

“Técnicas y Dinámicas de Grupo.
Aprendiendo a acompañar grupos en
procesos de Educación para el Desarrollo”



Este dossier ha sido elaborado conjuntamente por un grupo de pistoleros y pistoleras que pasaron unos días en Archidona (Málaga), a primeros de octubre de 2015

ROMPEMOS EL HIELO Y NOS DESHINIBIMOS

Aunque empezamos el taller con una batería de dinámicas rompehielo, o también llamados en otras partes del mundo “juegos de despertación”, es cierto que estos juegos estuvieron presente a lo largo de los tres días, pues sirvieron para iniciar o terminar sesiones de trabajo, para aliviar del cansancio, para “venirnos arriba”, para conectar con el trabajo... o simplemente para jugar y pasarlo bien.

Pero... ¿Qué son las dinámicas de rompehielo?

Las dinámicas rompehielos intentan crear una atmósfera cálida, amigable, y de aprendizaje personal, estableciendo algunos lazos comunes entre todas las personas del grupo. Suelen ser juegos breves, que de manera dinámica, explosiva y alegre, buscan integrar a todas las personas provocando la desinhibición. Las dinámicas rompehielos son las que ayudan a facilitar el contacto entre los miembros del grupo haciendo que se sientan más cómodos y estimulados para otras posibles dinámicas más profundas.



Hicimos muchas de éstas, ahí van una muestra:

Paseando con Globos

1.- Se reparten globos de diferentes colores. Se les pide que se agrupen por colores, que se presenten y se cuenten algo especialmente alegre que les haya sucedido en las últimas semanas. A continuación se pide que agrupen asegurando que en cada grupo no se repita ningún color y que igualmente vuelvan a presentarse y a contarse algo que les haya indignado en las últimas semanas.

(Se ve la reacción de cada uno) (Subrayar la alegría de la variedad y el colorido de la vida)

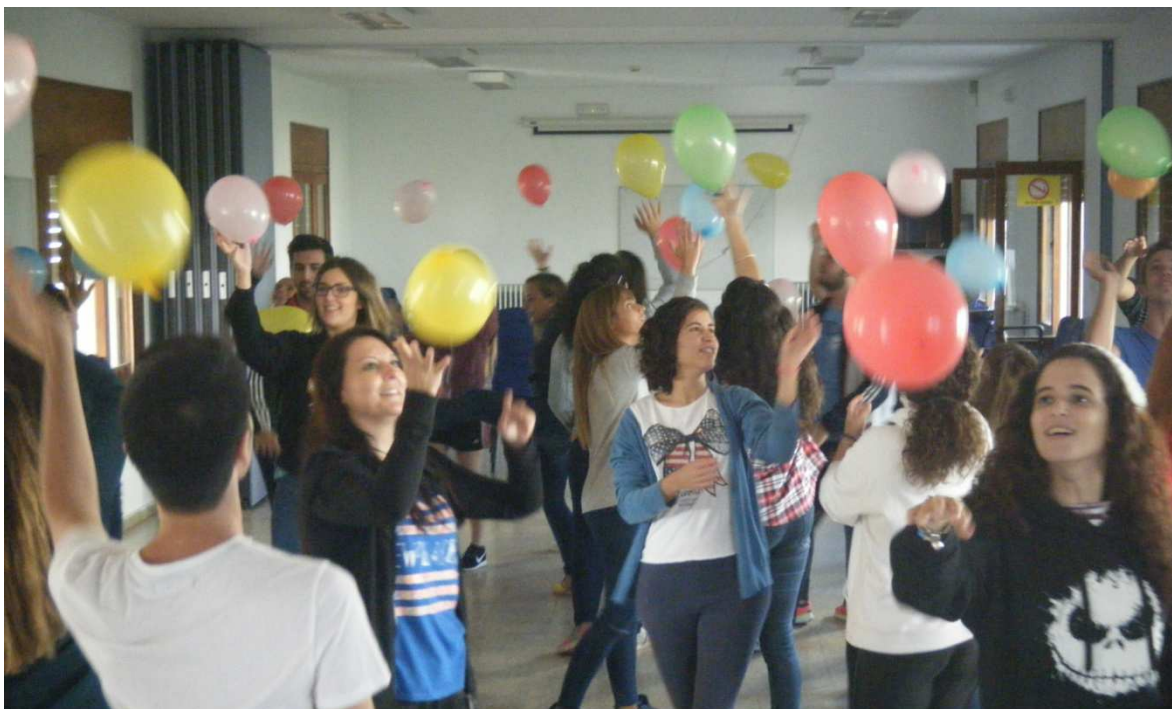
2.- Se comienzan los diferentes paseos acompañando siempre cada uno a su globo

- * Primero lento y acompañándolo con las manos suavemente y acariciándolo
- * Luego acompañándolo con la cabeza
- * Más tarde dirigiéndolo con el codo
- * Por último intentando molestar al resto de los participantes y manteniendo el globo propio

(Subrayar la dulzura, el equilibrio, el yo y los otros)

3.- Ahora intentamos bailar: por parejas con los globos en la cintura o espalda
Luego de a tres
Y por último todos juntos

(Subrayar la compenetración, la destreza y el grupo)



Casa-inquilino o “Ni gente sin casa, ni casa sin gente”



Para realizar esta dinámica hace falta que el número de participantes sea múltiplo de 3 más 1 (o más 2). Cada trío formarán una casa con un inquilino: dos se sitúan frente a frente y encuentran sus manos arriba, para formar una casa, y el inquilino se introduce dentro. El que sobra dirá en voz alta “casa”, “inquilino” o “terremoto”. Si dice “inquilino”, todos ellos deben salir de sus casas y buscar otras, y el que sobra (o los que sobran si son dos) también buscará una, así quedará alguien sin casa. Esta persona volverá a decir “casa”, “terremoto” o “inquilino”. Si dice “casa” son éstas las que deben buscar un nuevo inquilino. Si dice “terremoto”, todos los hogares tienen que deshacerse y formar uno nuevo.

Variantes: además se puede decir “pared derecha” o “pared izquierda”. Para decidir cuál de las dos personas que forman la casa es la pared derecha y cuál es la izquierda, se utilizará al inquilino como referencia, por lo que éste deberá apuntar sus hombros hacia las paredes de su casa.

Dinámicas para hacer agrupaciones

1.- Balsas: Nos imaginamos que nadamos por el océano, ocupando todo el espacio posible y utilizando el estilo natatorio que consideremos oportuno. Nos agruparemos según las indicaciones que nos vayan dando:

Números: grupos de 6, de 4, tríos, parejas, de 8, de 11...

Cualidades: nos agrupamos según...

- Edad: puede ser edad exacta, década, generación... que cada grupo decida su criterio.
- Aficiones
- Estilo musical
- Género
- Clase social

Cuando se realicen estas agrupaciones, cada grupo comentará qué afición es la que les une, o qué estilo musical. También puede hacerse de forma “representada”, por ejemplo, en lugar de decir el estilo musical, se puede representar un videoclip para que el resto de participantes lo adivinen.

2.- Supermercado: Caminamos por el espacio como si fuéramos andando a través de las naves de un supermercado y tenemos que representar lo que la monitora o monitor nos indique: un paquete de un par de donuts, una escobilla de váter, una lata de tres sardinas, un paquete de garbanzos...

