

DINÁMICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES COOPERATIVAS

(Material elaborado por Anabel Moriña. 2009. Adaptado del proyecto PAC.)

Índice

1. DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA EMPATÍA

- 1.1. Mundo de colores
- 1.2. Entrevista personal

2. PARA FOMENTAR LA CONFIANZA Y EL VALOR DE LOS OBJETIVOS GRUPALES

- 2.1. La estatua
- 2.2. Control remoto
- 2.3. Equilibrio
- 2.4. Pío-pío
- 2.5. Colección
- 2.6. El puente

3. DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA COMUNICACIÓN Y EL DIALOGO

- 3.1. El dibujante
- 3.2. Círculos rotos
- 3.3. ¿Somos realmente un grupo?
- 3.4. Origami
- 3.5. El director de orquesta
- 3.6. El libro mágico
- 3.7. El teléfono
- 3.8. La astronave de cuatro cuerpos
- 3.9. El vendedor de enciclopedias
- 3.10. El juego de la nasa

4. DINÁMICAS PARA TOMAR DECISIONES

- El grupo nominal
- Las dos columnas

5. DINÁMICAS PARA RESOLVER CONFLICTOS

- 5.1. Dinámica de los cubos
- 5.2. Frases asesinas
- 5.3. Dinámica del role-playing

1. DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA EMPATÍA

Objetivos:

- Valorar y aceptar a las personas tal y como son
- Animar y felicitar a los compañeros

1.1 Mundo de colores¹

Objetivos:

- a) Hacer una aproximación a los criterios que se siguen para conformar grupos sociales.
- b) Constatar la tendencia a discriminar a los que son diferentes.
- c) Trabajar la homogeneidad y la diversidad en la formación de grupos.

Edades: Todas las edades

Tiempo: 20'

Materiales: Pegatinas de diferentes colores.

Desarrollo de la actividad:

Todos los participantes se colocan de espalda a una pared, todos tendrán los ojos cerrados y permanecerán en silencio. A cada uno de los participantes se colocará una pegatina a la frente de manera que no pueda ver que color le ha tocado. Cuando todos los participantes tengan pegatina se pedirá a todos que abran los ojos y les diremos que tienen dos minutos para agruparse. Habrá que dejar alguien sin pegatina o con un color diferente a todos los demás.

Guía para el monitor de la actividad:

- Fijarse quien conduce a la gente hacia los grupos de diferentes colores agarrándolos y llevándolos.
- Fijarse en las expresiones de la persona que tiene la pegatina diferente a todos.
- Fijarse en las personas que se dejan llevar.
- Ver que hace la gente al comenzar el juego, quien son los primeros que comienzan a agrupar a los otros.
- Fijarse en como la gente tiende a agruparse por colores.

Conclusiones / Evaluación:

Al formar grupos tendemos a hacerlos de manera homogénea, agrupándonos con los amigos o aquellos iguales a nosotros, y muchas veces, aunque de manera involuntaria, a discriminar a aquellos que son diferentes. Si nos agrupamos con aquellos que son iguales y piensan igual se produce una homogeneidad en los discursos empobreciendo el aprendizaje.

¹ Para más información consultar <http://www.edualter.org/material/euskadi/diversos.htm>

1.2. Entrevista personal

Objetivos:

- a) Conocer a las personas con la finalidad de romper prejuicios.
- b) Ahondar en el conocimiento de las diferentes personas que forman el grupo.
- c) Tener curiosidad por los demás.
- d) Descubrir quien tiene cosas en común con nosotros por muy diferente que parezca.

Edades: Todas la edades

Tiempo: 20'

Material necesario: 1 hoja de papel y bolígrafo por persona.

Desarrollo de la actividad:

Las personas participantes en la actividad se colocan de dos en dos, uno de ellos hará el papel de entrevistador y el otro de entrevistado durante 2'. Después se intercambiarán los papeles. Una vez se han entrevistado pedimos a dos o tres parejas que presentan a su compañero/a al resto.

Guía para el monitor de la actividad:

- Hay que fijarse en las cosas en común que tiene la gente y remarcarlas, ver como por muy diferentes que pueda ser los miembros del equipo podemos encontrar cosas en común, encontrando vínculos entre ellos.
- En la entrevista hay que ahondar en el conocimiento de los otras personas no quedándonos con aquello más superficial.

Conclusiones / Evaluación:

Además de aquello expresado en el punto anterior que llegar a la conclusión de que para que un grupo funcione bien, los miembros se han de conocer mucho y en profundidad. Conocer cuáles son sus virtudes por explotarlas al máximo en beneficio del grupo y poder ayudar a los demás en estos aspectos, y cuáles son sus limitaciones para poder recibir la ayuda del grupo en estas.

Nota:

Esta actividad se relaciona con el *Mundo de colores*: una vez vemos como hemos formado grupos heterogéneos, si vemos como tenemos cosas en común con aquella gente que en principio creemos que son diferentes podemos llegar a romper prejuicios y a tomar confianza unos con otros.

2. DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA CONFIANZA Y EL VALOR DE LOS OBJETIVOS GRUPALES

2.1 La estatua

Objetivos:

Poner de manifiesto sentimientos y habilidades sociales relacionadas con:

- a) Confianza.
- b) Responsabilidad compartida.
- c) Ayuda mutua.

