grupo es inexistente para la mayor parte de los sujetos.
- El grupo es efímero, dominado por el azar.
- Sólo existen las relaciones interindividuales.
- Las relaciones psicológicas espontáneas entre personas que se establecen en el marco de la vida profesional y social, son vividas por los interesados como si fueran esencialmente el resultado del carácter, bueno o malo de los individuos.
- La solución generalmente considerada, para los problemas que surgen en las relaciones, es la necesidad de que los otros cambien.
- El temor de volver a pensarla propia situación en un nuevo marco de referencia y de ser así sometido a discusión constituye uno de los aspectos de la resistencia epistemológica a la noción de grupo.



Otro aspecto de esa resistencia depende de la dificultad general en todo ser humano para descentrarse. Sin embargo los individuos participantes de la encuesta también responden:

- El grupo es útil, inclusive necesario.
- Es más eficaz en conjunto que aisladamente.
- El grupo es un intermedio entre el individuo y la sociedad.

Opuestamente a esto último también se encuentran respuestas como:

- El grupo es una alienación para la personalidad individual-
- Es peligroso para la dignidad, la libertad, la autonomía.
- Puede provocar una lesión o una “violación” de la personalidad.
- Las relaciones humanas en los grupos sólo pueden ser relaciones de manipulador a manipulado.

Otros prejuicios son de orden sociológico. Se distinguen según la forma de la civilización en la que viven los grupos:

Algunas formas de vida grupal no provocan en los participantes ninguna conciencia diferencial de lo que es un grupo: éste es vivido por ellos como algo ya dado, como natural, inevitable, como anterior y superior al individuo; la parte tiende a fundirse con el todo.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Para la sociedad global, el grupo pequeño o reducido es una fuerza a su servicio, pero una fuerza que puede volverse contra ella. De allí la desconfianza que la mayoría de las civilizaciones han demostrado hacia los pequeños grupos espontáneos, el recelo de las iglesias frente a las sectas, de los ejércitos a los guerrilleros, de los profesores frente al trabajo en equipo: todo grupo que se aísla es un grupo que conspira o puede conspirar.

CATEGORÍAS FUNDAMENTALES:

Muchedumbre:



Quando los individuos se hallan reunidos en gran número en el mismo lugar, sin haber tratado explícitamente de reunirse. Cada uno trata de satisfacer al mismo tiempo una idéntica motivación individual. Las situaciones de muchedumbre desarrollan estados psicológicos propios:

1. Pasividad de las personas reunidas hacia todo lo que no sea la satisfacción inmediata de su motivación individual.
2. Ausencia o bajo nivel de relaciones interhumanas.
3. Contagio de las emociones y rápida propagación al conjunto de una agitación surgida en un punto.
4. Estímulo latente producido por la presencia de los demás en dosis masivas, estímulo que puede estallar en forma de acciones pasajeras, marcadas con el sello de la violencia o del entusiasmo, o que, inversamente pueden inducir a una apatía colectiva impermeable a casi todas las intervenciones.

Aquí se excluyen las manifestaciones preparadas por anticipado, que reúnen adeptos. Aquí el proyecto de reunirse pasa a primer plano.

Banda:

Mientras la muchedumbre se define mediante la psicología de la espontaneidad y tiene en común la soledad, la banda por el contrario, tiene en común la similitud. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos, por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda. Consiste en la búsqueda de individuos con modos de pensar y sentir idénticos a los propios, sin necesidad de ser conscientes de ello. El placer de formar parte de una banda proviene de la supresión de la exigencia a adaptarse y permite abandonarse a ser uno mismo sin remordimientos y justifica el ser como uno es. La banda ofrece la seguridad y el soporte afectivo del que carecen los integrantes. La banda es efímera y sólo se hace durable si se transforma en un “grupo primario” pero entonces cambia de características: afianza los valores comunes, concede privilegios a la lealtad y la solidaridad de sus miembros, distingue roles, fija objetivos diferentes de la complacencia colectiva en sí misma.