Indios, vaqueros y MariTrinis (cupletistas-chicas cancan)

Se hace un corro. Se reparten los papeles por turno: indio, vaquero, maritrini, indio, vaquero, maritrini... El que la liga empieza una historia o cuento. Cada vez que en la historia se mencione un personaje (indio/vaquero/maritrini), aquellos que tengan el personaje citado deben de intercambiar puestos escenificando su personaje al entrar en el círculo, a la vez que el que se la liga intenta meterse en uno de los huecos vacíos.

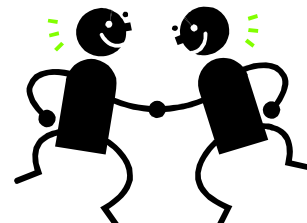
Por ejemplo: “Había una vez un indio...” Todos los indios abandonan sus puestos haciendo el idem para colocarse en el hueco de otro indio. El que se la liga también intenta conseguir uno de los huecos vacíos. El que se quede sin hueco, se la liga y continúa la historia.

ATENCIÓN: Como el juego se realiza de pie, el sitio que ocupa cada persona al moverse es muy relativo, por lo que hay que tener cuidado de que las personas participantes no hagan trampa y se coloquen en un lugar que no deben.

Escogemos una pareja y luego nos saludamos...

En primer lugar las personas del grupo deben ponerse por parejas. La elección de la pareja puede ser libre o bien, algún criterio que interese a la persona que dinamiza. Para que se conozcan se puede proponer elegir como pareja a una persona que no conozcas. En cualquier caso, recordar que es una dinámica rompehielos y no de presentación.

Una vez que cada persona sabe quien es su pareja, cada cual comienza a caminar por el espacio de forma libre y aleatoria, sin rumbo fijo... hasta oír la señal. La señal es detener la música que hay de fondo. En ese momento, cada persona busca corriendo a su pareja para juntos escenificar una acción. En este caso:



- Encuentro efusivo de 2 amigos-as que no se ven desde hace más de 10 años.

Dejamos que las parejas se saluden efusivamente durante unos segundos y después cada miembro del grupo vuelve a caminar por el espacio de forma libre y aleatoria, sin rumbo fijo... hasta oír de nuevo la señal, donde las parejas deben escenificar:

- El “beso metralleta de abuela”.

Dejamos que las parejas escenifiquen este tierno momento de la infancia durante unos segundos y después cada miembro del grupo vuelve a caminar por el espacio de forma libre y aleatoria, sin rumbo fijo... hasta oír de nuevo la señal, donde las parejas deben escenificar:

- Acunar a un bebé.

Dejamos que las parejas escenifiquen este otro tierno momento de la infancia durante unos segundos y cerramos la dinámica con un aplauso colectivo.

Animales

En un principio todos los alumnos se colocan en un círculo. Al principio sólo decimos un animal por ejemplo elefante. Este lo tenemos que representar con tres personas del círculo. Uno de ellos se pondrá en el centro del círculo y elegirá a la persona que quiera para que lo represente y una vez que lo nombre y diga “elefante” el alumno de la derecha y de la izquierda tienen que estar atentas para representar también el elefante ya que cada una es una parte del cuerpo. Sería el del centro la trompa y los del al lado tienen que hacer las orejas. El del centro irá nombrando a sus compañeros hasta que uno de ellos tenga un error en realizar la figura y este se la quedará. Al igual que esto lo hicimos con más animales; una jirafa (el del medio hacia los cuernos y los de al lado las patas), un cocodrilo (el del medio era la boca y los del al lado la cola) y por último la hawaiana (el del medio hacia el baile y los del al lado la canción).

Cuando teníamos todos estos animales le del centro los podría mezclar para que así se equivocaran antes y cada vez se decía más rápido.

¿Qué me has traído?

Es una dinámica para romper el hielo y que el grupo se anime a moverse y entrar en calor, para así empezar a conocerse.

El grupo reunido en círculo, empezando por un voluntario/a que deberá decirle a su compañero de la izquierda, o de la derecha: “He estado en “(cualquier ciudad/lugar)” y acto seguido el compañero le preguntará: “¿Y qué me has traído?” y el voluntario que empezó el juego, inventa un objeto (por ejemplo un yoyo) y recrea el típico movimiento del objeto, así que el que preguntaba : “¿Y qué me has traído?” realizará el movimiento de dicho objeto y pasará a decirle a su compañera que le continúa en el círculo: “He estado en “(cualquier ciudad/lugar)” y éste le preguntará: “¿Y qué me has traído?” pero con la diferencia de que ahora esta pregunta volvería al primer voluntario que inició el juego. Así hasta completar el círculo. Cuando el primer voluntario crea oportuno, repetirá la misma dinámica pero

hacia el otro sentido, con las mismas preguntas, pero inventándose lugares y objetos distintos, hasta que se termine el círculo. Puede haber tantos lugares y objetos como se deseen.

Otra variante de este juego es con besos y abrazos. En la cual el voluntario dice al compañerx que desee: “Esto es un beso.” Y le da un beso en la mejilla. A lo cual el compañerx le pregunta: “¿Un qué?” y el primer voluntarix responde: “Un beso” y le da un beso al compañerx y éste dirá a su siguiente compañerx: “Esto es un beso.” Y le da un beso en la mejilla. A lo cual el compañerx le pregunta: “¿Un qué?” y ésta pregunta pasará hasta llegar al primer voluntarix. Cuando el primer voluntarix crea oportuno, repetirá la misma dinámica pero hacia el otro sentido pero ahora será un abrazo en lugar de un beso.

La danza de la serpiente

Todos nos colocamos en un círculo. Uno se la queda en el medio y cantará la canción de la danza de la serpiente bailando en círculo hasta que termine de cantar la canción y se pare y al que tiene en frente le terminará de cantar la parte de la canción que queda y este tendrá que pasar por debajo de las piernas del que está cantando ponerse detrás, se darán la vuelta y ahora el primero es el que ha pasado por debajo y otra vez a cantar y bailar en círculo y así sucesivamente hasta que pasen todos los alumnos del círculo.

*Ésta es la danza de la serpiente
Que baja de la montaña
En busca de su co o o la
Y usted también!
Y usted también!
Ahora es parte de su co o o la.*



El tren de la Alegría

Se trata de una danza/canción que sirve para activar y animar al grupo. No requiere de ningún material. Todo el grupo se coloca en círculo, uno tras otro agarrando los hombros de la persona que tenemos delante, y a la vez que vamos caminando como si de una conga se tratase cantamos lo siguiente:

*Este es el tren de la alegría,
Este es el tren del amor ¡muack muack!
Este es el tren de la fantasía,
Es el tren de la ilusión!
Que hace chiqui, que hace chaca
Que hace chiqui, chiqui, chiqui, chiqui
Chaca
Que hace chaca, que hace chiqui
Que hace chaca, chaca, chaca, chaca,
Chiqui.*



Cuando decimos “Chiqui” damos un saltito para adelante y cuando decimos “Chaca” damos un saltito para atrás.

Para ir complicando las cosas, cada vez un poco más, la siguiente vez que cantamos la canción la consigna será agarrar los hombros de la persona que tenemos dos puestos por delante. Después podemos decir que se repita un poco más agachados, y así sucesivamente añadiendo dificultad hasta que queramos o se rompa el círculo por algún lado.

