

## **Dinámicas de Grupo.**

Se pueden emplear distintas dinámicas para el trabajo con grupos, y según el objetivo que se quiera lograr, se pueden usar variadas técnicas para ello. Es necesario reflexionar sobre las dinámicas, ya que muchas veces de ellas depende el éxito o fracaso de un taller :

1. Es importante tener en cuenta que las dinámicas son un medio, no un fin.
2. Cuando se hace referencia a "dinámicas", se está entendiendo el término en dos sentidos:
  - como medio para ambientar al grupo.
  - Como técnica que facilita el análisis participativo frente a una situación de realidad.

### Tipos de dinámicas

Presentación (van ejemplos)

Formación de grupos (van ejemplos)

Integración o confianza

Conocimiento personal

Estudio y trabajo

Animación (van ejemplos)

### Importante

Todos y cada uno de los participantes deben comprender claramente en qué consiste cada ejercicio y aceptar las reglas. No usar dinámicas de cualquier manera o por personas inexpertas: no se puede jugar con las personas, ni dar la impresión de que se está experimentando con ellas. No todas son realizables para cualquier grupo. Dar el tiempo necesario y suficiente para la realización del ejercicio; no hacerlo precipitadamente. Hacer siempre la evaluación del ejercicio empleado con el grupo, y el análisis de su aplicabilidad y adaptabilidad.

## **DINAMICAS DE PRESENTACION**

Objetivos : Generar un clima de confianza favorable al intercambio de opiniones, al trabajo grupal.. Desarrollar habilidades de escuchar, expresarse oralmente, ejercitar la memoria y la agilidad mental.. Integrar el elemento lúdico como facilitador de los aprendizajes. Favorecer el conocimiento entre los integrantes de un grupo.

### **I . LOS OFICIOS**

1. Formar un círculo en que todos se vean los rostros.
2. El animador dice: "Vamos a imaginar que vivimos en un pueblo llamado Alegría y cada uno desempeña un oficio desde el cual apoya a los habitantes del lugar".  
"Ahora, nos vamos a presentar diciendo nuestro nombre, el oficio que desempeña en el lugar y cómo apoya a los habitantes del lugar. Pero, hay una condición: al que le toque presentarse debe, antes de presentarse, repetir el nombre y oficio de quienes le precedieron."  
Ejemplo: Un tercer participante podría decir: "Ella es María, la costurera del pueblo. El es Pedro, el carpintero. Yo soy Sonia, la dueña de la pastelería y fabrico ricos pasteles para engordar a los habitantes del lugar"

### **II. ¿QUIÉN SOY YO?**

1. Los participantes están de pie, en un espacio por el que puedan circular libremente.

2. A cada uno se le coloca en la espalda, un letrero con el nombre de un animal, sin que éste sepa cuál animal es.

3. Cada participante hace preguntas a los demás para descubrir qué animal es, pero sólo obtiene un sí o un no de respuesta. Quien adivina su animal, observa lo que hacen los demás.

Variaciones:

Usar la misma técnica. pero en vez de animales, utilizar nombres de oficios, lugares conocidos, medios de transporte, alimentos, juguetes, flores, etc.

### **III. "SOY COMO UN.... "**

Material: Naipes de animales

1. Colocar los naipes con sus dibujos a la vista de todos.
2. Cada participante observa los naipes y piensa en el animal con el cuál más se identifica.
3. El animador pide que cada uno diga su nombre y exprese con cuál animal se identifica, dando las principales características o razones de su elección.

### **IV. "SI YO FUERA UN.... "**

Materiales: Objetos de la vida diaria.

1. El animador presenta un set de al menos 10 objetos de la vida diaria (por ejemplo, un libro, un lápiz, un pan, un vaso, una cartera, un espejo, etc. ) y los coloca a la vista de todos.
2. El animador pide a los participantes que piensen en uno de los objetos presentados e imaginen si fueran ese objeto, cómo les gustaría ser y para qué.
3. Cada participante se presenta al grupo diciendo su objeto, cómo les gustaría ser y para que, escuchando a los demás en sus presentaciones.

### **V. "EL FOSFORO"**

Material: Una caja de fósforos

1. El animador explica al grupo que se hará un ejercicio de presentación en el que cada participante debe tomar un fósforo, encenderlo y decir su nombre y sus principales características o datos de su vida personal que quiera compartir con los demás mientras dure encendido el fósforo.
2. Por turno, se procede al ejercicio, hasta que todos se presenten.