Edad: A partir de 10 años

Tiempo: Entre 20' y 30'

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos se agrupan en equipos de 4 a 7 personas según la gente que participa. De pie, se distribuyen formando círculos. Uno de los participantes se coloca en el centro del círculo con los pies juntos, los ojos cerrados y los brazos caídos. Los demás participantes lo balancean hacia uno y otro lado, jugando con el equilibrio, y recogiénolo asegurándose de que no se caiga. Conforme van tomando confianza, el círculo se hace más amplio y la sensación de caída es mayor. Esto obliga a entender que la responsabilidad de cuidar a la persona que está en el centro es de todo el grupo –y que por tanto se ha de organizar para ello-, a depositar confianza en los compañeros y compañeras del grupo y a ayudarse entre ellos para el buen desarrollo de la actividad. La idea es que todos los componentes del grupo realicen la actividad en una o dos fases –que amplían sucesivamente la medida del círculo-.

Guía para el monitor de la actividad:

Esta actividad está orientada a hacer ver la importancia que tiene el confiar en los demás miembros del grupo para conseguir el éxito de una actividad, que la participación de todos sus miembros es importante y que la responsabilidad en la misma es siempre compartida. Cuando se dan estos ingredientes podemos resolver eficazmente la actividad disfrutando de la misma.

2.2. Control remoto

Definición:

Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo.

Objetivos:

- *Favorecer la confianza.
- *Aprender a orientarse mediante la escucha

Edad: Primeros años

Participantes:

Todos los alumnos de la clase

Desarrollo:

Todos los niños/as se distribuyen por parejas y deciden que miembro de la pareja hará de “avión” y quien de “torre de control”. El niño/a que haga de avión tendrá los ojos vendados y el que haga de torre de control deberá guiarlo por un espacio determinado, diciendo su nombre y procurando que no tropiece con los obstáculos.

Se desplazarán en un espacio, donde se formará una pista con dos filas de sillas y obstáculos a lo largo del camino, al final de este camino se colocará una colchoneta donde irán cayendo al finalizar el recorrido.

Material:

Algo para taparse los ojos, sillas, mesas y unas colchonetas

2.3.Equilibrio

Definición:

Se trata de que, por parejas se consiga alcanzar el punto de equilibrio y hacer movimientos cooperando.

Objetivos:

*Favorecer la confianza en uno/una mismo/mismo y otro/a.

*Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio

Edad: A partir de 10 años

Participantes:

Participan todos los niños de la clase

Desarrollo:

Los participantes se reparten por parejas. Cada uno de los integrantes de la pareja se colocará frente al otro, dándose las manos y juntando los pies que permanecerán unidos por las punteras.

A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto, hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez alcanzado el equilibrio se puede intentar hacer movimientos entre los dos y sin doblar los brazos: uno dobla las piernas y el otro lo sostienen, los dos bajan...

2.4. Pío-pío

Definición:

Se trata de conseguir unir firmemente al grupo buscando a papa o mama gallina.

Objetivos:

*Favorecer la distensión y sentimiento de confianza y unión al grupo.

Edad: Primeros años

Participantes:

Participan todos los niños de la clase

Desarrollo:

Este juego se realizará con los ojos cerrados o vendados. El animador/a asignará a uno de los participantes el papel de papá o mamá gallina, el resto de los niños/as serán pollitos. Todos/as empiezan a desplazarse por el espacio, con los ojos tapados, mezclándose unos con otros. Van buscando la de los demás, cuando la encuentran, la aprietan y preguntan ¿pío, pío? Si la otra persona le contesta pío, pío, se suelta de la mano y siguen buscando.

El niño/a que hace de papá o mamá gallina permanecerá siempre en silencio y cuando le pregunten pío, pío, no contestará, con lo cual el pollito se dará

cuenta de quién es y simplemente le agarrará de la mano y permanecerá igualmente en silencio.

Así continuará el juego hasta que todos los participantes estén juntos con la mamá o papá gallina.

2.5. Colección

Definición:

Se trata de intentar recoger el mayor número de objetos posibles con los ojos cerrados.

Objetivos:

*Fomentar la confianza y la orientación espacial

Edad: todas las edades

Participantes:

Participan todos los niños de la clase

Desarrollo:

Se divide la clase en dos grupos, formando parejas los componentes de los respectivos grupos. Uno de los miembros de cada pareja permanecerá con los ojos tapados. Mientras los niños/as restantes que permanecen con los ojos sin tapar, colocarán varios objetos por el suelo. A continuación guiarán a sus respectivas parejas para que consigan coger el máximo número posible de objetos, indicando además el nombre del objeto que consiguen. Después se realiza la actividad con el otro grupo, de la misma forma.

2.6. El puente²

Objetivos:

a) Poner en práctica aquello que se ha aprendido en el taller de habilidades cooperativas.

b) Cooperar para lograr un objetivo común.

Edad: Todas las edades. En infantil, por ejemplo, se puede hacer con piezas

Tiempo: 40'

Material: Una pila de periódicos de unos 20 cm, dos rollos de papel de celo, un retroproyector o algún objeto grande que aparente pesar mucho.

² Adaptado de Vopel (1997).

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos se agrupan en grupos de 4 a 6 personas según la gente que participa, dejamos a un o dos alumnos solos para hacer la actividad. Y les explicamos que van a hacer un puente con papel de periódico y celo, este puente ha de cumplir una serie de condiciones; debe tener un ojo suficientemente grande para que pueda pasar el ancho de una hoja de papel y el alto de ésta puesta en horizontal, también debe aguantar el peso del retroproyector o del objeto elegido.