NOS PRESENTAMOS Y EMPEZAMOS A CONOCERNOS

¿Qué son las dinámicas de presentación?

El objetivo de las **dinámicas de presentación** no es decir nuestro nombre, edad, procedencia y profesión, pues eso es lo que ya cada uno traemos preparado de casa. Más bien se trata de crear un clima agradable, cómodo, seguro en el que los individuos vayan saliendo poco a poco de sí mismos y encontrándose con los otros... y en un momento dado ¡zas! Nos conocemos y empezamos a “ser grupo”. Hay muchas técnicas que ayudan a este proceso.



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO Taller Monográfico. 15-16 de marzo



PRESENTACIÓN



- Es el primer contacto, consiste en ver a los individuos como partes de un grupo y no solamente de manera aislada.
- Intenta crear un ambiente agradable (“romper el hielo”).
- Permite además de conocer los nombres también algunos datos que pueden facilitar un primer conocimiento.
- Se pone las bases para trabajar de forma dinámica, horizontal y distendida.



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO Taller Monográfico. 15-16 de marzo

PRESENTACIÓN (algunos desacuerdos)

- Entender que la presentación se limita sólo a una rueda de nombres
- Entender la presentación de forma unidireccional
- Realizar dinámicas al principio que lleven a situaciones “comprometidas” para las personas (bailar dentro de un círculo, imitar a animales, hablar intimidades...)

Globingo

Este juego es para conocerse entre las personas que juegan se preparan una serie de paneles poniendo: ha ido a una manifestación este año, ha dinamizado alguna vez, etc y todo el mundo coge una hoja y tiene que buscar a varias personas que hayan hecho esas cosas lo máximo que se pueden repetir los nombres son 3 pero eso depende del número de personas que estén.

Encuentra a alguien que:

- A. Le guste hacer deporte.
- B. Tenga un amigo de otro país.
- C. Toque algún instrumento musical.
- D. Le guste el flamenco.
- E. Hable andaluz.
- F. Haya ido a una manifestación en el último año.
- G. No tenga wasap.
- H. Te saludé como los esquimales.

- I. Participe activamente en una asociación.
- J. Haya dinamizado alguna vez a algún grupo.
- K. Alguien que haya ido al casting de “La Voz”
- L. Haya copiado en un examen.
- M. Tenga un trabajo fijo.
- N. Le huelan los pies

A. Nombre	B. Nombre	C. Nombre	D. Nombre	E. Nombre	F. Nombre	G. Nombre
H. Nombre	I. Nombre	J. Nombre	K. Nombre	L. Nombre	M. Nombre	N. Nombre

El Pistolero de Nombres

Se hace un corro. El que la liga se pone en el medio. El del medio señala (o dispara) a un miembro del corro. La persona señalada se tiene que agachar y los compañeros que tiene a la izquierda y derecha tienen que dispararse diciendo el nombre del otro. El que tarde más en decir el nombre se la liga, dejando libre el puesto que ocupa la persona que estaba en el centro.

El Telón

Se reparte la gente en 2 equipos, que se colocan enfrentados. Por delante, de cada equipo se coloca una silla. Entre medias se coloca un telón de manera que los equipos no se vean. Se sienta una persona de cada equipo en la silla. Cuando el telón baja, cada persona que está sentada en la silla tiene que decir el nombre de la persona del otro equipo que está sentada en frente. El último en disparar el nombre, abandona su equipo y se incorpora al equipo contrario. El juego termina cuando un equipo se quede vacío o se aburran de jugar.

Yo estoy locamente enamoradx de...

Depende del número de personas que estemos se pone una silla por cada persona más una, se ponen en círculo y cada persona tiene que levantarse y sentarse en la silla sin ocupar yo se levanta el siguiente y dice estoy y así hasta terminar la frase de: yo estoy locamente enamorada de... Y en ese momento al que le toque se tiene que sentar en la silla libre y decir un nombre de las personas que hay y esa persona tiene que salir corriendo hasta la silla que ha quedado libre sin que las personas que hay a su lado lo atrapen para que no salga corriendo.

Observaciones: la frase puede cambiarse si trabajamos con grupos que todavía no se sienten cómodos, ya que la palabra enamorado suele incomodar a los chicos y chicas. Algunas frases pueden ser:

- Yo soy compañero de...
- Yo estoy en el grupo con...
- Yo soy amigo de...

Los pos-it

A cada participante se le entrega un post-it y escribe su nombre en el. Cuando hayan acabado todos se colocan en círculo con los post-it boca abajo, es decir que nadie pueda leer el nombre que hay escrito. Cada participante tendrá que ir pasando el post-it hacia la derecha. En el momento que se están pasando los post-it, el dinamizador dará alguna consigna para que la realicemos con el compañero que nos ha tocado, por ejemplo: "devuelve el post-it a la persona". El dinamizador dirá "stop" y cada miembro del grupo buscará al compañero que le ha tocado e intercambiarán los post-it. Cuando todos hayan acabado comenzaremos a pasar los post-it otra vez, con otra consigna diferente.

Caricatura

Con esta dinámica se pretende fomentar la capacidad de reírnos de nosotros mismos, reconocer nuestras propias características e incentivar nuestra faceta creativa. El número de participantes es variable y su duración ronda los 20 minutos.

Esta dinámica comienza uniéndonos por parejas. Cada persona dibuja una caricatura de su pareja sin que ésta pueda verla. Cuando todo el grupo ha finalizado, el dinamizador va mostrando las caricaturas y cada uno debe reconocerse.

Observaciones: En esta dinámica las parejas se establecieron basándose en la dinámica anterior en donde cada uno debía unirse a la persona que tuviera un globo del mismo color que el suyo. Forma parte de un conjunto de dinámicas cuya secuencia temporal es: caricatura, huella y "ridículum vitae".

Huella

Con esta actividad se pretende reflexionar sobre aspectos personales que nos identifican o definen y valorar aquellos aspectos más representativos de nuestra vida. El número de participantes es variable y tiene una duración aproximada de 20 minutos.

De forma personal, dibujamos en un folio la huella de nuestro pie derecho escribiendo en cada zona lo siguiente: en el dedo gordo un proyecto; en el dedo meñique una seguridad; en la planta los grupos a los que pertenecemos y en el talón un placer.



Observaciones: Esta dinámica forma parte de un conjunto; cada persona explicará al grupo el contenido de su huella cuando el dinamizador muestre su caricatura.

Ridículum Vitae

Al hacer el RV pretendemos reírnos de nosotrxs mismxs, reflexionar sobre aquellas cosas que nos gustan o sabemos hacer pero que no tienen utilidad y reconocer cualidades que forman parte de cada uno o una de nosotros o nosotras.

El número de participantes es variable y su duración dependerá del número de personas, lógicamente.

Desarrollo: En un folio redactamos nuestro “ridículum vitae” que consistirá en reflejar aquellas habilidades que a pesar de no tener una utilidad práctica, a cada uno/a de nosotros/as nos gusta hacer.

Observaciones: Esta dinámica forma parte de un conjunto; cada persona explicará y representará su “ridículum vitae” tras la exposición de la huella.

¿Quién falta?

Para llevar a cabo este juego, todo el grupo deberá colocarse formando un círculo. A continuación todos/as deberán cerrar los ojos o colocarse una venda. Al cabo de unos minutos se la quitarán y tendrán que adivinar que compañero/a falta. El objetivo de este juego es que todos nos fijemos más los unos en los otros, y en definitiva, que mostremos más interés hacia los demás.



