

MIGUEL BUSSO



Lo lúdico... lo infinito...

Sobre dinámicas y juegos



Índice

Sobre juegos y dinámicas de grupo.....	3
Dinámicas de grupo.....	4
Agradecimientos.....	6
Juegos - Técnicas de Presentación.....	7
Juegos - Técnicas para subdivisión.....	11
Juegos - Técnicas de desinhibición.....	13
Juegos - Técnicas de autoconocimiento, integración, fortalecimiento grupal.....	15
Juegos - Técnicas para estimular la participación.....	22
Juegos - Técnicas de planificación.....	26
Juegos - Técnicas de organización.....	27
Bibliografía.....	31

Sobre juegos y dinámicas de grupo

Este libro no es un estudio de distintas Dinámicas de Grupo. Tomando como base su propia vivencia, su reflexión y sus estudios, el autor nos ofrece un instrumental capaz de desencadenar en los grupos una serie de valiosas experiencias que les conduzcan a tomar conciencia de su dinámica interna, y a desarrollar unas mejores pautas de comunicación y cooperación, tanto en la escuela como en la empresa o en otras instituciones. Evidentemente, la reflexión forma parte de este proceso.

El objetivo principal del libro no consiste en enseñar técnicas de grupo. Las técnicas poseen un valor sumamente relativo porque, además de ser instrumento de concientización y de liberación, también pueden ser instrumentos de manipulación y de dominación.

Lo importante es que, a través de las técnicas, las personas lleguen a descubrir su propia identidad y sus propios valores, y en los grupos se produzcan formas más humanas y constructivas de convivencia.

La andadura humana está muy marcada por la competición de los unos contra los otros. Pero los hombres necesitan descubrir que la dialéctica de su historia no es la de la competición, sino la del encuentro.

Los verdaderos juegos y Dinámicas de Grupo no pueden limitarse al micro-proceso, que significaría tanto como cultivar el narcisismo grupal. La micro-dinámica del grupo debe insertarse en un proyecto de macro-dinámica global. Tanto las personas como los grupos conscientes deben ser elementos de transformación.

Dinámicas de grupo

La especie humana es una especie social: gran parte de nuestra actividad la desarrollamos en grupo. La pertenencia a uno o varios grupos es consustancial a toda persona. Estos grupos ejercen sobre ella una influencia decisiva en su vida, la cual gira siempre alrededor de sus grupos de pertenencia, que suelen ser múltiples y variados. Generalmente, el número de grupos suele ser mayor que el número de personas dentro del seno de cualquier sociedad determinada. La socialización de las personas depende en gran medida de la influencia de los grupos en los que interviene, desarrollando la personalidad de sus participantes (potenciando o inhibiendo capacidades y características), transmitiendo, reforzando y reproduciendo estereotipos y roles de género, homogeneizando en cuanto a normas sociales, etc

Normalmente, el establecimiento de relaciones interpersonales no se hace en cuanto individuo aislado o aislada, sino en cuanto a miembros de grupos más o menos estructurados. Por tanto, sin restar importancia al conocimiento de la y del ser humano como persona, la observación de la estructura y el funcionamiento de los diversos grupos a los que pertenece puede ser fundamental para el estudio de su conducta y para la interpretación de las diferentes facetas de las relaciones humanas. Por otra parte, actuar en grupo se percibe como una de las herramientas para potenciar la participación ciudadana y la sociedad civil en los procesos democráticos. El análisis de la dinámica grupal nos proporcionará vías para comprender la psicología grupal e individual, y nos ayudará a desarrollar estrategias participativas de intervención. Los grupos, procesos grupales, dinámica de grupos, fases y técnicas de grupo han sido estudiadas desde diferentes disciplinas: psicología social, animación sociocultural, psicoterapia, educación.

La cuestión central del trabajo científico con grupos consiste en encontrar explicaciones para estructuras y procesos grupales. La pedagogía social se ocupa del desarrollo de modelos, métodos y procedimientos para la intervención en grupos. “Dinámica” hace referencia a “fuerza”, a la relación de fuerzas que actúan en un grupo, un juego de fuerzas interpersonales, emocionalmente condicionado. Este fenómeno puede darse tanto entre las y los miembros de un grupo como entre distintos grupos. La investigación de la Dinámica de Grupos consiste en el estudio y análisis de estas fuerzas: cómo surgen, bajo qué condiciones se modifican, qué formas tienen, cómo se manifiestan, cómo se regulan...

Agradecimientos

Este escrito no hubiera sido desarrollado si no fuese por la experiencia brindada por los integrantes y participantes de la Escuela de Psicología Social Dr. Enrique Pichon-Rivière (Santa Fe), y los integrantes y participantes de la Escuela Provincial de Teatro 3200 (Santa Fe).

La formación recibida en Psicodrama, I.S.E.F. (Santa Fe) Esc. Ps. Social

Y fundamentalmente, a quienes estimulan el juego: Carolina Carnero, Eduardo Otazo, Luna Saavedra Andreotti, Salomé Espíndola, Federico Corj.