Agrupamiento:

Quando las personas se reúnen en un número pequeño, mediano o elevado, con una frecuencia de reuniones más o menos grande, con una relativa permanencia de los objetivos en el intervalo de las reuniones, el nombre apropiado es el de agrupamiento. Los objetivos del agrupamiento responden a un interés común de los miembros, que son parcialmente conscientes de ello, pero en la mayoría no



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



se efectúa activamente la asunción de este interés, se remiten a sus representantes, a sus dirigentes. Fuera de la realización de los objetivos que surgen de este interés, los miembros no tienen relaciones ni contacto. Son ejemplos, las academias, la escuela, concilios, congregaciones, sínodo, gremios, cámaras, cooperativas, milicia, sindicatos, etc.

Grupo primario:

Presenta las siguientes características:

- Número restringido de miembros, de manera que cada uno de ellos pueda tener una percepción individualizada del otro y entre los cuales pueda producirse una gran comunicación interindividual.
- Persistencia en común y activa de los mismos objetivos, asumidos como objetivos del grupo, que responden a diferentes intereses de los miembros y son valorizados por ellos.
- Relaciones afectivas que pueden llegar a ser intensas entre los miembros (simpatías, antipatías, etc.) y que pueden constituir subgrupos de afinidades.
- Firme interdependencia de los miembros y sentimientos de solidaridad, unión moral de los integrantes del grupo fuera de las reuniones y de las acciones en común.
- Diferenciación de roles entre los miembros.
- Constitución de normas, de creencias, de signos y de ritos propios del grupo (lenguaje y código del grupo)



Todas esas características no están necesariamente presentes a la vez en el mismo grupo. En el grupo se desarrollan conductas de mantenimiento que apuntan a la conservación del grupo como realidad física y como imagen ideal y conductas de progresión que provocan la transformación de:

- a. Las relaciones entre los miembros.
- b. La organización interna.
- c. El sector de la realidad física o social en el que el grupo ha elegido sus objetivos.

Los grupos primarios son tales en el sentido de que aportan al individuo la experiencia más primitiva y completa de la unidad social.

Grupo secundario u organización:

Éste se diferencia del grupo primario porque las relaciones entre los miembros son frías, impersonales, racionales, contractuales, y formales las comunicaciones por escrito son más importantes que los intercambios orales. Es un sistema social que funciona regido por instituciones (jurídicas, económicas, políticas, etc.) dentro de un segmento particular de la realidad social. Son ejemplos, una empresa industrial, un hospital, una escuela, etc. La organización es a la vez:

- a. Un conjunto de personas que persiguen fines determinados, idénticos o complementarios.
- b. Un conjunto de estructuras de funcionamiento que rigen las interrelaciones de las partes componentes y que más o menos determinan los roles de las personas.

En el grupo secundario las relaciones entre los individuos son a menudo más formales, frías e impersonales.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Etapas del desarrollo de los grupos:

1. Formación: los integrantes se mantienen distanciados y trabajan juntos sólo si es necesario.
2. Turbulencia: hay mucha discusión y conflicto destructivo.
3. Normatividad: los integrantes dedican tiempo a socializar, ya intentan llevarse bien.
4. Ejecución: hay comunicación abierta y apoyo mutuo. Ya hay productividad.

Los grupos burocratizados:

M. Bernard, al referirse a grupos burocratizados, plantea que la inserción narcisista en grupos y la burocratización correspondiente está íntimamente ligada con los fenómenos que hacen al sentimiento de pertenencia en tanto y en cuanto actúa como refuerzo de una identidad deficitaria. En este sentido distingue entre “identidad de rol” basada en el ejercicio de la tarea grupal común y manifiesta, en contraste con la identidad de pertenencia, consecuencia de la fusión narcisista del sujeto con su rol grupal, con los consiguientes efectos en la estructura grupal de roles (y por lo tanto en la tarea) y en el tipo de dependencia del sujeto con el grupo.

“La pertenencia al grupo aumenta por este mecanismo la indiferenciación entre los miembros, y ésta, al aumentar la posibilidad de depósito de idealismo, con el sentimiento de elación correspondiente, estimula la pertenencia”

La burocratización se desarrolla como un momento del grupo que aparece como alternativa a un grupo de trabajo. En este momento disminuye la posibilidad de intercambio científico, se cristaliza el conocimiento y no hay contacto con grupos externos. El exogrupo se vuelve amenazante para la ilusión grupal.

La burocratización es un proceso por el que todos los grupos, en mayor o menor medida, pasan, es ahí donde la fortaleza del grupo interno permite darse cuenta de ello y avanzar o caer en el vicio de no salir de esa burocratización.