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO
Taller Monográfico. 15-16 de marzo

El Clima y sus funciones

- Llamamos clima a la base de relaciones interpersonales en las que se sustenta el trabajo en equipo.
- El buen clima es un objetivo en sí mismo: tiene que ver con la satisfacción de las necesidades emocionales básicas (atención, consideración, pertenencia y valoración).
- Tiene una enorme fuerza motivadora. El buen clima del grupo es un elemento muy fuerte para su permanencia, implicación y desarrollo.
- «Con tensión no hay atención» (Bartolomé Calero)



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO
Taller Monográfico. 15-16 de marzo

Hay muchísimos juegos de clima y presentación

...y así, poco a poco, vamos cogiendo
CONFIANZA

¿Qué son las dinámicas de confianza?

Estas dinámicas se utilizan para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo común.

Antes de trabajar con estos juegos el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta el momento en que se encuentra el grupo. Es importante crear un buen clima en la que se satisfagan las necesidades básicas (atención, consideración, pertenencia y valoración) dando seguridad a todos los miembros del grupo. Un buen clima es en sí una fuerza motivadora. Para conseguir unas buenas condiciones, el juego se ha de realizar en silencio. El ruido, la risa pueden ser una interferencia importante en el proceso de confianza.



El juego es siempre totalmente voluntario. No se puede obligar a nadie a realizarlo, ni siquiera de forma sutil, con la “presión moral” de que los demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel en el juego y es posible que el desarrollo de éste estimule aquél.

Errores frecuentes en estos juegos:

1. La desviación del juego hacia la competitividad o hacia la broma.
2. El juego no se hace “bien” o “mal”, sino que tiene su propia dinámica y valor según cada persona participante.
3. El grupo puede no promover condiciones que fomenten la confianza, no respetando a la persona que juega.

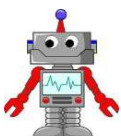
La evaluación es imprescindible por los siguientes motivos:

1. Las situaciones vividas en el juego pueden repercutir en el grupo, de una forma u otra, según se haya desarrollado éste.
2. El juego, o alguna circunstancia del mismo en particular, pueden también tener una repercusión personal.

Así, es importante saber como la persona y el grupo se han sentido en el desarrollo del juego explicitando las tensiones o nuevas experiencias surgidas durante el mismo, así como debemos hacer consciente su influencia en el grupo.

La ducha

Tras la comida estábamos un poco ansiosos y cansados, aunque Javi supo insertar la actividad adecuada para ese momento. En el gimnasio con una luz tenue y música que acompañaba al dinamismo del trabajo, nos colocamos en parejas/tríos, para así comenzar con la relajación empleando para ello la actividad denominada “ducha”, como bien su nombre indica, tratábamos de suavizar pensamientos y músculos, utilizando, caricias, cosquillas, masajes etc.



Dinámica del Robot

Los participantes se sitúan por parejas de dos en dos, uno de los integrantes hará de robot (para lo que tendrá que taparse los ojos) y el otro de niño/a muy ilusionado con su “juguete robot” nuevo que sacará a pasear por el parque.

El/la niño/a manejará al robot que tendrá sus ojos tapados con una pañoleta sin hablarle, sólo dándole pequeños toques de la siguiente manera para guiarlo:

- Toque hombro derecho: el robot se moverá a la derecha
- Toque hombro izquierdo: el robot se moverá a la izquierda
- Toque encima de la cabeza: el robot se para
- Toque en la zona central de la espalda: el robot reanuda la marcha

Transcurrido un tiempo, el monitor/a pedirá que se intercambien los roles, de manera que la persona que hacía de niño/a pasará a ser robot, y la que hacía de robot hará de niño/a.



Dinámica de la Burbuja

Dependiendo del número de participantes, haremos diferentes grupos. En cada grupo se hará una rueda agarrándose de las manos, pero uno/a de ellos/as se quedará en medio con los ojos tapados, la persona que está en medio imaginará que es una burbuja y podrá ir moviéndose por donde quiera. El resto del grupo tendrá que evitar que la “burbuja” se choque y explote, para ello, los/las que forman la rueda se moverán con la persona que hace de burbuja y que permanece en el centro acompañándola, dejándole su espacio para que puede ir de un sitio a otro, ahora bien, cuando vean que la burbuja está en peligro y se puede tropezar, se juntan de forma que creen una especie de barrera para que no se choque, de ésta manera la burbuja sabrá que tiene que tomar otra dirección. Después de un rato, los miembros podrán ir rotando para ser burbuja.

NOTA: En esta dinámica podemos poner música relajante ayuda a crear ambiente



La botella borracha

Con esta dinámica se pretende crear un ambiente de distensión, armonía y confianza dentro del grupo; poner a cada participante en la situación de tener seguridad en sus compañeros y favorecer la confianza en el grupo y en uno/a mismo/a. Se puede hacer con grupos a partir de los 5-7 años y no se precisa de material alguno.

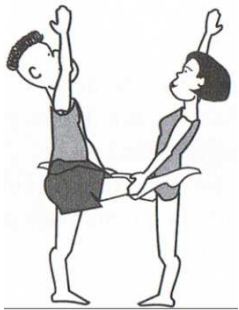
Se realizan círculos de aproximadamente 5-7 personas, todas ellas muy juntas, casi unidos a la altura de los hombros. Seguidamente una de las personas participantes se coloca dentro del círculo, en el centro, sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecha y con los pies juntos. Poco a poco se va dejando caer, sin mover los pies del suelo, de tal manera que el resto de integrantes del círculo con delicadeza, le reciben con sus brazos y le empujen de unos/as hacia otros/as, sin permitir que se caiga, a modo de “muñeco tentempié”. Así se hará sucesivamente con los demás participantes del grupo. Al final del ejercicio es importante volver a poner a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

Es importante que cada persona exprese como se ha sentido, sus temores, etc.

Imitación por parejas

Fernando que ya la ha utilizado con sus chavales del equipo de fútbol nos dice que hay que ponerlos por parejas, una persona se coloca detrás de la otra. La persona colocada delante tiene que moverse y realizar los movimientos que ella desee; la persona que se encuentra detrás tiene que imitar lo que haga su compañera. Esta dinámica se suele hacer con música de fondo que inspire el movimiento y puede durar unos 5-10 minutos. A la voz de “ya” se dan media vuelta y se cambian los papeles.

Equilibrio en parejas



Esta dinámica se hace en parejas se trata de mantenerse en equilibrio formando una letra.

- Se empieza con una más sencilla que es la de levantarse los dos sentados en el suelo tenéis que tratar de buscar la forma de levantaros los dos a la vez.
- La forma de la H es de las más sencillas, los dos de pie cediendo una de tus piernas al compañero (está bien para comenzar ya que no es tan violento como dejar todo tu peso a la otra persona ni viceversa)
- La forma de la V es de las más complicadas a mi forma de ver , los cuatro pies tienen que hacer de apoyo y después tienes que confiar en el otro para poco a poco irlos separando y formar la V (confesare que el secreto está en la forma de cogerse las manos)

Esta técnica es muy importante y aunque parezca una tontería tiene un efecto importante , debemos confiar en la otra persona y a la vez dejar que la otra persona “cargue” con nosotros , también he de decir que personalmente necesitar un nivel de confianza para realizarla o un ambiente de buen rollo, cuando ves que has formado la letra te sientes muy bien y empiezas a tener una complicidad con tu compañero. Además de esto lo más gracioso y sin que suene mal es ver los intentos de letras en tus otros compañeros, aparte de reírse de un mismo también , que nunca viene mal.