Juegos - Técnicas de Presentación

1. **Identificación con animales:** se colocan en círculo y se le pide al que se considere desenvuelto que se presente diciendo su nombre, edad, el animal con el que se identifica y porqué y el animal con el que no se identifica y porqué. Para seguir con la dinámica, cuando termina su presentación, debe elegir a alguien para que se presente y así sucesivamente.
2. **El aviso clasificado:** se les pide a los participantes que confeccionen un aviso clasificado, vendiéndose. Luego, se ponen en círculos interior y exterior y se van mostrando los avisos unos a otros hasta dar la vuelta completa. Después, se elige a alguien que comience diciendo a quién compraría y porqué.
3. **Cadena de nombres:** hay que decir el nombre y luego la persona a la derecha dice su nombre y repite el nombre de los que anteriormente se presentaron. Juego de memoria. Puede variarse utilizando, además del nombre, algún animal o inclusive el sonido que éstos producen (para chicos es muy bueno).
4. **Fiesta de presentación con variaciones:** se les da 10 minutos para expresarse con cualquiera de las siguientes variaciones:
 - a) Caricaturas de sí mismo, dibujo, historieta, etc.
 - b) Gráfico de torta, donde se ubica proporcionalmente cada uno de los aspectos de la vida (familia, trabajo, diversión, etc.)
 - c) Descripción de sí mismo como aviso clasificado.
5. **Pasarse el objeto:** se arroja un objeto hacia alguno de los participantes del círculo y éste debe decir su nombre y su edad.
6. **Pizarra:** se forman filas y van pasando de a uno y escriben el nombre en el pizarrón.

7. **Presentación por parejas:** se les solicita a los integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas (preferentemente un desconocido y del sexo opuesto). Los participantes se ubican cada uno con su pareja y durante un par de minutos (5) se comentan nombre, estado civil, lugar, etc. Cuando finaliza la charla sobre sus vidas se hace un círculo y cada uno deberá presentar al grupo lo que su pareja le contó.
8. **Presentación con valor:** al que se considere persona desenvuelta se le pedirá que se ubique en el centro de un círculo y emplee unos minutos (3) para presentarse expresando aquello que pase bajo el foco de su conciencia. Mientras esta persona “decidida” habla, se le pide al resto del grupo que trate de analizar cómo es su personalidad y cómo se expresa a través de su postura, movimiento, tono de voz, etc. El coordinador del grupo podrá pararse en el centro y hacer una demostración.
9. **Terremoto:** dos personas se toman de la mano (casa) y colocan a otra en el medio (inquilino). Cuando el coordinador grita “casa”, la casa se cambia de “inquilino”. Cuando el coordinador grita “inquilino”, éste cambia de casa; y cuando grita “terremoto”, se desarma todo y se vuelve a armar.
10. **Nombre – cualidad:** conocer nombre y alguna característica de las personas. Cada participante dice su nombre y una característica personal que empiece con la primera letra de su nombre.
11. **La telaraña:** ovillo de lana, una persona toma la punta del ovillo, dice su nombre y tira el ovillo a otra persona y así sucesivamente. Después se hace el proceso inverso, quien tiene el ovillo se lo devuelve a quien se lo tiró.
12. **Bienvenidos:** cada participante tendrá 11 letras iguales y mientras se presenta tendrá que intercambiar el resto de las letras con el resto de los integrantes del grupo para poder formar la palabra “bienvenidos”. El primero que la forma gana.

13. **Fósforo:** cada persona que se presente tendrá que encender un fósforo y hablar mientras éste se mantenga encendido.
14. **Salto al rango:** lápiz, papel y cinta adhesiva. Nombre y su edad, luego se ubican en una fila y en posición de rango, el último comienza a saltar al resto de sus compañeros tratando de leer los nombres y edades, así sucesivamente con el resto de los participantes. Una vez finalizado, cada uno debe sacarse el papel de la espalda y cada uno debe decir el nombre y la edad de las personas que se acuerda y el que dice más es el ganador.
15. **El Baile de la Sillas:** sillas y música. En el medio del salón se hace un círculo con las sillas (una menos que el número de personas que participan) con el asiento hacia fuera. Los integrantes deben realizar un círculo por afuera de las sillas. Una vez que el coordinador pone música comienzan a girar todos hacia la derecha. Cuando la música se apaga los integrantes deben sentarse y le deben preguntar a su compañero de la derecha y al de la izquierda sus nombres y sus edades, si estos se sientan juntos más de una vez, se le realizan otras preguntas. El que se quedo parado pierde pero antes de salir sus compañeros le deben hacer preguntas personales para conocerlos. El juego finaliza una vez que queda un solo participante sentado.
16. **Bingo:** hojas con casilleros, deben haber menos los integrantes del grupo. Cada participante debe tener una hoja y durante cinco tiene que llenar el casillero colocando el nombre y la edad de sus compañeros. Luego se ubican es sus lugares y el coordinador deberá preguntarles a los participantes su nombre y su edad, el resto irá tachando los nombres que coincidan con los dichos y los que tienen anotados en sus hojas, el que va llenando la hoja deja de jugar, hasta que todos llenen sus hojas. También se puede jugar con terna y quintina.