Los dejamos 5' para planificar cómo lo harán y 10' para hacer el puente. Los 10 minutos serán flexibles dejando que todos acaben su puente, no serán flexibles si los que no han acabado son aquellos alumnos que están solos.

Al finalizar comprobamos que todos los puentes hechos tienen los requisitos de calidad acordados.

Guía para el monitor de la actividad:

Para hacer el puente el único material que se puede emplear se el papel de periódico y el celo, no pueden forrarse las piernas de los participantes con papel, ni ninguna mesa, ni nada extraño, solo pueden emplear el material facilitado. Hay que fijarse en aquellas personas que están haciendo solas la actividad. También nos debemos fijar en cómo reaccionan al decirles que el puente debe aguantar el peso que les proponemos ya que muchos reaccionarán diciendo que eso es imposible de hacer.

Conclusiones / Evaluación:

Todos los que hagan el puente en grupo, si no pasa nada extraño, lograrán acabar el puente con los criterios de calidad acordados, la conclusión es que *juntos han hecho aquello que parecía imposible*. Ahora habrá que analizar cómo se lo han pasado, si han disfrutado haciendo la actividad o no, también habrá que analizar los sentimientos de la gente que ha hecho la actividad sin grupo, como se lo han pasado. Así pues constatamos que trabajando juntos hacemos cosas que parecen imposibles y también lo pasamos bien haciéndolas.

3. DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA COMUNICACIÓN Y EL DIALOGO

Objetivos:

- Respetar los turnos a la hora de hacer cualquier cosa
- Cuidar el tono de voz
- Dirigirse a los demás de forma respetuosa y asertiva
- Escuchar a los demás de forma activa
- Realizar y aceptar críticas constructivas
- Mediar, negociar entre iguales, en la resolución conflicto
- Explicar, no imponer, su punto de vista
- Aceptar el punto de vista de otros
- Conservar las decisiones tomadas por el equipo
- Ser capaces de repartirse los roles

3.1 El dibujante³

Objetivos:

- a) Intentar llegar a la máxima precisión en la expresión oral de las instrucciones.
- b) Constatar la dificultad de expresar y entender instrucciones mediante el lenguaje verbal.
- c) Entender cómo el diálogo unidireccional puede comportar interpretaciones erróneas y cómo la comunicación mejora cuando el diálogo es bidireccional.

Edad: Todas las edades

Tiempo: 30'.

Material: Una hoja en blanco, un bolígrafo, una reproducción del dibujo hecho para la ocasión.

Desarrollo de la actividad:

Se agrupa a los participantes por parejas, situándolos espalda contra espalda. A uno de ellos se le da el dibujo y al otro una hoja de papel en blanco y un bolígrafo. Aquel que tiene el dibujo irá dando instrucciones al que está dibujando para que dibuje en la hoja en blanco el dibujo lo más semejante posible al que le hemos dado al compañero o a la compañera. Aquella persona que está dibujando no podrá hacer ninguna pregunta a quien le está dictando el dibujo. Tienen 5' para reproducir el dibujo.

En una segunda fase se repetirá la operación, pero esta vez se permitirá que la persona que dibuja pregunte lo que quiera a la persona que le está dictando, haciéndole las preguntas aclaratorias que considere oportunas. Les daremos unos 5' para hacer los dibujos también en esta segunda fase.

³ Adaptado Lobato Fraile (1998)

Guía para el monitor de la actividad:

Para esta actividad hay que evitar que las personas que van a dibujar vean el dibujo, por eso intentaremos distribuir a la gente que participa en el espacio de manera que se facilite que los dibujantes no puedan ver el dibujo. También hay que evitar que los dibujantes hablen en la primera fase, de no ser así el juego puede perder su sentido.

Conclusiones / Evaluación:

Una vez los dibujos estén terminados, se enseñarán a los dibujantes, y se compararán los dibujos de la primera y la segunda fase, miraremos cuáles han salido mejor y debatiremos porque. El monitor deberá enfocar el debate hacia la insuficiencia del lenguaje como medio de comunicación plenamente efectivo y de la facilidad con la que nos puede llevar a interpretaciones incorrectas de aquello que intentamos expresar. También es interesante abrir debate sobre cómo se sentían las personas que estaban dibujando y solamente recibían órdenes sin tener derecho a réplica en estas, en la mayoría de los casos la gente se siente frustrada e impotente.

Nota:

Esta actividad se puede relacionar con la de los *Círculos rotos*, en ella veíamos la importancia del lenguaje y de la comunicación dentro de un grupo, y en esta actividad constatamos los condicionantes para que esta comunicación sea lo más efectiva posible, por esto en un grupo las relaciones en el diálogo deben ser igualitarias, ya que cuando el diálogo no sigue una relación de poder horizontal sino vertical, sin derecho a réplica, puede llevar a confusiones y a interpretaciones erróneas.

3.2. Círculos rotos⁴

Objetivos:

- a) Percatarse de la importancia de la comunicación en el trabajo conjunto.
- b) El trabajo cooperativo es un conjunto y no una unión de partes sueltas.
- c) Analizar las relaciones de poder dentro de un grupo.

Edades: Todas las edades. En Infantil y primeros cursos de Primaria es necesario adaptar los círculos y simplificarlos

Tiempo de realización: 30'.

Material: Los círculos rotos hechos a propósito para este juego.