### **VI. LOS SALUDOS**

1. El animador pide a los participantes que formen dos círculos de igual número de personas, uno dentro del otro.
2. Los círculos caminan en sentido contrario y a una voz del animador, se detienen y se saludan con un abrazo o de la mano quienes quedaron más cerca, diciéndose sus nombres y presentando algunos datos personales, gustos, preferencias, según sea el grupo de participantes.

### **VII. LA PELOTA ENVENENADA**

1. Los participantes se forman en un círculo, sentados mirando hacia el centro. Una pelota u objeto, va pasando de mano en mano y a un aviso del animador, que se encuentra de espaldas al grupo, se detiene el paso de la pelota. Quien queda con ella en la mano, debe presentarse diciendo su nombre y respondiendo a 2 o 3 preguntas que le formula el resto de participantes.
2. Cada vez que un participante se presenta, se pone de pie detrás del círculo.

### **DINAMICAS PARA FORMAR GRUPOS**

El objetivo de estas dinámicas es organizar los grupos de trabajo de manera lúdica, al azar, para facilitar el intercambio y la comunicación entre todos los alumnos y alumnas del curso. Es necesario manejar una diversidad de técnicas de este tipo, previendo la necesidad

de formación de grupos heterogéneos y de dar rotación a los grupos, para que se enriquezca cada participante con el conocimiento de las experiencias de los demás. Así también se rompe la tendencia a estar siempre "con la persona con quien me siento más seguro(a)", o "con quien trabajo por que nos conocemos mejor".

### **I "AGRUPÁNDONOS POR COLORES"**

**MATERIAL:** Tarjetas de colores (se elegirán tantos colores como grupos se quieran formar: el número de tarjetas será según la cantidad de participantes. Por ejemplo, si en un curso hay 42 alumnos y se quieren formar 6 grupos, se eligen 6 colores y de cada color se tendrán 7 tarjetas)

1. Invite a los participantes a realizar un juego.
2. Pídales que saquen una tarjeta de cualquier color o entregue la responsabilidad de repartirlas a uno de ellos.
3. Proponga que se junten los que tienen un mismo color y se dispongan a participar en el mismo grupo. Colocándole nombre al grupo.
4. Una variación puede ser preparar el set de tarjetas de modo que la instrucción sea formar grupos en que ningún color se repita.

### **II "LAS LANCHAS"**

1. Invite a los participantes a realizar un juego.
2. Cuénteles una historia como la siguiente: " Imaginemos que estamos navegando en un barco y vamos muy contentos disfrutando del paisaje. De repente, comienza un tremendo temporal, que nos hace correr a todos hacia un lado y luego para el otro (participantes hacen la acción). En eso, se oye la voz del capitán que dice: ¡El barco se está hundiendo! ¡ Deben agruparse de a 10 para poder subirse a las lanchas salvavidas! Las lanchas no resisten tanta gente, el capitán da otra orden: ¡ Agruparse de a .... para poder sobrevivir! ... y así se repite el juego hasta que los participantes están agrupados según lo requiere la actividad.

### **III "LOS CIRCUI OS"**

1. Invite a los participantes a realizar un juego.
2. Divida al grupo en dos. Cada subgrupo formará un círculo o ronda, uno dentro del otro. El círculo de adentro mira al centro y el otro hacia afuera.
3. Ambos círculos giran en dirección contraria y a la voz de "¡ Alto!" se detienen y se forman en parejas quienes quedan al lado : uno del círculo interior y el otro del exterior. Repita el juego para que las parejas varíen.
4. pida a los participantes que se junten 3 o 4 parejas que quedaron más cerca, y formen un grupo.

### **IV " LOS NUMEROS "**

**MATERIAL:** tarjetas con números del 1 al 10

1. invite a los participantes a realizar un juego.
2. Pídales que paseen por el salón, imaginando que son peatones que quieren subir a un vehículo de locomoción colectiva. Cuando el coordinador muestre un número, ellos deben agruparse según la cantidad dada. Muestre varias veces diferentes números, dejando para el final aquél que corresponde a la cantidad de participantes que necesita cada grupo.