17. **Comparativas:** cada integrante se va presentando comparándose con lo que desee: objeto, animal o lo que quiera. Cada vez que le toque deberá cambiar la comparación.
18. **Sin respirar:** cada integrante comienza su presentación sin parar con la mayor cantidad de datos posibles tomando una sola vez aire. El resto controla que no vuelva a tomar aire.
19. **Imitando:** cada integrante da algunos datos acompañándolos con movimientos de su cuerpo. El integrante que sigue tendrá que imitar al anterior con todo lo visto y escuchado, luego le dará la impronta personal y el integrante que sigue lo imitará.
20. **Coreografías:** se colocan en círculo y, cada uno por vez, da un paso hacia el centro diciendo su nombre con una pequeña coreografía. La totalidad del grupo tendrá que imitarlo.

Juegos - Técnicas para subdivisión

21. **Primera letra del nombre:** unir personas para que se conozcan o para realizar algún trabajo. Juntar a todas las personas cuyos nombres comiencen con la misma letra o que en la primera sílaba tengan la misma vocal.

Variantes: personas con el mismo signo, personas que cumplan años el mismo mes.

22. **Cartulicolores:** cartulinas de varios colores (tantos como grupos se quieran formar). Colocar dentro de una bolsa trozos de cartulina de diferentes colores. Cada integrante del grupo saca uno y se dividen de acuerdo al color que les tocó.
23. **Pueblos y Ciudades:** se entregará a cada participante un papel con el nombre de un pueblo o ciudad y se tiene que juntar con el que tenga la misma ciudad o pueblo. Después de un tiempo, se vuelven a repartir otros papeles con nombres de otros lugares, se forman cuarteros y se presentan entre ellos.
24. **Canción Divisoria:** en el centro del salón se ubican tanto papeles doblados como participantes hay. En cada papel está escrito el nombre de una canción y para formar los grupos cada participante deberá cantar la canción en voz alta hasta juntarse con el resto de los participantes. Habrá tantas canciones como subgrupos quiero que se formen.
25. **Refranes:** se entregan refranes en tiritas y cortados de acuerdo a la cantidad de personas que quiero que formen el grupo. También se puede realizar con figuras geométricas, globos de colores, etc.
26. **Mostrarme tu zapato:** los grupos se formarán de acuerdo al talle de calzado de los participantes. Por ejemplo, un grupo será del 34 al 36, otro del 37 al 39, etc.

27. **Tráeme tu silla:** debajo del asiento de cada silla se pegará un dibujo. Cada participante deberá juntarse acarreando el banco con los que tengan el mismo dibujo.
28. **Vamos al cine:** nombres de películas, actores y actrices. Cada participante sacará de una bolsa un papel con el nombre de una película, actor o actriz. Los grupos se formarán uniéndose los que tienen el nombre de la película con los que tienen los nombres de la pareja principal. Por ejemplo, Mujer Bonita con Julia Roberts y Richard Gere.
29. **Círculo cambiante:** los integrantes se colocan en círculo. Se les pide que se muevan de lugar todos los que tienen alguna característica (dientes cariados, ropa interior blanca, o lo que cada uno sugiera). Cada consigna es una por vez. Quedarán todos muy mezclados y se dividen por coincidencias.
30. **Estaciones del año:** se juntarán de acuerdo con la estación del año en que hayan nacido.

Juegos - Técnicas de desinhibición

31. **El parlanchín:** el grupo pide a una persona que hable durante unos minutos sobre un tema definido por el grupo.
32. **Tu vecino:** se forma una ronda y quien comienza (generalmente, el coordinador) pregunta a alguien “¿te gusta tu vecino?”. La persona responde con SÍ, NO o MÁS O MENOS. Si la respuesta es SÍ, todos se quedan en el mismo lugar; si la respuesta es NO, todos cambian de lugar; y si responde MÁS O MENOS, sólo se cambia esa persona con cualquier otra.
33. **Lista de nombres:** papel y lápiz o pizarrón y tiza. Una persona escribe su nombre y van pasando haciendo “posta”. Cada uno que pasa toma una de las letras del nombre y escribe una palabra u oración referida a la persona que escribió el nombre.
34. **Dígalo con mímica:** desarrollar habilidades psicomotrices. Estándar, dramatizar títulos vs. Un integrante de cada subgrupo dramatiza para su propio grupo que tiene que adivinar dicho título.
35. **Venta de Cosas Absurdas:** Integrantes del grupo y fichas con objetos absurdos, por ejemplo, baberos para jirafas, peine para pelados, etc. Cada integrante del grupo debe tener una ficha. Luego de a uno pasarán al frente y durante un minuto tendrán que tratar de venderlo argumentando a favor de su venta.
36. **Dramatizar un refrán:** A cada grupo se le dará un refrán, el cual tendrán que representar delante del grupo. El resto del grupo podrá participar adivinando los refranes dramatizados.