Desarrollo de la actividad:

Todos los participantes del juego deben formar grupos de 6 personas, a cada miembro del grupo se le dará un sobre. Dentro de cada sobre encontrarán un círculo hecho a trozos, deberán intercambiar piezas de círculo los unos con los otros para que cada miembro del grupo acabe con un círculo hecho. Pero existen algunas condiciones al mismo tiempo de intercambiar las piezas; los miembros del grupo no pueden hablar entre ellos, cuando alguien considera

⁴ Adaptado de Lobato Fraile (1998).

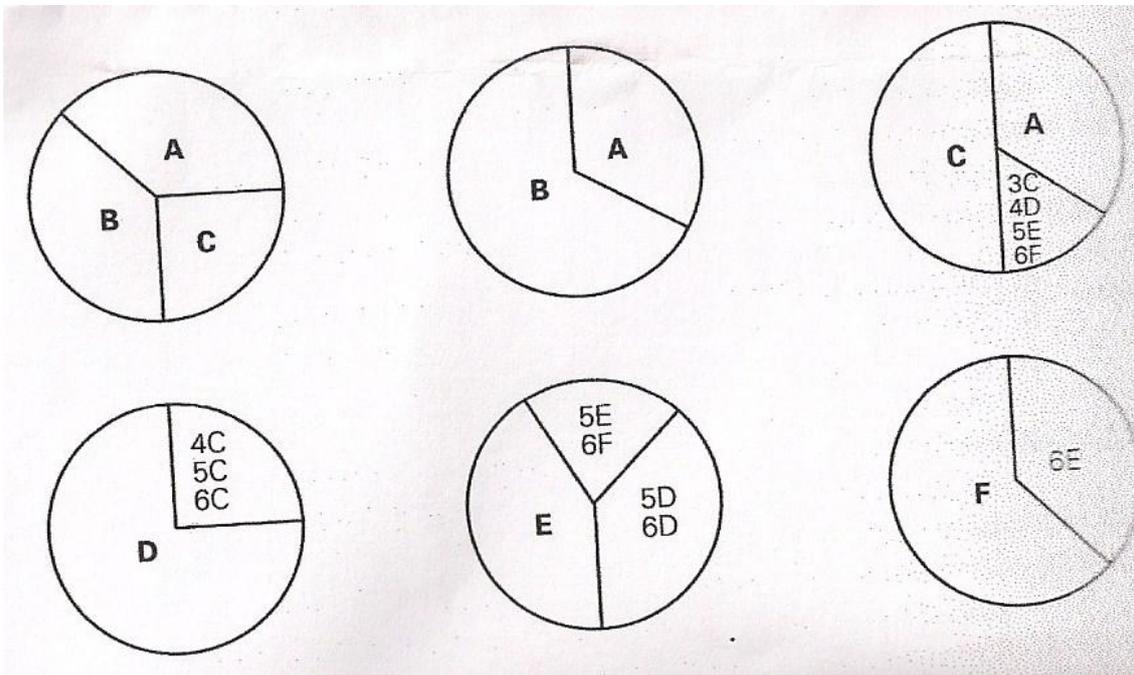
que una pieza del círculo no le aprovecha debe ofrecerla a otro miembro del grupo sin colocársela en el lugar, tampoco no nadie puede coger piezas de otro si este no le ofrece la pieza. Se tienen 5 minutos para acabar el juego.

Guía para el monitor de la actividad:

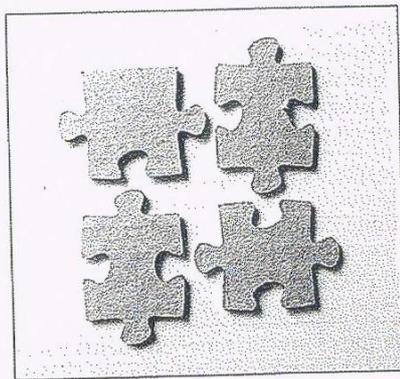
De los 6 sobres repartidos los monitores deben saber que uno tiene un sobre que sale el círculo montado, es decir, que ni le sobra ni le falta ninguna pieza, cuadra perfectamente. Hay que observar a esta persona y ver cómo reacciona, la tendencia natural de ésta es mirar qué hacen sus compañeros sin hacer absolutamente nada, si esta persona no desmonta su círculo será imposible que cuadren las piezas del resto de los círculos. Hay que observar también al resto de compañeros del grupo si se percatan de la situación y si le miran de forma extraña como incitando a desmontar su círculo.

Conclusiones / Evaluación:

La tarea de un grupo cooperativo no acaba cuando acaba uno de los miembros sino cuando acabamos todos. Esta es la idea fundamental que se quiere destacar en este juego. También hay que aflorar las limitaciones que han aportado al grupo una falta absoluta de comunicación, y destacar en un grupo la importancia de pedir opinión a los compañeros y no imponer ideas.



SESIÓN 5:
¿SOMOS REALMENTE UN GRUPO?



© Pavel Davidenko | Dreamstime.com

OBJETIVOS:

- Delimitar las aportaciones de la dinámica de los grupos.
- Determinar lo que se ha logrado como grupo y como miembro individual.