### **V " LAS AREAS VERDES "**

1. los participantes se desplazan por el lugar , pensando en un vehículo al que le gustaría subir. Cada uno se imagina el modelo, color y año de su auto. Cuando el coordinador da la señal, se convierten en los pasajeros que se suben a dicho auto y pueden circular sólo cuando se reúnan según la cantidad señalada, tomándose por los codos y desplazándose sin chocar con los demás vehículos. Por ejemplo, el coordinador podrá decir que está permitido

sólo circular de a tres personas en cada vehículo, y éstos deberán cogerse por los codos y avanzar, hacia delante, atrás, a la derecha, izquierda, luz roja, verde. Etc.

2. El coordinador decide el momento en que finaliza la dinámica, según el número de participantes que requiera en cada grupo.

## **VI "LOS ANIMALES DIVIDIDOS"**

MATERIAL: dibujo de partes de animales

1. Se elige una cantidad de animales, según los grupos que se quieran formar. Se subdividen en partes según el número de participantes por grupo.

2. Se entrega una pieza a cada participante, quien deberá buscar las que faltan para formar su animal y constituirse como grupo con los que tienen las partes restantes.

## **VII "ONOMATOPEYAS"**

MATERIAL: Tarjetas con figuras o nombres de animales, tantos como grupos se quiera formar.

1. Cada animal se reproducirá las veces necesarias, según la cantidad de participantes por grupo. Por ejemplo, en un grupo de 42 participantes, si se quieren formar grupos de 6, se elegirán 7 animales diferentes, repetidos 6 veces.

2. Se revuelve todos los animales, previa constatación del número de tarjetas y de participantes, se entrega a cada participante una tarjeta.

3. A una indicación del animador, los participantes deben reproducir el sonido que emite cada animal y de esa manera ubicar a sus pares, sin mostrarse las figuras. Así se formarán los grupos de trabajo.

## **VIII "ROMPECABEZAS"**

MATERIAL.: Dibujos de revistas o agendas, en cantidad relacionada con el número de grupos que se quieren formar.

1. Se divide cada lámina en tantas partes como participantes por grupo se requiera.

Por ejemplo, una lámina diferente para cada grupo, subdividida en el número de participantes que se requiere en el grupo.

2. Se revuelven todas las partes y se pide a cada participante que saque una parte. A una indicación del animador, los participantes deben buscar las otras partes de su lámina rompecabezas y formar así el grupo de trabajo.

## **DINAMICAS DE ANIMACIÓN**

Objetivos : Favorecer el desarrollo de actividades creando un ambiente lúdico activo que invite a trabajar. Permitir a los participantes la desconexión de otras temáticas o problemas y su incorporación al trabajo de taller.

### **I. "HA LLEGADO CARTA... "**

El coordinador pide a los participantes que se sienten formando un círculo. Luego, dice que según sea la consigna que se dé, quienes tengan dichas características deben cambiarse de lugar. Por ejemplo, el coordinador dirá: ha llegado carta para todos los que usan zapatos de color café, .. o los que llevan aros...etc. El coordinador pasa a ocupar una silla del grupo, dejando a uno de los participantes sin lugar, quien deberá seguir conduciendo el juego, hasta dejar a otro al centro.

### **II. "FORMANDO CIFRAS"**

El coordinador lleva dos sets de números del 0 al 9. Divide al grupo en dos subgrupos y le entrega a cada subgrupo un set de números. Luego, explica que dada una cifra, cada subgrupo debe formar el número solicitado, ordenándose los jugadores en un lugar visible, poniendo los números en alto para que se pueda apreciar qué subgrupo formó primero la cantidad solicitada. Por ejemplo, si el coordinador dice en voz alta: "357", los

jugadores de ambos subgrupos cogerán los dígitos correspondientes y correrán a ordenarse y formar el número.

Si algún participante, por impedimento físico o anímico no desea participar, o bien porque el número de ellos es impar, se pide a quien se resta de la dinámica, que forme parte del jurado que verifica las cifras y otorga puntaje.

### **III. "LA GUAGUA"**

Los participantes se colocan de pie, formando un círculo. El coordinador, con un bulto en sus brazos simulando una guagua (chaleco, vestón, etc.), cuenta que ha recibido una guagua para su cuidado y necesita de la ayuda de todos; como no los conoce, les pide que a medida que vayan recibiendo la guagua, digan su nombre y al mismo tiempo expresen qué le harían a este ser tan indefenso y abandonado.