37. **Contar una historia con los pies:** Fichas con oraciones, por ejemplo: “me resbalé al pisar una cáscara de banana”, “hoy caminando se me pegó un chicle en el zapato”, etc. Cada uno de los participantes pasará al frente y contará con sus pies la frase que le haya tocado. Sus compañeros podrán adivinarlas.
38. **Mejor virtud:** por parejas, cada uno le cuenta al otro su mejor virtud. Luego se cambian los roles y, al tomar el dato del compañero, se dramatizara agregándole o inventándole algunas cosas para reírse.
39. **Espejos:** por parejas, primero uno después el otro integrante, realizan movimientos para que el otro (espejo) imite al actuante.
40. **Canción:** caminando cada uno va cantando una canción sin vocalizarla. Luego se le agrega baile a esa propia canción, para terminar en círculos donde hay que cantarla bailando un poquito, y el resto de los compañeros imitarán.

Juegos - Técnicas de autoconocimiento, integración, fortalecimiento grupal

41. **Un mundo mejor:** cada subgrupo dialogará cómo debe ser la convivencia humana para lograr un mundo mejor. Esto mismo lo aplicará a su grupo. Hará una dramatización para exponerla al resto de los integrantes. ¿Qué debe aportar cada uno para conseguir las metas que el grupo se propone?
42. **Mi filosofía:** cada uno escribe en un papel su filosofía de vida: principios o fundamentos de acción, su reglamento personal, sus refranes preferidos, etc. Cada uno expone su trabajo al grupo, el que cuestiona la objetividad de todo aquello o de alguna parte.
43. **Obituario:** el coordinador pide que cada uno escriba para la prensa un obituario anunciando su propia muerte según este modelo:

_____ murió ayer. Era _____. En el tiempo de su muerte estaba trabajando o estudiando en o para _____. Será recordado por _____. Se sentirá su pérdida especialmente en _____. Él quiso _____ pero jamás consiguió _____. El cuerpo debe ser _____. En lugar de flores se pide que _____. En su tumba se pondrá el siguiente epitafio: _____.

Se presentan al grupo estas propuestas y se inicia la discusión.

44. **Aquí está mi foto:** poner a disposición de los participantes fotos de seres humanos en actividades y gestos diferentes. Cada participante elige la foto o el recorte seleccionado. Explica por qué piensa que lo representa. Dice cómo se siente él por dentro ante esa foto o recorte.
45. **Si yo fuera:** se le pide a cada participante que complete oraciones de este tipo:

- a) Si yo fuera una parte de la geografía (río, montaña, bosque, etc.) sería _____ porque _____.
 - b) Si fuera un estado climático (lluvioso, nublado, soleado, ventoso, etc.) sería _____ porque _____.
46. **Si fuera:** uno de los participantes (voluntario) se retira del salón. Los integrantes del grupo que han quedado, deciden sobre cuál de ellos se contestará, es decir, sobre cuál de los participantes se ha de responder. Una vez definido esto se hace ingresar al que salió, el cual comenzará a interrogar al grupo en forma alternada. Este voluntario podrá arriesgar tres nombres tratando de descubrir al participante del grupo sobre el cual se está hablando. Si no lo adivina, se le da un prenda. Las preguntas pueden ser:
47. **Personalidad:** la finalidad de este ejercicio es la de promover un mejor conocimiento de uno mismo en una reflexión sobre la propia realidad, captada por uno mismo y por los demás. Se organizan subgrupos de 6 a 8 personas; cada participante toma hojas y escribe:
- a) ¿Quién pienso que soy?
 - b) ¿Qué es lo que mis compañeros piensan que soy?
 - c) ¿Qué desearía ser yo?
 - d) ¿Qué desearían los demás que yo fuera?
 - e) ¿Qué hay de común en lo que todos dicen positivamente de mí?
 - f) ¿Qué hay de común en lo que todos dicen negativamente de mí?
 - g) Reflexionando sobre todo: ¿qué imagen me acompaña?

Libremente, cada participante puede exponer en el grupo la síntesis de lo que contestó. Luego se hace una conversación de ayuda recíproca o de profundización.

48. **Ejercicio para aprovechar las opiniones del grupo:** jugarán 5 o 6 participantes, el resto son observadores. Consigna: imagínense ustedes que son un comité de directivos encargados de elegir un director de una lista de candidatos (los candidatos pueden proponerse voluntariamente). El comité puede resolver la tarea como mejor le parezca a los participantes. Cada participante recibe un ejemplar de “Candidato para el puesto de Director”.

El grupo debe elegir y comentar las características de los candidatos. Se elige al que se considere más apto para desempeñar la tarea.

49. **Baile de disfraces:** un integrante del grupo sale. El resto dialoga sobre el disfraz que le conviene a la persona que salió para ir a una fiesta de disfraces, teniendo en cuenta su comportamiento habitual, su actitud frente al grupo, su modo de ser, su característica más notoria, etc. Así el disfraz puede ser de una persona, animal o cosa. Entra el que salió y los miembros del grupo le dan cuenta del disfraz elegido para él. Se le pide ahora que descubra porqué lo disfrazan así. Después, los integrantes del grupo le comentan por qué decidieron disfrazarlo así.
50. **La Candidatura:** cada grupo elige a uno de sus miembros como candidato para una determinada misión. El grupo hace un inventario de las cualidades del candidato e inicia la campaña. El candidato y el grupo evalúan los resultados. Cada miembro del grupo debe escribir en una hoja las virtudes y defectos que ven en el candidato para el cargo y señala cómo debería hacerse la campaña. El grupo pone en común lo que cada uno escribió sobre el candidato. Se elabora una síntesis. El grupo establece campañas de propaganda y su contenido (slogan). Si hay tiempo, se lleva a cabo la campaña. Se puede repetir en otras a fin de que conozcan también sus valores.