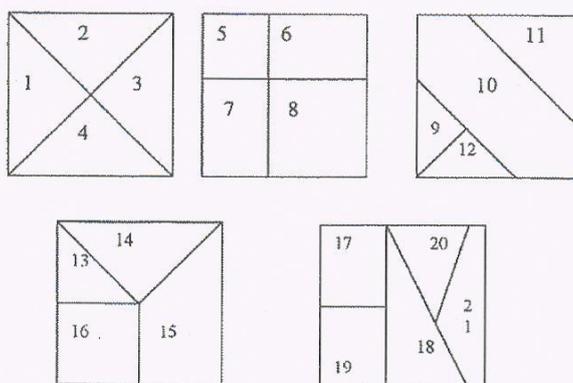
ACTIVIDAD 1: Los cuadrados

TIEMPO: 25 minutos

Esta técnica promueve el trabajo en grupo y permite determinar la productividad de un equipo, con el fin de que sus miembros, en función de la madurez y experiencia alcanzada como grupo, tomen conciencia de que el resultado de una tarea depende de la colaboración y actitudes de los miembros del mismo.

MATERIAL

DOCUMENTO 1: SUGERENCIA DE CUADRADOS



DOCUMENTO 2: SUGERENCIA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE LAS PIEZAS

<i>Sobres</i>	<i>Piezas</i>
Núm. 1	1 y 2
Núm 2	5 - 16 - 10 - 4 - 8
Núm 3	12 - 14 - 17 - 6 - 7
Núm 4	13 - 15 - 21 - 3 - 9
Núm 5	11 - 18 - 19 - 20
Núm 6	Ninguna pieza (vac o).

DOCUMENTO 3: NORMATIVA PARA CONSTRUIR LOS CUADRADOS

- NO pedir nada a los demás miembros (ninguna pieza).
- NO hablar (ni con gestos).
- NO intentar terminar la tarea en solitario.
- Si dar o ceder las piezas propias.
- Si observar la marcha de todos.
- Si colaborar con los demás.
- Si intentar acabar la tarea en equipo.
- Si respetar los tiempos máximos acordados para terminar la tarea.

	Para su desarrollo es necesario que se prepare un juego de seis sobres por cada subgrupo de seis personas: uno vacío, y los otros cinco, con algunas piezas de cinco cuadrados cortados en varias partes por las líneas marcadas, como los que se presentan en el Documento 1 a modo de sugerencia.
	Cada sobre debe contener diversas piezas de los diferentes cuadrados, excepto uno de ellos que no tiene ninguna pieza. Se reparten los sobres al azar entre los miembros de cada subgrupo, y a modo de sugerencia, cada sobre podría contener la distribución que aparece en el Documento 2.
	A continuación, se entrega a cada subgrupo el material para la reconstrucción de los cuadrados, se les indica en qué consiste la tarea y se dan las instrucciones o normativa que deberán seguir los miembros de cada subgrupo para completar el trabajo propuesto. Las normas aparecen en el Documento 3.
	En el caso de que un subgrupo finalice antes que los demás, se le permite hacer lo que quiera mientras espera que el resto acabe o se agote el tiempo límite concedido. Cuando todos los subgrupos hayan terminado de completar los cuadrados, o se haya agotado el tiempo, nombran un portavoz y se reúnen en sesión plenaria para comentar y discutir los resultados.
	Los aspectos que es preciso tener en cuenta son: el tiempo empleado por cada subgrupo para completar la tarea, defectos en su desarrollo, dificultades encontradas, cosas positivas a anotar, transcripción a la vida cotidiana y posibles aplicaciones.
	El portavoz de cada subgrupo comunica lo experimentado por su subgrupo durante el desarrollo de la técnica. El Formador/a interviene lo menos posible, excepto para verbalizar la falta de organización o las dificultades que aparezcan en la sesión plenaria para intercambiar información sobre la experiencia.

3.4 Origami⁵

Objetivos:

- a) Importancia del diálogo en el grupo.
- b) Discriminar entre trabajo en equipo y trabajo cooperativo.
- c) Percatarse que el trabajo cooperativo cumple y supera expectativas.
- d) Trabajar el compromiso individual como esencia para el trabajo cooperativo.
- e) Constatar la importancia de la planificación del trabajo para el éxito del grupo.

Edad: a partir de 10 años

Tiempo de realización: 40'.

Material: Cuadrados de papel de unos 7 cm², entre 50 y 80 por grupo. Un bolígrafo por persona.

Desarrollo de la actividad:

Se hacen grupos de 4 a 6 personas, a los alumnos se les cuenta alguna historia para motivar que hagan avioncitos o la figura de papel elegida, contándoles que imaginen que quien mejor lo haga será contratado para una súper empresa, teniendo en cuenta que además de cantidad queremos calidad.

Se enseña a hacer paso a paso la figura de papel elegida; todos deben aprender bien a hacer la figurita de papel.

1ª Fase: Cada miembro del grupo apunta en un papel cuantas figuritas de papel cree que es capaz de hacer en 2 o 3' según la dificultad de la figura de papel. No deben enseñar este papel a nadie. Comenzamos a hacer aviones durante 2 o 3 minutos. Cuando acaban solo los interesados saben si han cumplido o no expectativas. Se quitan todas las figuritas de papel de encima la mesa.

2ª Fase: Cada miembro del grupo apunta en un papel cuantos aviones piensa que su grupo es capaz de hacer, en este caso es importante que los miembros del grupo no se digan cuantos aviones han hecho en la fase anterior. Volvemos a hacer aviones. Contamos cuantos aviones se han hecho por grupo y preguntamos quien había apuntado menos figuritas de papel de las que se han hecho, se comprobará que en muchas ocasiones las expectativas que tenían los miembros de los grupos se han superado, así que reflexionamos que el trabajo en grupo es más efectivo que el trabajo individual. Quitamos todas las figuritas de papel de encima de la mesa.