Por grupo interno entendemos la estructura formada a partir del nacimiento, las experiencias entre el sujeto y sus objetos fundamentales, la madre y el padre. Corresponde a la inserción del sujeto en una matriz triangular, el Complejo de Edipo. A partir de esta estructura grupal internalizada, el sujeto obtiene su identidad, funcionando aquello, además, como un instrumento de percepción en los futuros vínculos interpersonales.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Técnicas de animación grupal:

Técnicas grupales: instrumentos que aplicados el trabajo en grupo, sirven para desarrollar su eficiencia y hacer realidad sus potencialidades y lograr un doble objetivo: productividad y gratificación grupal. Con ellas podemos inculcar valores en los integrantes del grupo, conseguir objetivos sociales o simplemente pasar un rato agradable y divertido.

- Se trata de un conjunto de medios y procedimientos: no existe la técnica grupal más eficaz o adecuada, las técnicas son muchas y variadas y es necesario realizar una selección previa a su utilización.
- Aplicados a una situación de grupo: sólo se pueden emplear cuando se dan situaciones o realidades grupales.
- Tiene una doble finalidad (lograr productividad y gratificación grupal): no se trata de lograr dos objetivos por separados, sino de obtenerlos simultáneamente.

Las dinámicas para grupos adquieren un valor específico de diversión que no sólo estimula emotividad y la creatividad, sino que también introduce dinamismo y tensión positiva en los grupos. El carácter de juego encierra además, un doble aspecto: por un lado, implica el hecho de desligarse de la seria situación del momento y, por otro, logra una identificación profunda con los problemas con los cuales se trabaja. Lo más importante es que el carácter de juego integra los seis componentes esenciales del ser humano: corporal, afectivo, cognitivo, social, estético y espiritual.

A las dinámicas de grupo también se las ha llamado “vivenciales”, porque hacen vivir o sentir una situación real. Proporcionan vivencias bajo la forma de juego o ejercicio con una estructura mínima para que las personas puedan sacar el mayor partido de la experiencia.

En las dinámicas para grupos los puntos específicos que trabaja el animador con el grupo son los siguientes:

- Percibir el propio comportamiento y el de los demás.
- Indagar el pensamiento y razonamiento de los demás.
- Hacer los pensamientos y razonamientos propios más visibles para los demás.
- Adquirir mayor conciencia de los propios pensamientos y razonamientos.

El proceso general que se sigue en estas técnicas es facilitar que el grupo:

1. Genere datos y experiencias observables por medio de la realización de diversas actividades.
2. Seleccione y analice los datos de lo que se observó.
3. Identifiquen los supuestos, creencias, emociones y sentidos personales que provocan las conductas observadas.
4. Obtengan conclusiones y desarrollen nuevas creencias y modelos mentales.
5. Generalicen el aprendizaje a su vida real.

En general las dinámicas para grupos suelen ser utilizadas en distintos sentidos:

1. Estimular y/o reforzar la temática perseguida en un proceso de aprendizaje.
2. Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales los conceptos teóricos.
3. Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes específicas.
4. Evaluar el conocimiento.
5. Identificar las expectativas del grupo.
6. Fijar reglas en un grupo.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



7. Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
8. Energetizar o preparar a un grupo para el aprendizaje.
9. Diagnosticar y analizar procesos de dinámicas de grupos.
10. Integrar a grupos de trabajo, etc.

Cómo elegir adecuadamente las técnicas:

1. Los objetivos que el grupo persiga: las técnicas a emplear deben estar adaptadas al objetivo del grupo en general, y al de la reunión específica en particular. Deben adecuarse a los propósitos de cada reunión en concreto.
2. Madurez y entrenamiento en grupo: cuanto menos madurez y entrenamiento tenga el grupo, habrá que utilizar técnicas que exijan menor cohesión, atención, implicación personal, etc.
3. tamaño del grupo: hay algunas técnicas más apropiadas para pequeños grupos (10 a 20 personas) y otras que, necesariamente, sólo se pueden emplear en el caso de grupos numerosos (30 o más personas) Este factor debe ser aplicado con flexibilidad.
4. Ambiente físico: le dimensión del local debe ser adaptada al número de participantes, estar bien ambientado e iluminado, las sillas deben estar colocadas de forma que todos puedan verse cara a cara, etc.
5. Características del medio externo: todo grupo está inserto en un contexto social inmediato, que de alguna manera influye en el grupo. Es conveniente que las técnicas a utilizar no rompan demasiado con las costumbres, hábitos, etc. de dicho ambiente.
6. características de los miembros: siempre conviene tener presentes las características culturales del grupo como tal y considerar las características individuales de cada uno de los miembros, esto último es para evitar situaciones incómodas o violentas por parte de alguna persona del grupo.
7. capacidad del coordinador o animador del grupo: un coordinador de grupo necesita conocer el nivel de posibilidad y riesgos que posee cada técnica, necesita ser consciente de cuáles son sus capacidades y habilidades en el manejo y utilización de cada técnica. Ningún procedimiento esta más allá de quienes tienen que aplicarlo.

El uso de las técnicas grupales:

- Las técnicas grupales casi nunca se utilizan de forma “pura”.
- Hay que adaptar la técnica al grupo concreto, a la circunstancia que éste enfrente, al problema que se quiera resolver, al grupo de personas que lo integran, etc.
- No existe la técnica ideal.
- No conviene usar las técnicas de manera rutinaria.
- Las técnicas siempre deben usarse con un objetivo claro y definido.
- Es necesario que exista en el grupo una actitud de cooperación y de conciencia grupal.
- Es necesario que exista una atmósfera cordial democrática que estimule la participación.
- El conocimiento del grupo concreto en que se van a usar las técnicas es fundamental si se quiere hacer un buen trabajo.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Principios básicos para la orientación de la acción de un grupo participativo:

- **Atmósfera grupal:** la atmósfera del grupo es la disposición de ánimo, tono o sentimiento que está difundido.
- **Comunicación en el grupo:** cuanto mejor es la comunicación mayores garantías tenemos de un buen funcionamiento grupal. Hacemos referencia a la capacidad que posee un individuo o un grupo:
 - Tanto para transmitir sus ideas y sentimientos de otros individuos o grupo.
 - Como para percibir las ideas y sentimientos de otros individuos o grupos.
- **Participación y espíritu de grupo:** es sentir al grupo como algo propio, es la inclusión personal y psicológica de cada uno de los individuos en los asuntos del grupo. El éxito y buen funcionamiento del grupo, depende en gran parte del grado de participación existente en él.
- **Liderazgo distribuido:** hay que lograr una estructura grupal lo más democrática y participativa posible. El sentimiento de igualdad grupal entre los miembros debe ser real e independiente de las lógicas diferencias entre las personas que integran el grupo.
- **Formulación de objetivos:** es necesario que haya una clara definición y formulación de objetivos a lograr, así es necesario que participen directa y activamente todas las personas que forman el grupo.
- **Flexibilidad:** es necesario, que exista un programa de acción y agenda, que permita ir logrando los fines propuestos, este programa deberá cumplirse hasta tanto se logren los objetivos fijados o se formulen otros nuevos sobre la base de nuevas necesidades o problemas.
- **Consenso:** es un tipo de solución mixta, donde cada parte cede algo y logra algo. No es tan satisfactoria como la que desearía cada miembro, pero como contempla parcialmente los intereses y propuestas de todos, permite llegar a un acuerdo sobre lo que se puede hacer, aun existiendo desacuerdos en cuanto a intereses y motivaciones.
- **Comprensión del proceso:** la forma en que un grupo trabaja, las actitudes y reacciones de sus miembros, el tipo de comunicación, los roles, la participación, los fenómenos que se producen en el seno entre otros factores, constituyen el proceso grupal. El grupo debe prestar atención tanto a lo que hace, como a la forma en que lo hace.
- **Evaluación continua:** debe existir una evaluación permanente, tanto de la productividad y rendimiento grupal (esfuerzo para lograr los objetivos fijados) como el proceso grupal al que hacemos referencia en el principio anterior.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



DINAMICAS: ¿Qué son.....?

Son actividades que nos permiten desarrollar al máximo la participación de los jóvenes y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Entonces..... ¿Cuándo las podemos utilizar?

Las podemos usar en cualquier momento, lugar, circunstancia, etc. Sin importar la clase de actividad que nos hayamos trazado.