51. **En una Isla Solitaria:** brindar a los participantes una oportunidad de hablar sobre sí mismos y sobre aspectos significativos de su vida. Ofrece también la posibilidad de fomentar la imaginación, expresar la amistad o dependencia de otras personas, brindar oportunidad de criticar a otros sin herirlos y hablar indirectamente sobre valores. “Imagínate que deberás pasar el resto de tu vida en una isla apartada. En ella no tendrás problemas de satisfacer tus necesidades de comida, vivienda y ropa. Otras cinco personas deberán transcurrir el resto de sus vidas junto a ti, personas que tú no conocías anteriormente.”

Deberás determinar:

- a) Edad, sexo y aspecto de cada uno de ellos.
- b) Sus cualidades principales, qué les gustaría hacer y que no
- c) Indicar por qué las elegiste.
- d) Como actividad grupal deben imaginar, ante todo, las ventajas, desventajas, dificultades y posibilidades que les esperan a las siete personas en su vida en común en la isla.

Variante: Elegir para cumplir cada una de las funciones solicitadas a continuación, a uno de tus compañeros:

- a) Elijo a _____ en caso de tener que permanecer un largo tiempo en una isla porque _____.
- b) Elijo a _____ en caso de necesitar un buen consejo y orientación porque _____.
- c) Elijo a _____ en caso de necesitar ayuda en un momento de apremio porque _____.
- d) Elijo a _____ para reírme y divertirme con él porque _____.
- e) Elijo a _____ para que me defienda en caso de grave peligro, porque _____.
- f) Elijo a _____ para que me guarde algo valioso que me pertenece porque _____.

- g) Elijo a _____ para guardar un secreto porque _____.
- h) Escribe un nombre y agrega todo lo que te parezca:
elijo a _____ porque _____.

52. **Contactando:** siéntese frente a frente con una persona y no le hable. Simplemente mire la cara de su compañero por un par de minutos y trate de realmente ver a esa otra persona. No haga de esto una competencia de mirar fijo y no pierda su tiempo imaginando cómo es su compañero. Mire a su compañero, darse cuenta de todos los detalles de su cara.

53. **Escuchando lo que nos rodea:** mire a su alrededor y dese mas o menos cuenta de lo que lo rodea. Contacte verdaderamente con su alrededor y permita que cada cosa le hable de sí misma y de su relación con usted. Así mismo dice “Estoy desordenado y lleno de trabajo que tú tienes que hacer. Hasta que no me ordenes te irritaré e impediré que te concentres” Una escultura de madera dice “Mira como puedo fluir aún cuando soy rígida. Detente a descubrir mi belleza”

Tómese unos cinco minutos para permitir que las cosas de su medio ambiente le hablen. Atienda cuidadosamente los mensajes que obtiene de todo su alrededor.

54. **Para Conocernos Mejor:** contar con no más de tres miembros para cada frase:

- a) ¿Por qué un objeto nos resulta particularmente interesante?
- b) ¿Qué características tiene que tener la persona que nos gusta mucho?
- c) Contar una experiencia positiva.
- d) Contar una experiencia negativa.

Mezclar las hojas y dar una a cada participante para que la lea. Analizar las distintas impresiones que causa esto en los participantes.

55. **Yo Tengo una Pregunta:** escribir en tarjetas preguntas del tipo de:

- a) ¿Quién tiene los zapatos más grandes?
- b) ¿Quién tiene ropa interior blanca?
- c) ¿Quién tiene la familia mas grande?

Dar a cada participante las preguntas. Estas deberán provocar que los participantes se observen e interactúen entre ellos.

56. **Personalidad “D”:** cada participante recibe una planilla con el cuestionario que será contestado individualmente, saltando las preguntas que no desee responder.

- a) ¿Qué hora del día le gusta más? ¿Menos?
- b) ¿Qué mes del año le gusta más? ¿Menos?
- c) ¿Cuándo se conmueve más?
- d) ¿Cuándo se irrita más?
- e) ¿Cuál es la impresión más común que tienen las personas de usted?

Al confeccionar la planilla, dejar poco lugar para las respuestas a fin de que ellas sean concretas. El coordinador las leerá a cada una y se irá adivinando a quién corresponde, de ser acertado el nombre a quien pertenece no se dará a conocer.

57. **Gustos Modelo “H”:** todos los participantes sacarán tres cosas que lleven en su cartera, bolso o bolsillos. Luego, cada uno dirá a los demás del grupo por qué lleva consigo tales cosas (razones prácticas, emocionales, etc.) Indicar cuál de los tres objetos tiene mayor valor afectivo para él y por qué. Los demás podrán hacerle preguntas.