3ª Fase: Ahora los alumnos tendrán 2 minutos para hablar, en este tiempo buscarán estrategias para hacer las figuritas de papel y consensuar entre todos cuantos aviones creen que son capaces de hacer si cooperan entre todos. Hacemos los aviones durante el período de tiempo estipulado. Una vez acabamos de hacer los aviones cada grupo cuenta las figuritas de papel que ha hecho y se pregunta a los grupos si han logrado hacer más o menos figuritas de las habían apuntado. Como norma general todos lograrán hacer más

⁵ Adaptado de Lobato Fraile (1998).

aviones de los que se habían propuesto, es decir, no solo se han cumplido las expectativas si no que se han superado.

Guía para el monitor de la actividad:

Esta es una actividad en la que se pueden trabajar varias habilidades cooperativas, pero hay que tener en cuenta algunos aspectos que se detallan a continuación. Algunos de los grupos sobretodo en la última fase pueden llegar a fracasar en la tarea que está desarrollando, así pues, deberemos analizar por qué se produce este fracaso, por fracaso entendemos que el grupo hace menos figuras de papel de las que se ha propuesto.

Cuando se propone a los alumnos que se realice la tercera fase de la actividad y consensúan una manera de abordar el trabajo muchos caen en la tentación de hacer una cadena de montaje con las figuritas, en muchas ocasiones la prueba se desarrolla de manera satisfactoria y todo sale bien, pero otras veces se fracasa en la propia cadena. Intentaremos mostrar por qué:

- En ocasiones cuando comienza el trabajo algunos miembros del equipo están esperando a que les lleguen las primeras figuritas de papel, entonces están perdiendo tiempo y en algunas ocasiones no llegan a cumplir expectativas.
- Otras veces un paso para hacer la figura solo lo hace un miembro del grupo de manera que se hace como una especie de embudo, las figuras que le llegan a este miembro son tantas que no las puede procesar y fracasan.
- Si todos los miembros del grupo no toman la tarea de un modo serio el trabajo no llega a los niveles acordados.
- Los miembros del grupo deben conocer sus propias capacidades y comprometerse a hacer todo lo posible para garantizar el éxito del grupo si este compromiso no es efectivo el grupo puede fracasar.
- Si el grupo no apoya a alguno de sus miembros y este no aprende bien a hacer las figuras de papel, cuando debe aportar su trabajo al grupo este no lo hará bien y el grupo fracasará.

Tratando ahora otros aspectos, se considera que hay que advertir sobre los peligros del trabajo en cadena, este puede hacer que un miembro del grupo se especialice tanto en una tarea que no sepa hacer otras tareas, si hay alguna pérdida en cualquier lugar de la cadena, ningún miembro del grupo sabrá hacer el trabajo que falta y la tarea no se completará.

Se considera que la mejor forma de abordar la 3ª fase de este juego es que cada miembro sepa cuantas figuras es capaz de hacer y se comprometa a hacer el máximo número de éstas posible.

Conclusiones / Evaluación:

En las conclusiones hay que destacar la mejora respecto de la segunda fase a la tercera fase, que quiere decir la mejora del trabajo puramente grupal (de la simple unión de partes) a un trabajo grupal pero cooperativo, en el que hay una planificación, un compromiso y una ejecución del trabajo acordado.

Una de las palabras más importantes para esta reflexión es *compromiso*, si una persona se compromete a hacer por ejemplo, dos figuras de papel y lo logra, contribuye al éxito del grupo ya que si todos los miembros del grupo se comprometen a hacer correctamente su tarea y esta se hace, el trabajo se cumple.

3.5. DIRECTOR DE ORQUESTA

EDAD: 3 a 9 años.

MATERIAL: Ninguno.

GRUPO: Gran grupo.

DESCRIPCIÓN: Se hace un círculo. Un niño se aparta sin mirar y el resto decide quién será el director de orquesta. Éste, mientras todos cantan una canción, tiene que hacer movimientos como si tocara un instrumento concreto, e ir cambiando de instrumento de vez en cuando. Los otros le tienen que imitar intentando no mirarlo fijamente. El niño que se ha quedado fuera tiene que adivinar quién hace de director de orquesta.

3.6 EL LIBRO MÁGICO

Definición:

Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico.

Objetivos:

- *Desarrollar la expresión corporal.
- *Estimular la atención.

Edad: Todas las edades

Participantes:

Todo el grupo

Desarrollo:

Todos los niños sentados en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Un jugador va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando.

Quien crea haber adivinado la representación va al centro para decírselo sin que los demás lo oigan. En caso de no acertar, vuelve al círculo para volver a intentarlo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador y haciendo lo mismo que él. El juego continúa hasta que todos están en el centro.

Se vuelve a empezar con otro jugador que vuelve a sacar algo del libro.

3.7. EL TELÉFONO

EDAD: Todas las edades

MATERIAL: Ninguno.

GRUPO: Grupos de 8/9. Se puede aumentar el número, pero esto supone aumentar la dificultad.