El túnel de los abrazos

Dos filas de personas en paralelo mirándose mutuamente, con unos 10 integrantes en cada lado, formando un pasillo, cada persona va pasando por el medio con los ojos tapados por una venda, y los compañeros, la abrazan, la besan y le demuestran el cariño con ternura. Cuando el integrante finaliza el recorrido, se quita la venda se coloca en el pasillo y da afecto al siguiente compañero que le toque recibir dichos abrazos y caricias.

DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA COOPERACIÓN Y EL TRABAJO EN EQUIPO

¿Qué son las dinámicas y juegos cooperativos?

Al contrario de los usuales juegos más competitivos, los juegos cooperativos son juegos los cuales no hay un único ganador o un solo equipo, sino que la única manera de ganar es que todo el grupo gane, colaborando y cooperando todos los participantes del grupo.

Iniciamos el bloque de actividades cooperativas. Son aquellas actividades que tras conseguir un clima de confianza en el grupo hacen trabajar valores como el apoyo mutuo, el bien común y el objetivo “ganar-ganar”.

Realizamos seis dinámicas:

Nos ordenamos por edad

Las indicaciones que se nos dan son que sin hablarnos, nos debemos colocar por edades. Rápidamente y sin mucha dificultad ya que más o menos todos nos conocíamos y sabíamos, nuestras edades se organiza una fila de mayor a menor, indicándonos con las manos, en los casos necesarios, los años de cada uno. En un momento dado hay tres personas que son de la misma edad y tiene que resolver cuál d ellas es mayor. Tras cierta confusión consiguen indicarse con las manos su mes de nacimiento.

Nos ordenamos por altura ¡con los ojos cerrados!

Con vendas en los ojos, tenemos que ordenarnos por la estatura. En un principio Nombrándonos y tocándonos nos vamos identificando quién es cada uno/a y nos vamos colocando porque sabemos más o menos cómo somos de alto cada uno.

Tras la primera colocación, Esperanza nos fue indicando si se veía algún error y para corregirlo cada uno dijo en voz alta su estatura y nos fuimos ajustando.

Las irregularidades del suelo (puesto que hicimos la dinámica fuera de la sala) dificultaron en algunos casos que fuéramos totalmente precisos.





Las balsas cooperativas

Se indica al grupo grande que se distribuyan en pequeños grupos de “x” miembros de forma que los grupos quedaran más o menos homogéneos.

A cada grupo se nos repartió un trozo de papel continuo, que se colocan más o menos cerca unos de otros en el suelo, y se nos dieron las siguientes indicaciones: “Cada papel es vuestra balsa y estáis en medio del mar. Todos los miembros del grupo deben caber en ella sin poner un pie fuera porque caería al agua. Sin que nadie toque el agua tenéis que darle la vuelta a vuestra balsa”.

Tras unos minutillos de deliberación y cierto revuelo, todos los grupos ven la estrategia de ayudarnos, de forma que los miembros de una balsa pueden repartirse entre las otras dos y dejar su balsa vacía para darle la vuelta (al papel) sin dificultad. Sucesivamente los miembros de las balsas van pasando de unas a otras hasta que todas las balsas se han dado la vuelta.



El Puente

Cada miembro del grupo coge una silla y se sube de pie en ella. Se nos dan las indicaciones de que tenemos que pasar de un punto a otro de la sala sin tocar el suelo.... Entre todos vamos pasando la última silla hasta la primera posición y cada participante va avanzando un puesto hasta que poco a poco vamos acortando el puente por atrás y ampliándolo por delante de forma que vamos avanzando.



“EL JUEGO DE LA SILLAS” (Las sillas cooperativas)

Éste es una variante cooperativa del conocido juegos de las sillas donde un participante va siendo eliminado cuando se queda sin silla al parar la música.

En esta ocasión, igualmente se ponen las sillas (una por participante) en círculo (con los asientos hacia la parte exterior del círculo) y se va bailando alrededor al son de la música. Cuando ésta se para, todos los participantes buscan una silla.

Conforme va avanzando el juego, en cada ronda, se elimina una silla (o más dependiendo de lo que queramos que dure la dinámica), pero con la consigna de que cuando pare la música ninguno de los integrantes debe quedar de pie y además no podemos tocar el suelo con los pies.

De esta forma, conforme van quedando menos sillas, nos sentamos por parejas, unos encima de otros, al mogollón..... Entre todos nos ayudamos para sostenernos y no tocar el suelo.

Así avanzó la dinámica hasta que nos quedamos con dos sillas ¡¡¡para todos!!!!



“CARRERAS DE SACOS” (El saco cooperativo)

Nuestra carrera de sacos es un poco particular... cada grupo tiene un solo saco en el que todos los miembros deben meterse y saltar de forma coordinada. Cada grupo delibera y establece su manera de coordinarse para saltar al unísono y no caerse de boca.

Una vez conseguido.... Ahora el “más difícil todavía”. Con un mismo saco más grande, todo el grupo, que éramos, unos doce, tuvimos que coordinarnos para saltar a la vez.



La croqueta/flamenquín o cinta transportadora

El grupo se tumba en orden y pegados en el suelo. Y una de las personas que se encuentran en uno de los extremos se echa horizontalmente encima de los otros. Y estos comienzan a rodar por el suelo para desplazar la persona que está encima hacia el otro extremo del grupo, y así sucesivamente. Para un mejor disfrute de la dinámica todos deberían pasar por encima para sentirse unidos al grupo.

Esta técnica sirve para transmitir el concepto de cooperación, pues todos se ponen de acuerdo para desplazar al compañero con el mismo movimiento y al mismo ritmo. Esta dinámica une mucho al grupo y para usarla es necesario que todos los individuos integrantes se conozcan y tengan gran confianza, porque aunque es una actividad muy bonita, divertida y de gran cooperación implica mucho contacto entre las personas y la ausencia de confianza puede ocasionar situaciones incómodas.



¿Cómo son las dinámicas que utilizamos para educar en una lectura crítica de la realidad?

Estas dinámicas tienen como objetivo construir aprendizaje colectivo partiendo de las vivencias y realidades más cercanas y tangibles de los/as componentes del grupo a través del juego, la reflexión, la introspección y el desarrollo del pensamiento crítico.

"El contrato pedagógico". Expectativas/Miedos/Dudas

Con esta dinámica tratamos de fortalecer el grupo; conocer las esperanzas, miedos y dudas de los participantes con respeto al mismo; realizar un proceso de introspección y externalización conocimiento individual y grupal. Siempre solemos utilizar un símbolo para darle más solidez a la actividad. En esta ocasión trabajamos sobre la imagen de un tren y sus vagones: "El tren de las expectativas".

Tenemos cuatros hojas grandes unidas entre ellas (dos arriba y dos abajo) donde antes hemos dibujado un tren. Podría ser un tren como cualquier otro medio de transporte así como cualquier otra imagen capaz de transmitir un movimiento. La idea de que la imagen transmita movimiento está relacionada con la intención de que el taller (o la serie de talleres en este caso) sean una experiencia capaz de hacer viajar emotivamente y mentalmente tanto a los participantes como a los facilitadores.