Un participante recibe la guagua, dice su nombre y lo que le haría a la guagua. Luego se la pasa al participante de su derecha para que se presente y exprese qué le haría a la guagua y así hasta terminar. Cuando todos se han presentado, el coordinador monitor retira el objeto y pide a un participante que presente al compañero de su izquierda, haciéndole lo que dijo que le haría a la guagua.

Se repite esto hasta que todos han participado.

### **IV. JIRAFAS Y ELEFANTES**

1. Los participantes se ordenan en un círculo, quedando uno de ellos al centro. (Para comenzar el juego. puede ser el monitor).

2. El que está al centro señala a uno del grupo diciéndole "jirafa" o "elefante".

Si dice "jirafa", el señalado deberá juntar sus manos en alto y sus compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle por los pies. Si dice "elefante", el señalado debe simular la trompa del elefante con sus manos y sus vecinos le harán sus orejas acercándose a él, simulándolas con las manos.

3. Quien esté al centro, debe cambiar con rapidez el animal nombrado, repitiendo si quiere más veces el mismo animal, para despistar al grupo, o nombrando otro. Quien esté distraído y no cumpla con la indicación o se equivoque, pasa al centro y sigue dirigiendo el juego, o sale del círculo quedando solo los que no se equivocaron hasta el final.

### **V. EL VAMPIRO**

Todos son ciegos. Caminan por el lugar para ubicarse lo mejor posible y sin tocar a los demás. Cuando se dé una señal habrá un vampiro que asesinará apretando de los hombros. El asesinado gritará mortalmente, abrirá los ojos y saldrá del juego. Nadie sabe quien es el vampiro. Los que van saliendo. pueden ayudar con indicaciones a viva voz a los ciegos para que se alejen del vampiro.

### **VI. EL MUNDO**

Todas las personas sentadas en círculo. La persona que haga de coordinadora le menciona a cualquier participante las palabras Tierra, Mar o Aire. Dependiendo de la palabra, el consultado(a) deberá mencionar algún elemento animal, mineral, etc,- que se relacione con la categoría mencionada.

La persona que no responde, o se demora más de diez segundos en responder, deberá ceder su puesto al coordinador y asumirá este rol de ahí en adelante. Al decir la palabra "mundo, todas las personas deberán cambiarse de lugar, procurando, quien esté al medio, ocupar uno de los puestos vacíos.

Quien queda sin silla continúa con el juego cambiando permanentemente de palabras. De esa forma participan todas las categorías, agregando datos y situaciones nuevas para hacerlo más entretenido.

## **VII. GATOS Y PERROS**

En el espacio disponible se ubicarán los dos equipos. Uno "el de los perros" y el otro "el de los gatos, quien dirija el juego delimitará los espacios, marcando la mitad de la "cancha" y las zonas de protección de Gatos y Perros.

Al grito de "perros", éstos tendrán que atrapar a los gatos, llevándolos a su "mitad". Los gato, en este caso, deberán correr a su zona de protección.

Se repetirá la operación y los participantes deberán estar atentos a las órdenes del coordinador del juego. El equipo que termine con mayor cantidad de participantes "ganará" el juego.

## **VIII. LA GENTE PIDE**

Se forman dos o más grupos. Cada grupo nombra un representante. Quien coordina pedirá una serie de objetos que los participantes de cada grupo deberán conseguir.

Los objetos solicitados deben ser entregados por el representante en un lugar determinado, donde se encontrará el coordinador. Gana el equipo que haya completado más pruebas.

## **IX. BARCO, OLA Y BOTE**

Al iniciar el juego se establecerán los puntos que corresponderán, dentro de la sala, al bote y al barco.

Los jugadores deberán estar atentos a la orden del que anime, que irá diciendo las palabras "barco o bote" y en ese momento correrán a los lugares previamente determinados.

Cuando diga la palabra "ola" todos deberán agacharse.

## **X. DENTRO DE LA TINA**

Los participantes se ubican en círculo. Cuando el animador (a) diga "dentro de la tina" todos saltarán hacia delante, si dice "fuera de la tina" saltarán hacia atrás.

Si dijera "dentro y fuera de la tina" no deben moverse. Quienes se equivoquen irán quedando eliminados.