58. **Objetos:** todos los integrantes tendrán que traer un objeto personal desde su casa, (que puedan transportar). Al estar en el grupo e iniciar los integrantes deberán presentarse como si fueran ese objeto y hablar en primera persona, contando datos relevantes sobre él.

59. **Animales:** todos los integrantes tendrán a su vista fotos o laminas con animales. Luego de ver todas, elegirán una sola donde puedan encontrar aspectos positivos y negativos que tengan que ver con su persona. Luego exponen al resto del grupo.
60. **Frases, canciones:** cartulinas que van a tener escritas frases o estrofas de canciones estarán repartidas por todo el espacio. Una vez vista todas, se quedarán en el centro del lugar para poder distinguir que ya han optado por una sola de ellas. Al terminar todos de ver todas, se dirigirán a la elegida para conformar un subgrupo y trabajar sobre ese escrito (nuevo escrito, dramatización, foto, o lo que se pueda crear sobre lo elegido).

Juegos - Técnicas para estimular la participación

61. **El regalo de la alegría:** Promover un clima de confianza personal, de valoración de las personas y de estímulo positivo del grupo. Dar y recibir un feedback positivo en ambiente grupal. Papel y bolígrafo, una sala con pupitres según el número de los participantes y se desarrollará con un sólo grupo o varios subgrupos de seis a diez personas; dispondrán de cinco minutos de tiempo por participante.

El animador forma los grupos y reparte el papel.

Luego, hace una breve presentación: “Muchas veces apreciamos más un regalo pequeño que uno grande. Otras muchas, estamos preocupados por no ser capaces de realizar cosas grandes y dejamos de lado hacer cosas pequeñas aunque tendrían quizás un gran significado. En la experiencia que sigue vamos a poder hacer un pequeño regalo de alegría a cada miembro del grupo”.

El animador invita a los participantes a que escriban cada uno un mensaje de este tipo a cada compañero de su subgrupo, mensaje que tienda a despertar en cada persona sentimientos positivos respecto a sí mismo.

El animador presenta sugerencias, procurando animar a todos a que envíen un mensaje a cada miembro de su subgrupo, incluso por aquellas personas por las que puedan no sentir gran simpatía. Respecto al mensaje, debe ser muy concreto, especificado y ajustado hacia la persona a la que va dirigido, y que no sea válido para cualquiera; que cada uno envíe mensajes a todos, aunque alguno no le conozca a fondo, en todos podrá encontrar algo positivo; procura decir a cada uno algo que hayas observado en el grupo, sus mejores momentos, sus éxitos, y haz siempre la presentación de tu mensaje de un modo personal; di al otro lo que tú encuentras en él que te hace ser más feliz.

Los participantes pueden firmar si les interesa, o el regalo es anónimo.

Escritos los mensajes, se doblan y se reúnen en una caja, dejando los nombres a quienes se dirigen hacia fuera. Se dan a cada uno sus mensajes. Cuando todos hayan leído sus mensajes, se tiene una puesta en común con las reacciones de todos.

62. **Discusión dirigida:** consiste en un intercambio de ideas entre varios participantes que previamente han trabajado sobre un tema que puede analizarse desde distintas posiciones. No conviene utilizarla en grupos de más de veinticinco personas. Esta técnica se centra en profundizar en los conocimientos mediante un análisis crítico de los temas y estimular la comunicación interpersonal, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Días antes del empleo de la técnica el moderador decidirá el tema a tratar en función de los intereses del grupo y elaborará una información que contenga toda la información que pueda ser de utilidad para los participantes. Les facilitará, además, varias preguntas preparadas para iniciar y guiar la discusión, y fijará la fecha de la misma.

Facilitará la participación si el moderador va pidiendo sus opiniones, concediendo los turnos de palabra y permitiendo las aclaraciones que vayan surgiendo. A medida que se agoten los comentarios, el moderador realizará un resumen de lo tratado, para finalizar con una visión de conjunto, sin inclinarse nunca a favor de una u otras opiniones.

63. **Seminario:** el grupo de participantes estudia en profundidad un tema pero, a diferencia de la técnica anterior, no recibe información ya elaborada, sino que debe investigar y estudiar el tema en reuniones, presentando al final un informe con los datos obtenidos. Conviene que el grupo no tenga menos de cinco componentes ni más de doce y que todos posean un nivel similar de conocimiento e intereses homogéneos.

Se relacionan con la adquisición de conocimiento a través del descubrimiento de los distintos aspectos.

Reglas:

- a) Las reuniones deben estar planificadas.
- b) Su duración no excederá las tres horas.
- c) En la primera reunión se elige un coordinador y un secretario y se diseña un plan de trabajo.

Fases:

- a) Búsqueda individual de información.
- b) Puesta en común y establecimiento de las conclusiones.
- c) Elaboración del informe.
- d) Resumen de las conclusiones del grupo.

64. **Phillips 6/6:** se divide al grupo en subgrupos de, como máximo, seis componentes que durante seis minutos discutirán para responder a una pregunta o resolver un problema o caso formulado por el moderador.

- a) Esta técnica suele utilizarse de apoyo a otras técnicas de grupo cuando por alguna razón se necesite: promover rápidamente la participación de todo el grupo, obtener muchas opiniones en poco tiempo, resolver un problema de forma creativa y descubrir las divergencias existentes ante un tema concreto.