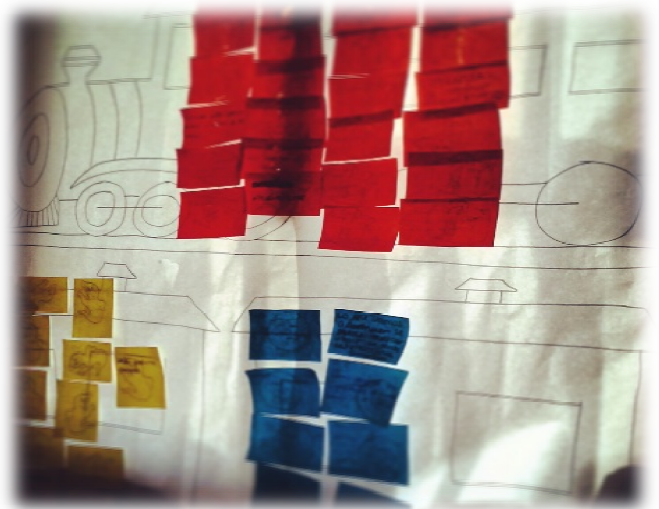
Explicamos a los participantes al taller q este tren lleno de viajeros, está lleno de maletas también. Como en todo tren que se respete en nuestro tren también viajan sueños, miedos, esperanzas y dudas. Para seguir fortaleciendo el grupo se propone a cada componente que se tome su tiempo para dejar que estas emociones se manifiesten y que posteriormente las exprese en unos post-it de colores donde cada color refleja una determinada condición:

- Rojos: las esperanzas que tenemos con respeto a esta experiencia de aprendizaje
- Amarillo: los miedos que tenemos con respeto a esta experiencia de aprendizaje
- Azul: las dudas y preguntas sin resolver que nos rondan en la cabeza sobre esta experiencia de aprendizaje

Dejamos un tiempo de entre 5 a 10 minutos para el trabajo individual (en esta fase se puede poner una música relajante de fondo). En este tiempo cada persona podrá pegar en el tren sus post-it. Los post-it se pegarán agrupados por colores. Cada vagón tendrá su color.

Al final se pondrá en común las sensaciones y reflexiones de cada participante. Para no repetir se propone que cada persona que tenga algún nuevo aporte, lo manifieste, intentando no repetir ideas.

A través de los aporte de todos los componentes será posible entender cuáles son las expectativas del grupo y se podrá trabajar de un modo más consciente tanto desde dentro del grupo como desde el punto de vista del facilitador-educador.



El contrato pedagógico



Los círculos concéntricos

Consiste en un círculo interno de x personas mirando hacia fuera, y un mismo numero de x personas posicionadas en un círculo externo mirando hacia dentro, y a continuación, el dinamizador dice una serie de números de vueltas que las personas darán alrededor de sus compañeros, y una vez se paren, compartan la información que anteriormente se ha interiorizado entre la persona del círculo interno y la persona del círculo externo que tendrán enfrente uno de otro. Las vueltas se repetirán tantas veces como cantidad de información se tenga que compartir, es decir, se irán rotando las personas.



Barómetro de valores

Para iniciar la dinámica se traza una línea (real o imaginaria) en el suelo, y se enunciará al grupo de que tras escuchar una afirmación leída por el monitor, de un lado de la línea se posicionarán aquellas personas que estén de acuerdo con ésta y del otro lado de la línea lo harán aquellos que no estén de acuerdo.

Las afirmaciones leídas deberán ser lo suficientemente abiertas como para que los participantes al elegir colocarse de un lado o de otro de la línea sientan que con esa elección, están reflejando sus valores respecto a temáticas específicas. Por ejemplo, si estamos trabajando el tema del rendimiento escolar de niños en la escuela, una afirmación válida podría ser: "Las calificaciones que obtienen los niños en los exámenes están directamente relacionadas con el hecho haber estudiado o no". Una vez que el grupo se posiciona, se le pide a un integrante de cada lado de la línea que argumente el porque de la elección que realizó. Aquí muy probablemente comience hablando una sola persona, y paulatinamente otros participantes (del propio sub-grupo, o del otro) amplíen, contradigan, afirmen, etc. ideas.

A esta dinámica se recomienda realizarla en una primera instancia, ya que su simplicidad permite un acercamiento/conocimiento rápido y eficaz entre los integrantes del grupo y sus ideas. Además permite interesantes debates sobre temáticas complejas de una manera divertida y relajada.

En esta dinámica podemos tener distintas variantes. Las respuestas pueden ser:

- De acuerdo o no de acuerdo con la idea expuesta.
- Muy de acuerdo, bastante de acuerdo, algo de acuerdo, en desacuerdo total de la afirmación leída por el monitor.
- 100% de acuerdo, 75% de acuerdo, 50% de acuerdo, 25% de acuerdo, en desacuerdo.

El grupo se va posicionando en los espacios que dispongamos para estas respuestas, a un lado y a otro, en distintas marcas que corresponderán con las graduaciones de las respuestas.



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO
Taller Monográfico. 15-16 de marzo

Por una Pedagogía de la Pregunta (Paulo Freire y Antonio Fóundez)

- Los/as educadores/as progresistas deberían preguntar primero a sí mismos: ¿Por qué educar? ¿por qué estudiar? ¿a favor de quién? ¿contra quién? ¿qué conocemos? ¿para quién? ¿qué hacemos con el conocimiento adquirido? ¿Por qué buscamos el conocimiento?
- Los educadores/as deberíamos aprender a preguntar y a escuchar las preguntas del alumnado
- El educador autoritario teme la pregunta del alumnado y el progresista la ve como una oportunidad



TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO
Taller Monográfico. 15-16 de marzo

Por una Pedagogía de la Pregunta (Paulo Freire y Antonio Fóundez)

- "Nadie lo sabe todo ni nadie lo ignora todo" OJO con mitificar el conocimiento ([ANUNCIO DE VODAFONE](#))
- HORROR: construir la pregunta desde la respuesta
- MÁS HORROR: hacer preguntas cerradas no cuestionadoras que no problematizan, no despiertan la curiosidad ni la reflexión... sino preguntas que solo tienen una salida: mi verdad.
- No debemos callar nuestra verdad, porque estaríamos engañando



PARA TRABAJAR CONTENIDOS

Dinámica de la empatía

Nos colocamos en círculo, y explicamos que cuando hablamos con la persona de la derecha hacemos el papel de una madre que está negociando con su hija adolescente la hora de regreso de una salida nocturna, y cuando hablamos con la persona de la izquierda, hacemos el papel de la hija adolescente. Se hacen dos rondas de unos 5 minutos cada una, de manera que todo el mundo haga una vez cada papel. El objetivo de la dinámica es que las personas se pongan en el papel de cada uno de los personajes, y entiendan los puntos de vista y argumentaciones del otro en cada situación. Para ello utilizamos preguntas del tipo:

- ¿Cómo te has sentido en el papel de la madre? ¿Y de la hija?
- ¿Qué papel te ha costado más representar? ¿Por qué?
- ¿ha variado tu postura en función de los argumentos de la otra persona?
- ¿Habéis llegado a algún acuerdo?