DESCRIPCIÓN: Se pueden formar filas o círculos. El primero dice una palabra o frase (dependiendo de la dificultad que queramos darle al juego), de forma rápida, al oído del niño que tiene a su lado. Éste dice lo que ha entendido al siguiente y así hasta el último. Una vez que ha llegado la palabra/frase al final, cada niño, empezando por el último, dice lo que ha entendido.

3.8. LA ASTRONAVE DE CUATRO CUERPOS

OBJETIVOS

- Tomar conciencia del funcionamiento de una discusión o debate
- Desarrollar habilidades de discusión

EDAD: A partir de tercer ciclo de Primaria

DESARROLLO

- a. se divide en grupos de 5. se da un tema de interés para ello para entablar debate en torno a 7 minutos. El profesor toma nota de ejemplos de buena y mala habilidad de discusión
- b. se presenta el documento “las cuatro habilidades de un debate” que facilitan que una discusión pueda despegar con un cohete espacial de cuatro cuerpos

Habilidades necesidades en una discusión

- **CONSIACIÓN:** no dar rodeos, sino abordar directamente el tema
- **ESCUCHA:** estar atento a lo que se expresa
- **COMPRENSIÓN:** formular en voz alta una parte o resumen de lo que la persona precedente ha expuesto
- **PARTICIPACIÓN:** todos los miembros del grupo deben participar
- c. se inicia el proceso de cuatro etapas para el desarrollo de estas habilidades:
 - 1ª etapa. La concisión. Un miembro de cada grupo, con reloj en mano, controla que cada participante del mismo no pueda expresarse más de 30 o 45'. El grupo discute sobre el tema durante 7'.
 - 2ª etapa: La escucha. Un nuevo miembro de cada grupo controla que las intervenciones no pases de 30 a 45'. Pero en esta etapa, quién quiera intervenir debe esperar tres segundos después que haya terminado de hablar el anterior. 7 min.
 - 3ª etapa: La comprensión. Sigue el mismo procedimiento que en la etapa anterior y se añade que quien desee hablar ha de resumir lo expresado por quien le ha precedido. Y el alumno que haya hablado tiene que expresar con un signo de cabeza si su pensamiento ha sido comprendido. La discusión no puede proseguirse hasta que la comprensión no sea efectiva. 7 m.

- 4ª etapa. La participación. Siguiendo la misma dinámica, se continúa la discusión, pero nadie puede intervenir por segunda vez, antes que el resto del grupo haya hablado. 7m.
- d. Feed-back con el apoyo de las observaciones de los responsables del tiempo

3.9. EL VENDEDOR DE ENCICLOPEDIAS

Objetivos:

Comunicación asertiva, frente a agresiva y pasiva

Comunicación verbal, corporal y paralingüística

Edad: A partir de tercer ciclo de Primaria. Utilizando otro recurso visual puede adaptarse a otras edades

Visionado de vídeo de youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=a0RUvQBjtes>

(Se puede utilizar cualquier otro recurso visual que permita el análisis de los diferentes tipos de comunicación)

-INDICADORES PARA LA COMUNICACIÓN NO VERBAL

A. ¿Cómo es la expresión de la cara?

-Inexpresiva

-Adecuada

-Exagerada o agresiva

B. ¿Qué muestra la mirada?

- Mirada hacia abajo

- No mira a la cara a quién habla

- Mirada demasiado fija

-Mantiene la mirada

C. ¿Cómo son los gestos que se utilizan?

- Realiza poco gestos cuando habla

- Hace demasiados gestos cuando habla

- Acompaña su comunicación con gestos adecuados

D. ¿Cómo es la postura de quién habla?

- Su postura es demasiado relajada

- Mantiene la postura adecuada

- Su postura es muy rígida

E. ¿Cuál es la distancia que se mantiene?

- La distancia es muy amplia

- Mantiene la distancia adecuada

- La distancia que mantiene es mínima

F. ¿Cuál es el contacto corporal entre los participantes?

- No existe

- Se mantiene algunos contactos

- Contactos excesivos

G. ¿Y cómo es el volumen de la voz?

- Muy bajo, difícil de escuchar

- Adecuado

- Demasiado alto

H. ¿Y la entonación?

- Monótona

- Normal
- Muy expresiva
- I. ¿Y la velocidad del discurso?
 - Demasiado lento
 - Adecuado
 - Demasiado rápido
- J. ¿Cómo es la pronunciación?
 - Poco clara
 - Normal
 - Muy clara

¿Qué le recomendarías para mejorar los diferentes elementos de la comunicación?

4. DINÁMICAS PARA TOMAR DECISIONES

Grupos nominal y técnica de dos columnas (ver en Cohesión grupal)

5. DINÁMICAS PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

5.1. Dinámica de los cubos

Objetivos:

- a) Poner de manifiesto sentimientos como rabia, impotencia.
- b) Ver como se establecen relaciones de poder.
- c) Análisis de sentimientos ante situaciones injustas.
- b) Resolución de conflictos.

Tiempo: Entre 90' y 120'

Material:

- tijeras.
- 1 plano para hacer un cubo en buenas condiciones.
- planos para hacer un cubo de papel en malas condiciones o defectuoso.
- 5 tubos de pegamento de barra.
- gomas.
- 12 lápices.
- 1 regla
- Hojas en blanco (preferiblemente para reciclar)
- rollos de papel celo.

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos se agrupan en equipos de 4 a 6 personas según la gente que participa, siempre deben salir seis grupos. (Si no son seis grupos se adaptará el material).