- b) Los grupos se reúnen en salas diferentes y cada uno de los integrantes expone su opinión durante un minuto. Un secretario designado por el grupo tomará nota de las aportaciones y, en el último minuto, se realizará un resumen de opinión del subgrupo. Un portavoz de cada grupo expone en el aula común sus resultados, que una vez comparados con los del resto de los subgrupos serán sintetizados por el moderador y anotados en la pizarra.

Si todavía quedasen puntos por tratar se repite el proceso hasta que se hayan trabajado todos los aspectos.

- 65. **Tormenta de ideas:** es una técnica en la que los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se les ocurre a propósito de un tema o como solución a un problema. Sin ningún análisis ni filtro sobre su calidad, se anotan en la pizarra. Sólo al final, cuando se agota la producción de ideas, se realiza una evaluación de las mismas.

La tormenta de ideas permite ante todo desarrollar la creatividad y se utiliza para descubrir conceptos nuevos, resolver problemas o superar el conformismo y la monotonía. Antes de comenzar la tormenta se expone el problema y se explican las reglas: las ideas se expresan con independencia de su calidad; no se valorará ninguna idea hasta que se diga la última frase; se recomienda asociar libremente las ideas propias con las ya expuestas; cuantas más intervenciones, más posibilidades de encontrar posibilidades válidas; los turnos de palabra se concederán de manera indiscriminada. Al final, tres o cuatro personas que no hayan participado en la fase de producción analizarán todas las ideas para valorar su utilidad en función del objetivo que se pretendía con el empleo de la técnica.

Juegos - Técnicas de planificación

66. **Miremos más allá:** Apoyar a un grupo a organizarse, ordenar y planificar su trabajo a la hora de ejecutar actividades concretas.

Cada participante responde por escrito a una pregunta preparada de antemano por la organización.

Se forman grupos y a sus coordinadores, para que pongan en común las respuestas y hagan un modelo ideal.

Este modelo sería detallado.

Se reúnen los coordinadores, donde cada uno presenta su modelo ideal escrito en la pizarra. Quien coordina los grupos debe ir anotando todo lo que hay en común y aspectos que puedan faltar.

En base a la discusión de cada modelo, se puede elegir uno por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por ser factible de llevar cabo.

Centrándose en el modelo elegido se entra a detallar las necesidades más urgentes a resolver y las tareas que se pueden hacer. Luego se elabora un plan de como podrían irse cumpliendo otras tareas para alcanzar el modelo ideal (acciones, controles, evaluaciones, responsables...) y se precisan esas acciones.

Con un plan elemental se comienzan a precisar las acciones inmediatas con la siguiente guía:

- Qué se va a hacer.
- Para qué.
- Cómo.
- Quienes.
- Con qué medios.
- Cuando.
- Donde.
- Plazos.

Juegos - Técnicas de organización

67. Integración en un grupo hostil

Crear en el grupo, considerado hostil, un clima positivo.

Integrar un grupo que se resiste a entrar en los ejercicios.

Se puede aplicar a cualquier número de participantes en una sala grande y su duración es de una hora.

El monitor pide al grupo que formen subgrupos de tres personas con los que estén más cerca.

Distribuye a cada grupo una hoja en la que deberán responder a esta pregunta: “Cómo os sentís aquí”. Cada subgrupo hace una lista de sus razones y apreciaciones al respecto.

Luego el animador invita a cada subgrupo a leer su lista, que se irá escribiendo en la pizarra o en la cartulina, señalando los puntos que se consideren positivos y los que se consideren negativos.

A continuación, se hace a los mismos tríos esta otra pregunta: “Cómo os sentís respecto a mi presencia aquí”.

De nuevo leen las respuestas y se las va escribiendo en la pizarra o en la cartulina, señalando también las positivas y las negativas.

Se pasa a la tercera pregunta: “Cómo os sentís respecto a la persona que os envió a este curso”. Se leen las respuestas y se las escribe como antes, señalando también lo positivo y lo negativo.

Se termina con una sesión plenaria en las que se analizan las respuestas que se han dado a las tres preguntas.

Generalmente se puede observar que en las respuestas a la primera pregunta predominan los aspectos negativos y en las respuestas a la segunda y la tercera aparecen más aspectos positivos, cosa que demuestra que se ha producido un cambio de clima en el curso y que hay posibilidades de una mayor integración.

68. El pueblo necesita

Analizar los principios de la organización. El papel del dirigente, la acción espontánea y la acción planificada.

Los que coordinan, o dos compañeros del grupo, preparan una lista que contenga un mínimo de seis tareas. Las tareas pueden ser búsqueda de objetos o la creación de algún tipo de cosa.

Se divide a los participantes en grupos (de cinco personas como mínimo cada uno). Cada grupo se organiza como le parezca para realizar las tareas. Se concede un tiempo preciso (por ejemplo diez minutos), dependiendo del grupo y las tareas.

Las tareas son leídas al conjunto del grupo. Finalizada la lectura cada grupo se dedica a cumplir las tareas. El primero que termine en realizarlas es el que ganará.