Podemos clasificar las **dinámicas de grupo** según las siguientes categorías:

Dinámicas de Presentación

El objetivo de las **dinámicas de presentación** es presentar a todos los componentes del grupo para aprender sus nombres lo más rápido posible, así como gustos, experiencias y otros datos que pueden resultar interesantes acerca de las personas que forman el grupo con nosotros.

Ejemplo: YO VINE CON...?

Objetivo.- Aprender los nombres.

Materiales.- Ninguno.

Desarrollo.- En círculo el animador comienza diciendo: "yo soy Juan, y vine con María (el nombre de la persona que está a su izquierda). El que sigue a su derecha dice: "yo soy Ana y viene con Juan y María". El que sigue a su derecha dice: "yo soy José, y viene con Juan, María y Ana". Así sucesivamente, hasta que la última persona tenga que nombrar a todos los que están en el círculo

Dinámicas de Conocimiento

El objetivo de las **dinámicas de conocimiento** es profundizar en lo que hemos aprendido sobre los demás componentes del grupo. Nos ayuda a afianzar la información recibida en las dinámicas de presentación o a conocer mejor a nuestros compañeros.

Dinámicas de Afirmación

El objetivo de las **dinámicas de presentación** es consolidar los conocimientos que tenemos de cada miembro del grupo como persona única y los del grupo completo como unidad grupal en la sociedad.

Dinámicas de Distensión

El objetivo de las **dinámicas de distensión** es aumentar la participación y la comunicación de cada uno de los miembros del grupo dentro de éste y crear un mayor grado de confianza con uno mismo y con el resto de compañeros.

Dinámicas de Cooperación

El objetivo de las **dinámicas de cooperación** es ayudar a los componentes del grupo a trabajar en equipo, favoreciendo la colaboración de todos sus miembros y enseñándoles a colaborar entre ellos.

Otras Dinámicas de Grupo

Existen otras **dinámicas de grupo** que pueden considerarse como juegos de interior o deportes, y las clasificamos en este apartado final ya que no son específicas de ningún grupo de los anteriores, sino que además pueden encajar en varios de ellos.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Dinámicas de división de grupo

Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y relajo.

Ejemplo: LOS ANIMALES.-

Materiales.- Tarjetas con dibujos de animales repetidos tantas veces como el número de integrantes que se desea tener en cada subgrupo.

Desarrollo: A cada persona se le entrega una tarjeta, y al momento de dar una señal debe empezar a hacer el ruido característico y los movimientos del animal que le tocó, tratando de ubicar a las otras.

JUEGOS ¿Qué son...?

Son las dinámicas de entretenimiento. Considerados como un medio educativo que nos permite desarrollar al máximo la participación y crear un ambiente

¿Cuántos tipos de juegos hay?

Hay varios tipos de juegos, que uniéndolos y aplicándolos siempre, te ayudarán a vivir una hermosa experiencia junto a los jóvenes y niños con los que trabajas. Es posible hacer juegos de eliminación, desafío a los sentidos y la inteligencia, juegos de equipo etc.

¿Entonces....cuándo las podemos utilizar?

Los usamos al iniciar los encuentros, para relajarnos después de un arduo trabajo, para pasar de un momento a otro en una jornada, para recrearnos trabajando en equipo, etc.

Características y papel que se debe tener al realizar un juego....:

Los valores que pueden encontrarse en el juego necesitan de la presencia activa de la persona que la realizará. Con él el juego cobra vida y emoción. Garantiza que una actividad lúdica sea educativa. He aquí requisitos importantes para un buen animador de juegos:

- ✓ Estimula, orienta y educa; todo ello en libertad.
- ✓ Flexible: adaptabilidad a la edad y características del grupo. Conoce a los chavales, les ayuda a superar las dificultades y desarrollar sus potencialidades.
- ✓ Lúdico y espontáneo: ambienta con creatividad; motiva y comunica entusiasmo.
- ✓ Cercano; no es árbitro, es Animador e inspira confianza.
- ✓ Ayuda y acostumbra a los chicos a jugar con honestidad, sinceridad y respeto; a ser libres y responsables y a saber optar en cada momento por lo más conveniente.
- ✓ Es comunicativo (trabaja en grupo).
- ✓ Sabe escuchar y observar; siempre aprenderá algo nuevo (no todo el mundo se divierte de la misma forma y con las mismas cosas).
- ✓ Explica claramente el juego.
- ✓ Establece un sistema claro de control, sin medidas exageradas.
- ✓ Le gusta jugar, no se limita a dirigir. Implicándose es la mejor manera de que los niños se animen a jugar. Pero el Animador no es el protagonista sino únicamente el canalizador.
- ✓ Anima una sesión de juegos de forma progresiva y variada.
- ✓ Deja el protagonismo a los chicos, especialmente a los más marginados.
- ✓ Los intereses del grupo son el punto de partida y el envoltorio de la Acción Educativa; la respuesta a las necesidades es el punto de llegada.
- ✓ Tiene en mente el Proyecto Educativo más amplio.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



- ✓ Construye la personalidad del niño, pues el juego crea un orden por las reglas que se tienen y estimula la sensibilidad, pues después de jugar el grupo se une.
- ✓ Las actividades tienen que ser naturales: caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, empujar, levantar, llevar...etc.

Los destinatarios:

Al programar una serie de actividades de tiempo libre, unos juegos, es imprescindible pensar en quienes serán los destinatarios. No es lo mismo elaborar un elenco de juegos para niños que para jóvenes, es bueno tener en cuenta si son procedentes de ámbito rural o urbano, si su residencia está en un barrio popular o residencia, si antes han participado en actividades semejantes a las que se quieren proyectar o es la primera vez que tiene oportunidad de realizarlas...

Tipos de Juegos:

Los juegos pueden clasificarse atendiendo a distintos criterios. A la hora de programar, se dividirán en:

- Juegos de Exterior: también llamados al Aire Libre, que requieren de espacios amplios o que incluyen elementos que desaconsejan su realización en el interior.
- Juegos de Interior: que no están sujetos a ningún condicionamiento de espacio.

Estos dos grandes grupos abarcan los que a continuación se detallan, así como otros que sería muy largo detallar (hay que tener en cuenta que los juegos pueden estar incluidos en varios tipos a la vez):

Espontáneos: fluyen de la imaginación e iniciativa de los niños, sin estar sujetos a reglas fijas. Es importante que el niño disponga de períodos para expresarse según su ritmo y gustos.

Reglados o dirigidos: son preparados a conciencia por el grupo o el Educador; responden a unas metas educativas concretas. El educador mide la ambientación.

Competitivos: en este tipo de juego es muy importante la labor del Educador reduciendo el carácter eliminatorio y canalizando la afirmación personal y auto superación del niño. En la persona hay un componente agresivo que el Educador debe orientar como estímulo de creatividad y organización.

Recreativos: aunque todos los juegos son recreativos, denominamos así a los que pueden tener un aspecto más jocoso y divertido, sin llegar a ser broma.

Cooperativos: no excluyen a nadie, ni marginan o ponen en ridículo a los menos capacitados; se elimina la competencia y se favorece la colaboración, comunicación y conocimiento mutuo. Cuatro componentes importantes son:

Cooperación: comunicación, cohesión, confianza, objetivo común (superación en grupo).

Aceptación: cada cual es necesario y responsable.

Participación: sentido de pertenencia, todos juegan, nadie es eliminado.

Diversión: razón principal del juego.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



DINAMICAS Y JUEGOS

Aquí hay dinámicas para jugar en un lugar exterior, que no sea un salón, y en especial si tu grupo es muy grande.

¿Dónde está mi pareja?

Participantes: 40 ó mas

Se divide el grupo exactamente a la mitad.

El primer grupo forma un círculo y se estira lo mas que pueda (todos viendo hacia dentro).

El segundo grupo forma un círculo viendo hacia afuera y el compañero de enfrente será su pareja.

Comienza el animador a hacer bulla, y cada grupo comienza a dar vueltas en lado contrario las dos ruedas, cuando el animador deja de hacer bulla, cada uno tiene que buscar su pareja y agacharse. El ultimo que encuentre a su pareja o el que no la encuentre y no se agache, FUERA!

Las últimas parejas ganan.

La Cebolla

Juego para 9 ó más personas.

Se toman todos de las manos y uno por uno trata de meterse debajo de las manos de otra persona y tratar de enredarse sin soltarse las manos.