El Banderín

Se juega en un espacio del tamaño de un campo de fútbol más o menos. Se coloca en cada extremo un banderín rodeado de un semicírculo de unos 3 metros de radio. Se hacen dos equipos, y el juego consiste en coger el banderín del otro equipo, gana el que consiga el banderín por ejemplo 3 veces. Los miembros del equipo no pueden entrar en el área donde está su banderín. Además, cada participante llevará colgando de la espalda un pañuelo que los miembros del otro equipo podrán quitar, siendo en este caso prisioneros en el área del equipo contrario. Para ser liberado, un miembro de su equipo deberá salvarlo dándole una palmada en la mano y entonces el prisionero se puede reincorporar al juego.

El objetivo de este juego es poner de manifiesto las consecuencias que tiene una cultura competitiva en nuestra sociedad.

Basándonos en la pedagogía de la pregunta, empezamos a analizar el juego:

- ¿Cómo os habéis sentido los que habéis ganado? ¿Y los que habéis perdido?
- ¿Habéis planificado alguna estrategia para el juego? En esa estrategia, ¿Habéis respetado las normas del juego? ¿Con qué criterio habéis asignado el papel de cada uno de los miembros en la estrategia del equipo?

- Luego extrapolamos el juego al ámbito personal:
- ¿Qué creéis que simbolizada el banderín?
- ¿Y el pañuelo?
- ¿Qué defendáis con más ahínco? ¿qué pensáis ahora que deberíais haber defendido?
- Y luego al ámbito de las relaciones entre países:
- ¿qué simboliza el banderín en este tipo de relaciones entre países?
- ¿Y los pañuelos?

Se termina reflexionando sobre las relaciones entre la competitividad y los conflictos interpersonales, la violencia entre países y la violencia estructural.

Gane el máximo posible

Se hacen cuatro grupos, y se elige a un portavoz de cada uno de ellos al que se le da un papel con una x y otro con un +. Se le explica que va a haber varias rondas de votaciones, y que tienen que conseguir la máxima puntuación posible, según la siguiente tabla:

POSIBILIDADES	PUNTUACIÓN
4 X	Todos pierden 100 puntos
3x y 1+	La x gana 100 puntos y el + pierde 300 puntos
2x y 2+	La x gana 200 puntos y el + pierde 200 puntos
1x y 3+	La x gana 300 puntos y el + pierde 100 puntos
4+	Todos ganan 100 puntos

Se inicia el juego con una ronda de tres votaciones. Se anotan los puntos de cada equipo. Antes de la cuarta votación, los portavoces se reúnen a puerta cerrada para negociar. Se hace otra ronda de tres votaciones en la que los puntos se multiplican por 10, 20 y 50 y se vuelve a negociar. Se hace otra ronda de tres votaciones en las que los puntos se multiplican por 100, 1000 y 2000 y se termina el juego.

Al finalizar se analizan los resultados relacionando el comportamiento de los grupos en las votaciones con el resultado final obtenido. La conclusión final es que para cumplir el objetivo del juego, que es ganar el máximo posible, todos los grupos tienen que votar +, si no siempre hay alguien que pierde y el cómputo total conseguido se reduce.

Haciendo un paralelismo con la realidad, nuestro sistema económico actual hace que, para que todos nos beneficiemos del mismo, todos los grupos/países tengan que apostar por opciones que sumen, ya que, si alguno opta por competir, siempre hay alguien que pierde.

Dinámica de Introspección

Ambiente cómodo y agradable, ni frío ni calor, sin ruidos ni interrupciones. Música que invite a la relajación. Infraestructuras en las que los y las participantes puedan relajarse física y mentalmente: asientos cómodos, pared en la que recostarse, colchonetas...

El monitor indica que cada participantes se ponga cómodo/a y reparte un pañuelo con el que se taparán los ojos. Con voz suave se invita a adentrarse en un estado de relajación haciendo un recorrido por todas las partes del cuerpo.

A continuación se les va guiando a un viaje hacia su interior, a sus recuerdos.

En primer lugar el monitor indica a los y las participantes que recuerden su infancia, su entorno familiar, momentos, encuentros, olores, sabores, sonidos...

En segundo lugar, sus años en el colegio, clases, recreo, compañeros, profesores, amigos...

En tercer lugar dirigirán sus recuerdos a su adolescencia, la calle, los grupos de iguales...

Finalmente recordarán su etapa adulta, los grupos de pertenencia y de referencia.

Los silencios son muy importantes.

Se pone junto a cada participante un papel y un lápiz y tras una pausa se indica que se retiren el pañuelo de los ojos. Deben dividir el folio en 4 y escribir en cada parte lo más significativo de cada etapa recordada. Tras unos minutos el monitor pregunta sobre la primera y se deja que la participación sea libre y espontánea.

Una vez se hayan recorrido las 4 etapas finaliza la dinámica preguntando como nos hemos sentido.

Los silencios son muy importantes durante todo el desarrollo de la dinámica. Es importante mantener el ambiente de calma y relajación pues los sentimientos y las emociones estarán a flor de piel. Así como de confianza para conseguir la expresión de los y las participantes.

La finalidad es la expresión de sentimientos, motivar la confianza, el autoconocimiento, tomar conciencia de uno mismo.

Es una dinámica que se arrastra más allá del momento de su ejecución, pues puede convertirse en punto de partida para reflexionar sobre cuestiones de nuestras vidas. No estamos acostumbrados a detenernos a reflexionar de forma habitual, diaria; por lo que puede ser que a partir de la realización de esta dinámica nos planteemos cuestiones en las que hasta el momento no habíamos redundado.

Grupos Inteligentes

Para terminar, le hincamos el diente a un tema importante a la hora de gestionar grupos: identificar qué cosas hacen que se atasquen los grupos y no evolucionen, qué comportamientos o actitudes dificultan la tarea grupal, el crecimiento personal y colectivo. Y, sobre todo, qué tics existen en las organizaciones que nos obligan a malgastar energías tontamente. En definitiva, qué hace a un grupo tonto y torpe y qué hace a un grupo inteligente.

Para debatir sobre este interesante y delicado tema, nos dividimos en tres subgrupos. A cada subgrupo se le entregó un apartado del libro “Grupos Inteligentes”, de Fernando Cembranos, en el que se describía un tipo de interacción negativa, una clase de interacción grupal que desvía al grupo de la tarea y dificulta una toma de decisiones eficaz y, sobre todo, placentera.

Una vez que cada subgrupo había leído la “interacción negativa” que le había tocado, debía pensar una situación ficticia (pero que pareciera real) en la que se diera ese tipo de interacción. Esta situación era representada ante el resto del gran grupo y entre todxs debatíamos sobre ese tipo de interacción: ¿qué ha pasado aquí? ¿creemos que son situaciones reales en nuestras organizaciones? ¿nos hemos sentido reflejadx en esta o aquella situación?

Después del debate, el mismo grupo volvía a representar la misma situación y tenía que tratar de darle una solución a esa interacción negativa. Con una condición: no podía ser una “solución mágica”, sino una solución lo más real posible.

Debido al interés suscitado entre todos los presentes, enviaremos el sustrato del libro que nos sirvió para confeccionar las diferentes interacciones, para que podáis acudir a la fuente primera de este tema.