Los grupos se nombran con letras: A, B, C, D, E, F. Recibiendo el siguiente material:

Grupo A:

- Lápices.
- El plano del cubo en buenas condiciones.
- 1 Goma.
- 1 Regla.
- Tijeras.
- 1 Tubo de pegamento.
- hojas de papel.

Grupo B:

- Lápices.
- 1 Plano del cubo defectuoso o en malas condiciones.
- 1 Goma.
- Tijeras.
- Tubos de pegamento.
- Hojas de papel.

Grupo C:

- Lápices.
- 1 Plano del cubo defectuoso o en malas condiciones.
- 1 Goma.

- Tijeras
- 1 Tubo de pegamento.
- Hojas de papel.

Grupo D:

- 1 Lápiz
- 1 Goma.
- 1 Rollo de papel de celo.
- 35 Hojas de papel.

Grupo E:

- 1 Lápiz.
- 1 Tubo de pegamento.
- 40 Hojas de papel.

Grupo F:

- 1 Lápiz
- 1 Tijera.
- 1 Rollo de papel de celo.
- 35 Hojas de papel.

Una vez está todo el material repartido, se explicará que el juego consiste en hacer el mayor número de cubos posible y de la mejor calidad posible, por grupos. Y que tienen planos con los que guiarse para hacer los cubos, pero la de mejor calidad lo tiene el grupo A. No serán dados por buenos cubos mucho más grandes o mucho más pequeños que el que está en el plano.

Posteriormente se le encargará a cada grupo que nombre a un representante de grupo que será el que podrá negociar con otros representantes de otros grupos para intercambiar material. Estas negociaciones se producirán en una mesa aparte y bajo la supervisión del monitor de la actividad.

Guía para el monitor de la actividad:

Esta actividad está orientada a que se den situaciones de máxima tensión entre grupos, algunos grupos están cargados de mucha tecnología (lápiz, gomas, tijeras, etc.), pero poca materia prima (hojas de papel) y otros que tienen mucha materia prima y muy poca tecnología. Veremos cómo desde posiciones de más poder se intenta dominar a aquellos que en teoría son menos poderosos. Para forzar un poco esta situación el mediador en los grupos cuando hacen negociación se puede decantar por aquellos grupos que tengan más tecnología favoreciendo más aún su ventaja.

La idea del juego consiste en que si todos colaboran y ponen los recursos al alcance de todos conseguirán el mayor número de cubos y además de calidad. En el juego se pueden dar muchas relaciones extrañas que habrá que analizar en la evaluación.

Conclusiones / Evaluación:

En esta dinámica lo más importante es analizar los sentimientos de la gente de los grupos, saber cómo se han sentido y ver las frustraciones de los miembros de los grupos menos “poderosos” y cómo los grupos más poderosos los han “machacado” en cierta medida. También cabe desarrollarlo con una perspectiva más social y ver cómo en ocasiones los grupos sociales de más poder se aprovechan de aquellos más desfavorecidos.

5.2. FRASES ASESINAS

OBJETIVOS

- Tomar conciencia del significado y consecuencias de modalidades de comunicación
- Favorecer una reestructuración cognitiva
- Posibilitar la resolución de algunos conflictos de comunicación en el grupo

EDAD: Si se adapta se puede utilizar en todas las edades

DESARROLLO

- Trabajo individual 10 min.
- Trabajo en grupo 25 min.
- Puesta en común

Frases asesinas

- a. Nunca lo habíamos hecho así...
- b. Eso no funciona...
- c. Ya lo hemos intentado todo...
- d. No estamos en condiciones para eso...
- e. Si eso fuera posible, ya lo hubieran hecho otros
- f. Todo eso es pura teoría... una bonita ilusión...
- g. No entiendo dónde encuentras la dificultad
- h. Propuestas como ésta hay infinitas...
- i. Ya estás otra vez con tus manías...
- j. Eso será muy bonito, pero no creo que dé resultado...
- k. No hay nada que hacer...
- l. Eso no da más que trabajo y preocupaciones...
- ll. Por ahí no vamos a ninguna parte...
- m. Como siempre, estamos perdiendo el tiempo...
- n. ¡Qué tontería! Pero cómo se te ocurre decir eso...

- Indica la frase que te parece más mortífera y por qué
- Busca la frase que se usa más en los grupos a los que perteneces, e intenta buscar la causa o causas principales del porqué
- Señala la frase que más utilizas tú (o similar), y por qué...
- Añade alguna frase "asesina" a la relación anterior
- Escribe varias frases vivificantes como alternativas a éstas

5.3. DINÁMICA DEL ROLE-PLAYING

Quizá sea la más conocida por todos y la que, en algún momento de nuestras vidas, hemos practicado. Su versatilidad y relativa facilidad a la hora de prepararla nos da muchas posibilidades y nos permite trabajar cuestiones relevantes en el seno de un grupo. Nosotros particularmente trabajamos los posibles conflictos que aparecen en el grupo fruto de la falta de responsabilidad

de alguno de los miembros y cuáles son las actitudes que podemos encontrar entre los distintos componentes: el preocupado, el “me da igual”, el “ya se apañará”, el mediador, el defensor, el radical,... Permite vivenciar escenas más reales de lo que nos imaginamos y ello da pie a diálogos y reflexiones que ayudan a pensar en cuáles serían las actuaciones y las decisiones más adecuadas y “consensuadas” ante los conflictos en el grupo.