Tiene que haber una persona volteada de espalda y sin ver lo que sus compañeros hacen, cuando ya estén enredados la persona que está de espalda tiene que ir y desenredarlos.

Recuerden nunca se suelten de las manos

La Licuadora

Número de personas: que no sean menos de 7

Todos estarán tomados de las manos haciendo un círculo, mirándose unos a los otros. Uno de los integrantes es el que va a llevar a cabo el siguiente procedimiento: este integrante, sin soltar las manos de sus compañeros de al lado, se meterá por debajo de las manos de los jóvenes que se encuentren frente a él; jalando consigo los demás, hasta que todos estén totalmente volteados de espalda haciendo el círculo.

MUY IMPORTANTE no permitas que los integrantes se suelten en ningún momento, ni cuando ya se encuentren de espaldas; porque el que inició el juego deberá jalar a todos haciendo girar el círculo lo más rápido posible sin que los integrantes se suelten.

Esta dinámica es muy divertida y sé que la disfrutarán mucho los jóvenes o adolescentes.

Corre, Come Y Silva

Este juego se recomienda hacerlo al aire libre y con grupos de a 5 personas aprox.

Colocas un punto de partida en algún lugar que determines.

Después de eso, ellos deben correr hasta cierto punto, donde tendrán que "echarse a la boca" 2 galletas de soda, mascarlas, y sin tragarla tendrán que silbar y todos deberán escuchar el silbido.

Tiene que hacerlo hasta que silbe, luego se vuelve al punto de partida, da el relevo, y pasa el siguiente del grupo.

Gana el grupo en el que pasen todos.



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Quítale la Cola al Dragón:

Materiales: Pañuelos para cada equipo.

Descripción: Separa al grupo en dos. Haz que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena. Coloca un trapo o pañuelo en la bolsa trasera del último de cada fila. La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

Jockey con Escobas:

Materiales: Canchas pequeñas – escobas – un balón - un pito.

Descripción: A cada uno se le da una escoba. Se colocan dos mesas volteadas a cada lado del salón a manera de portería. Los jugadores deben barrer una pelota pequeña de hule o de plástico a la portería del equipo contrario.

Ranitas al agua integrantes: 25 personas

Lugar: Salón, patio.

Objetivo: Atención, coordinación.

Instrucciones: El coordinador traza un círculo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego

La risa del chágualo

OBJETIVOS: Recrear

INTEGRANTES: De 30 a 40 Personas

INSTRUCCIONES: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte: si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila.

Canasta revuelta

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas.

El coordinador queda al centro, de pie.

Desarrollo: En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Dinámicas para Jóvenes

Dinámicas juveniles para grupos nuevos, especial para conocerse, **10 excelentes dinámicas para romper el hielo**, que las podemos utilizar en cualquier ocasión; retiros, reuniones, campamentos, eventos etc. Siempre es importante afianzar la relación de los jóvenes de nuestra comunidad e integrar a nuestros invitados con un espíritu animado y feliz.



El rey de los elementos

Tiempo: 15 min

Materiales: una pelota de cualquier tipo

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Se forma un círculo con todos los participantes, el animador tendrá la pelota y se la pasará a cualquiera, cuando la tire debe mencionar un elemento (Aire, Agua o Tierra) el que atrape la pelota debe mencionar un animal que pertenezca al elemento que mencionaron ejemplo. (Agua: tiburón) y pasársela a otro diciendo un elemento antes que la atrape el otro participante, no se vale repetir animales y debe responderse rápido, los que pierden van saliendo hasta elegir al ganador.

Me Pica

Tiempo: 15-20 min

Materiales: Ninguno

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

¡Cola de vaca!

Tiempo: 15 min

Material: ninguno

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Sentados en un círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo.

Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda. El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

Mi Nuevo nombre

Tiempo: todo un día (recomendada para cumpleaños o fiestas)

Participantes: ilimitado

Material: tarjetas y marcadores



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Desarrollo: se escriben en la tarjetas nombres divertidísimos como: “pimpinela, la chilindrina etc.” y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el nombre que les aparezca será su nombre de toda la noche, se le explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre todo el día, los que digan el nombre real de alguien se les acumulan como puntos negativos que al final de la día, al que más se equivocó se le asignara un castigo.