## **XI. LOTERIA DEL .SABOR**

Cada participante piensa en su plato preferido y lo anota detrás de una hoja dividida en 6 partes Luego, entrevista a 6 personas y les pregunta sobre su plato preferido, anotando en cada casillero su nombre y su preferencia.

En el plenario, quien coordina señalará a cualquiera de los participantes y éste leerá el nombre y el plato favorito de sus entrevistados como si fuera una sola cosa, por ejemplo: "María arroz con pollo" y presentará a la persona. Quien se pone de pie saludando al resto el ejercicio continúa hasta presentar a varios participantes. Todos irán chequeando los nombres en su "cartón", formando ternas o loterías

## **XII. EL PUENTE**

Se construyen dos equipos, con igual número de participantes. Cada participante se ubica de pie sobre una silla, formando dos filas paralelas; en cada fila se agrega una silla quedando una vacía. La última persona de cada fila toma la silla desocupada y se la pasa a quién esté a su lado y así sucesivamente hasta que llega al primero que la pone delante de él. Este se traslada a la vacía, avanzando toda la fila un espacio, por lo que nuevamente queda una silla vacía y comienza el juego otra vez.

## **XIII. EL TESORO**

Sale uno o varios jugadores de la sala. En el íter tanto se ha escondido un objeto. Al regreso del o los jugadores, se explica que deberán encontrar un tesoro

oculto. Para ayudarlos, el grupo aplaudirá fuerte a medida que se acerque al tesoro y despacio si se aleja.

Como variante podrá interpretar una canción más fuerte o más despacio.

#### **XIV. NOMBRAR PAÍSES**

Los participantes están sentados en círculos . El animador irá nombrando países de América, Europa u otro continente. Cada vez que se nombra un país de América, los participantes se cambiarán un puesto a la derecha. Si se dice un país de Europa, un puesto hacia la izquierda. Si se nombra un país de otro continente, todos se cambian. la persona que anima también deberá buscar un asiento. El que queda de pie sigue con el juego.

#### **XV. EL MERCADO**

Sentados en círculo, cada jugador elige representar un producto que se expenda en un mercado. El animador va dando vueltas dentro del círculo, diciendo, por ejemplo: Ayer fui de compra y traje arroz, papas, carne, leche, aceite, etc.

Cuando los productos son nombrados, las personas que los representen se ubican, en fila india, detrás del animador. Cuando la cola es suficientemente larga, el animador dice: ¡ Se me dió vueltas la canasta!. Entonces, todos corren a sentarse y el último en hacerlo sigue con el juego.

#### **XVI. FUEGO VIVO**

Los participantes se dividen en dos equipos, con igual número de integrantes. Los dos grupos se ponen frente a frente. El animador entregará un fósforo encendido a un jugador diciendo: "pongo este fuego en tus manos, para que lo lleves a tu hermano". El jugador deberá entregarlo a un integrante del otro grupo, el que al recibirlo lo entregará a un miembro del grupo contrario. Cada vez que se entregue el fósforo se dirá la frase clave. La persona que no logre entregar el fósforo encendido u olvida la frase sale del juego. Gana el equipo que quede con más integrantes.

#### **XVII. EL CACHIPUN GIGANTE**

Se divide a los participantes en dos grupos. Las figuras son Cazador (cruza los brazos), Tigre (ruge y echa los brazos hacia delante) y Escopeta (imitar su ruido y simularla con los brazos).

- El cazador maneja la escopeta, gana el cazador.
- La escopeta mata al tigre, gana 1a escopeta.
- El tigre se come al cazador, gana el tigre.

Cada grupo elige representar la misma figura. Cuando el coordinador (a) diga: ¡cachipun! El equipo debe hacer la misma figura. Gana el equipo que haga la figura dominante. Se repite el juego y ganará el grupo que logre primero 3 triunfos.

#### **XVIII MUERTO VIVO**

Los participantes se sientan en círculo. Cuando la persona que anima indica a un jugador diciendo ¡MUERTO! éste debe caer como muerto sobre su silla y sus vecinos, de cada lado. Deberán cubrirse el rostro con las manos en señal de horror. Si dice ¡VIVO!, el jugador levanta los brazos contento y sus vecinos caen muertos. Sigue el juego el que se equivoca.