PARA EVALUAR

No nos dio tiempo para mucho más y se nos quedó pendiente un paso importantísimo en el proceso de acompañamiento a grupos, la evaluación. Así que aquí os esbozo tres formas diferentes:

El cuestionario personal

Se trata de un cuestionario sencillo en el que se busca la sinceridad y la franqueza, dando la posibilidad de que todxs evalúen pues cuando lo hacemos en grupo siempre hay quien se calla más y escucha al resto. En estos cuestionarios podemos hacer dos tipos de cuestiones:

- Abiertas, generales... que buscan la expresión de sentires, emociones, aprendizajes
- Cerradas de sí/no o numéricas que permite medir de manera cuantitativa el grado de satisfacción sobre determinados aspectos que necesitamos saber de todos/as y cada uno/a de los participantes

Tabular las evaluaciones cerradas y numéricas es muy sencillo, al contrario que tabular y sacar conclusiones generales de las evaluaciones abiertas y cualitativas. Hay que buscar formas de hacer lo mejor posible sobre éstas últimas pues son las que seguramente nos den una mayor y más profunda información sobre el grupo.

Nosotrxs siempre comenzamos el momento de evaluación por un momento personal, para que empiece conectándose consigo mismo, exprese lo que siente y piensa y luego le sea más fácil compartirlo con lxs compañexs.

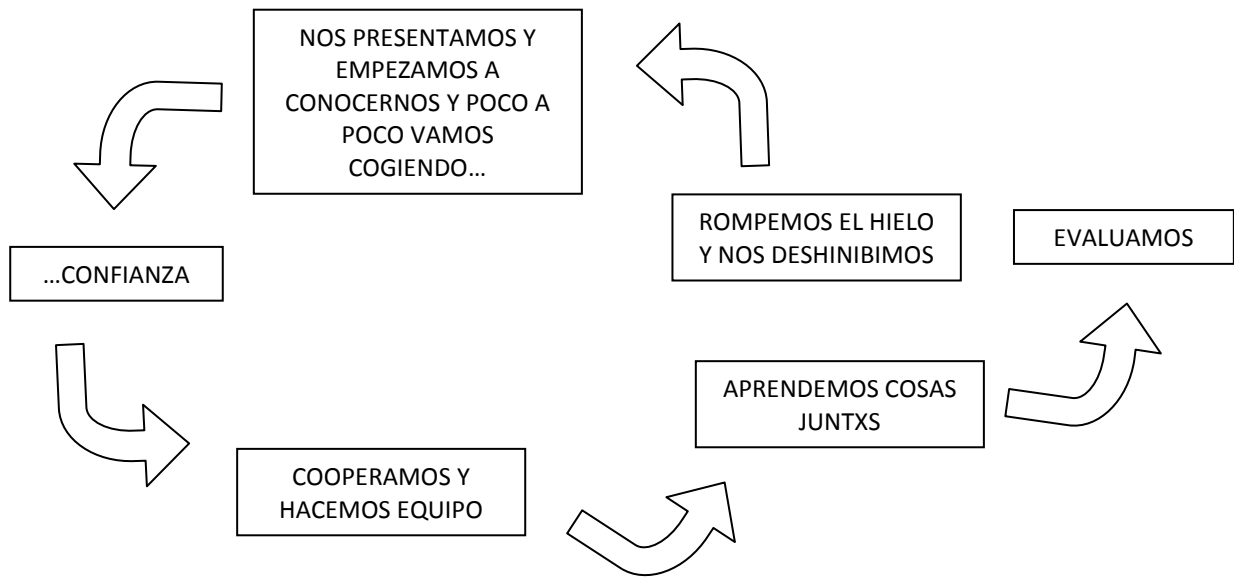
Evaluación del “Contrato Pedagógico”

Una manera de “cerrar el círculo” es volver al comienzo y repasar juntos/as todo lo que esperábamos al principio del taller, lo que temíamos y sobre lo que teníamos dudas. Es una muy buena forma de tomar el pulso de manera muy real y muy concreta y plantear posibles siguientes pasos.

Felicito/Critico/Propongo

Se trata de poner en un cartelón grande esas tres palabras en columnas para ir anotando abajo lo que se va diciendo. A continuación se hace una ronda de felicitaciones: se puede felicitar a los contenidos trabajados, a lxs facilitadores, la sala, las dinámicas, las personas, el grupo... todo lo que se quiera. Para evitar repeticiones se puede proponer que cuando alguien diga algo con lo que estoy de acuerdo levanto las dos manos abiertas y las muevo a la forma de los aplausos sordos. Una vez acabada la columna de los “felicito”, pasamos a la columna de los “critico” y así sucesivamente.

Un posible recorrido...



Nuestras fuentes...

- **Técnicas participativas para la educación popular I.** Laura Vargas y Graciela Bustillos. Editorial Popular (1988)
- **Técnicas participativas para la educación popular II.** Laura Vargas y Graciela Bustillos. Editorial Popular (2002)
- **La alternativa del juego I.** Carlos Martín Beristain. CYAN (1995)
- **La alternativa del juego II.** Varios Autores. CYAN (1994)
- **Juegos y deportes cooperativos.** Terry Orlick. Editorial Popular (1997)
- **Juegos cooperativos para construir la paz.** Varios Autores. Editorial Popular (2009)

Para entender sobre el funcionamiento interno de grupos y sobre cómo hacerlos más inteligentes

- **Grupos inteligentes. Teoría y práctica del trabajo en equipo.** Fernando Cembranos y José Ángel Medina. Editorial Popular (2003)
- **Cuadernos prácticos para asociaciones.** Equipo Crac <http://redasociativa.org/crac/descargas/cuadernillos/>
- **Micropolítica de los grupos. Por una ecología de las prácticas colectivas.** David Vercauteren, Oliver "Mouss" Crabbé y Thierry Müller. Traficantes de Sueños (2010)

Uso adecuado de las dinámicas de grupo

- Las técnicas siempre van a depender de una serie de variables a tener en cuenta: número de personas, edades, características personales, lugar, madurez del grupo...
- Al desarrollar una dinámica hay que tener claro qué objetivo y qué actitudes o habilidades queremos trabajar, fijarnos en el desarrollo del mismo y estar dispuestos/as a adaptarlo si es necesario.
- El grupo le da "la vida" a las dinámicas, será muy difícil que se repita el desarrollo de una dinámica en otro contexto.
- La aplicación de una dinámica incluye la evaluación de la misma.

Uso adecuado de las dinámicas de grupo (II)

- Es importante conocer bien el juego y el grupo con el que se trabaja. Hay que programar una serie de dinámicas que avancen de forma gradual hacia los objetivos que nos hemos marcado.
- La dinámica se debe adaptar al grupo, no el grupo a la dinámica. Las dinámicas son flexibles, combinables, moldeables...
- No hay que convertir las dinámicas en un fin en sí mismo ("dinamiquitis"), sino en un medio para alcanzar algo

¡¡ CUIDADO !!

Las técnicas no son herramientas aisladas, aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo

- No han surgido de la cabeza de un experto
- No son copia de manuales de Psicología o Relaciones Humanas



Son fruto de una práctica social, es la respuesta que una serie de Educadores Populares le han dado a las necesidades de las comunidades con las que trabajan diariamente.

Son técnicas que han nacido desde la práctica, desde la realidad.

Por eso no son acabadas ni valen para cualquier situación.

Están a nuestra disposición para que las reinventemos y las utilicemos en nuestro contexto propio.