El Naufrago

Tiempo: 15 minutos

Materiales: papel sulfitos o papel periódico

Desarrollo: La dinámica consiste en formar grupos de dos o tres y repartirles un pedazo de papel periódico que los utilice como bote salvavidas en donde ninguna persona debe quedar fuera, todos deben salvarse. Se cuenta la historia “iba una vez un barco que cruzo con una tempestad y se formaron botes salvavidas les da unos segundos para subirse al bote, de los que sobrevivieron ¿? se dice el numero de los que hicieron bien el bote”, se continua la dinámica doblando el papel por la mitad y así sucesivamente haciendo el papel más pequeño hasta encontrar el bote ganador. Al término se comparte la experiencia de salvarse de naufragar.

Partes del Cuerpo

Tiempo: 20 min

Materiales: música

Desarrollo: El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, que hace, que le gusta y que no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

Caligrafía con estilo

Tiempo: 10 minutos

Materiales: pelota y música

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: los participantes forman un círculo, ponen la música y se empiezan a pasar la pelota, cuando la música se detenga el que quedo con el balón pasa al frente a escribir su nombre con la panza o la nalga al ritmo de la música, regresa y continua el juego hasta que todos se presentan.

Caramelo

Tiempo: 20 min

Participantes: ilimitado

Material: caramelos

Desarrollo: Al principio de un encuentro nadie se conoce. Una buena forma de romper el hielo es la siguiente: el animador debe traer caramelos y ofrecérselos a los participantes diciéndoles que agarren los que quieran. Unos toman más, otros toman menos. El animador también toma



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



caramelos. Una vez iniciado el encuentro los participantes deben decir una característica suya por cada caramelo que han agarrado. También se puede asignar un tema a cada color del caramelo y hablar de él. Por ejemplo:

- * Rojo = expectativas para el momento.
- * Verde = algo sobre tu familia.
- * Azul = hobbies favoritos...

Entrelazados

Tiempo: 15 min

Participantes: grupos grandes

Material: ninguno

Desarrollo: Todos los participantes se dividen en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y entrelazan los brazos, a la orden del animador intentan levantarse los dos al mismo tiempo sin soltarse. Una vez arriba, buscan otra pareja que se haya levantado y realizan el mismo ejercicio entre los cuatro, luego entre ocho y así hasta que todos estén de espaldas y con los brazos entrelazados y todos se puedan levantar.

Las Islas

Tiempo: 20 min

Participantes: 20-25 personas

Materiales: tiza

Desarrollo: se dibuja en el piso 4 islas de un 1 metro y medio cada una, cerca las unas de las otras, las nombras cada una como tú desees ej. “La Isla de los monos, las islas de los feos” busca nombres que diviertan, el animador les pide a los participantes que se dividan en grupo similares en cada isla, luego comienza a contarles una historia de cómo de repente en la isla de los monos un volcán hizo erupción y para salvarse todos los monos deben irse a otra isla, los participantes deben saltar a las otras islas y salvarse, así sucesivamente hasta que quede una sola isla, los que se caigan de las islas morirán ahogados



Dinámicas de Grupo

Batallón 12 Los Andes



Bibliografía:

- **La dinámica de los grupos pequeños.** D. Anzier y otros. Ed, Kapeluz.
- **Revista de Psicología y Psicoterapia de Grupo.** M. Bernard. Ed, Bs As 1097.
- **Desarrollos sobre Grupalidad.** M. Bernard, L. Edelman, D. Kordon. Ed, Lugar
- **Taller, dinámicas y juegos...** Recreación:

http://www.pjcweb.org/Biblioteca/Dinamicas/Taller_dinamicas_www.pjcweb.org.pdf

- **Dinámicas de grupo:**

<http://www.chicosygrandes.com/dinamicas-grupo/>

- **24 dinámicas grupales para trabajar con adolescentes:**

<http://www.gazteforum.net/pictures/dokumentazioa/dinamicas.pdf>

- **Dinámicas para jóvenes:**

<http://www.sitiodeesperanza.com/2012/07/dinamicas-cristianas-para-jovenes.html>

- **Dinámicas de grupos:**

<http://www.partehartuz.org/MARIJEtxostena.pdf>

- **Elementos prácticos de una actividad; Dinámicas/juegos:**

<http://www.paralideres.org/>