Cuando el equipo tenga todas las tareas, se las representa a los compañeros que están coordinando para que sean revisadas y se constate que están correctas.

Una vez declarado el equipo ganador, el resto de los equipos muestra las tareas que pudo realizar. Se evalúa cómo cada equipo se organizó para ejecutar las tareas.

Conclusiones: La discusión se inicia cuando los grupos cuentan cómo se organizaron para realizar las tareas, los problemas que tuvieron, cómo se sintieron, lo vivencial. Juntos tienen que detectar cuáles son los papeles de los dirigentes, la importancia de la división de tareas para ser más eficaz, la importancia de tener claro qué se quiere para poderlo defender, y las acciones espontáneas. Podemos también referir la discusión a cómo esos aspectos se dan en la vida cotidiana de los participantes, o de una organización, como en este caso es la empresa.

69. Solución creativa de un problema:

Objetivo:

- a) Observar actitudes grupales en la solución de problemas.
- b) Explorar las influencias interpersonales que se producen en la solución de un problema.

Desarrollo:

El monitor explica que se trata de dar con una solución creativa de un problema, para lo cual se debe llegar al consenso. Todos deben prestar mucha atención al proceso de discusión, pues al final tendrá que ser analizado en grupo.

A continuación, expone el problema que los subgrupos deberán solucionar en unos diez minutos:

Hace años un comerciante londinense era deudor de una gran cantidad de dinero a una persona que le había hecho un préstamo. Este último se enamoró de la joven y bella hija del comerciante. Y le propuso un acuerdo: le cancelaría la deuda si llegaba a casarse con su hija.

Tanto el comerciante como su hija quedaron espantados pues no lo querían. El prestamista propuso que dejaran la solución en manos de la Providencia. Sugirió que pusieran una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la joven debería sacar una de las dos piedras de la bolsa. Si sacaba la piedra negra se convertía sin más en su esposa y quedaba cancelada la deuda del padre. Si sacaba la blanca, se quedaba con su padre y también quedaba cancelada la deuda. Si no aceptaba este juego providencial, el padre iría a la cárcel y la hija moriría de hambre.

Aunque obligados por la situación, el comerciante y su hija aceptaron. Salieron a un camino del jardín que estaba lleno de piedras. El prestamista se agachó para coger las dos piedras y con habilidad logró meter dos piedras negras en la bolsa. La joven cayó en la cuenta de la estratagema. Entonces, el prestamista pidió a la joven que sacara la piedra que iba a decidir tanto su suerte como la de su padre.

Se trata, en este punto, de que el grupo dé una solución que encontró la joven para poder quedarse en compañía de su padre y que les fuera cancelada la deuda. (Solución: la joven del cuento metió la mano en la bolsa, cogió una de las dos piedras y al sacarla, sin mirarla, y como por descuido, la dejó caer entre las demás piedras del camino quedando mezclada con ellas).

70. **Cierre:** le toca a usted, lector... seguir creando organizaciones.

Bibliografía

- *Aula Taller*. Pasel, Susana. Aique.
- *Espacios y Creatividad*. Pavlovsky, Eduardo; Kesselman, Hernán. Ediciones Ayllu.
- *El juego en el proceso de aprendizaje*. Gandulfo, María. Editorial Humanitas.
- *Los juegos de la vida cotidiana*. Scheines, Graciela. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- *Un lugar para jugar*. Brites, Gladys; Müller, Marina. Bonum.
- *Juegos que vienen de antes*. Pavía, Víctor; Russo, Fernando. Editorial Humanitas.
- *Poner en juego el saber*. Fernández, Alicia. Editorial Nueva Visión.
- *Jugar y jugarse*. Pañuelo en rebeldía. América Libros.
- *Realidad y Juego*. Winnicott, Donald. Gedisa.
- *Jugar, aprender y enseñar*. Aizencang, Noemí. Ediciones Manantial.
- *La recreación y los juegos*. Mariotti, Fabián. Kodomo.
- *Técnicas de animación grupal*. Aguilar, María José. Espacio.
- *La ética del cuerpo*. Pavlovsky, Eduardo. Autel.
- *El cuerpo, territorio escénico*. Matoso, Elina. Ediciones Paidós.
- *Dialogo sobre lo corporal*. Kesselman, Susana; Volosín, Susana. Paidos.
- *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*. Lapierre, André. Cientifico Médica.
- *Los organizadores del desarrollo psicomotor*. Chokler, Myrtha. Ediciones Cinco.
- *Hacia una didáctica de lo grupal*. Souto, Marta. Miño y Dávila Editores.
- *Teoría del vínculo*. Pichon-Rivière, Enrique. Nueva Visión.
- *El susurro del lenguaje*. Barthes, Roland. Ediciones Paidós.
- *La cámara lúcida*. Barthes, Roland. Ediciones Paidós.

- *Proceso Grupal*. Pichon-Rivière. Enrique. Nueva Visión.
- *El juego: un enigma a descifrar*. Fornari, Elda Nora. Abordajes en psicoanálisis.
- *Semiótica*. Kristeva, Julia. Espiral.