

## ACTIVIDADES DE DINÁMICA DE GRUPOS

### ESTABLECIMIENTO DE NORMAS: RESPONSABILIDAD GRUPAL

#### JUEGOS DE MISTERIO<sup>1</sup>

Se distribuye información al grupo y cada miembro tiene una pista diferente. Es necesario que el grupo reúna todos los datos informativos, distribuidos entre los miembros, de modo que, teniendo presente toda esta información global, el grupo pueda encontrar la solución del problema. Así practican habilidades de organización e interacción y comprenden mejor las responsabilidades de cada miembro para trabajar en grupo.

#### INSTRUCCIONES GENERALES

Las pistas son diferentes para cada juego, pero el procedimiento es el mismo. El educador selecciona el misterio más apropiado al tamaño, interés y nivel del grupo o inventa su propio misterio según estas sugerencias:

- A. Escribe cada pista en una ficha o papel.
- B. Revisa con el grupo los puntos necesarios para trabajar juntos como grupo (Edad promedio).
- C. Coloca al grupo en círculo y procura que cada alumno/a tenga por lo menos una pista. Si faltan pistas, da la misma a dos alumnos/as y si sobran, da dos a algunos. Puedes dividir al grupo en dos mitades haciendo lo mismo paralelamente.
- D. **Da las siguientes instrucciones:** “Cada uno tiene una nota informativa que puede ser útil, o no, para encontrar solución al misterio. Vuestro trabajo consiste en analizar la información y llegar juntos a una respuesta correcta. Podéis discutir la información recibida, pero no podéis pasar las notas, ni enseñarlas a los demás.”
- E. Da la orden de empezar y se retira. Observa y toma nota de cuanto realizan que suponga ayuda, y de lo que signifique entorpecimiento. Deja transcurrir 30'. Si están confusos y frustrados, debe detener el trabajo y dar la solución. Si terminan antes de 30'; debe asegurarse de que todos están de acuerdo.
- F. Dirige el diálogo o debate sobre la organización, analizando todo cuanto hicieron para compartir la información. Puede formular algunas preguntas, por ejemplo:
  - ¿Cómo se evitó que todos hablaran a un tiempo?
  - ¿Hubo necesidad de un líder formal?
  - ¿Se perdió tiempo organizándose?
  - ¿Hubo problemas porque alguien no participaba sus pistas?
  - ¿Hubo miembros que ignoraban las pistas de otros?
  - ¿Qué pudisteis hacer para asegurarnos que se compartían todas las pistas?
  - ¿Se incluyó a todos los miembros en el trabajo para solucionar el problema?
  - ¿Se dieron soluciones erróneas porque no se tuvieron en cuenta todas las pistas?

<sup>1</sup> Pallares, M. (1989): Técnicas de grupo para educadores. Editorial ICCE. Madrid.

- G. El educador propone que comparen el juego con una actividad escolar, ayudándoles a descubrir que los miembros del grupo tienen dos responsabilidades: Contribuir en lo posible para ayudar al grupo y animar a los demás miembros a que contribuyan.
- H. Otro día puede practicar otro juego de misterio siguiendo el mismo procedimiento, haciendo luego que comparen los adelantos logrados.

## EL MISTERIO DEL SECUESTRO

Este juego incluye 17 pistas. Se subdivide la clase en varios grupos, se puede comparar cuál acaba antes. Después de distribuir las pistas y de dar las instrucciones el educador explica: “Un avión que volaba de París a Madrid fue secuestrado. Vuestro trabajo consiste en encontrar entre los sospechosos que tiene la policía, quién es con mayor probabilidad el secuestrador”.

- El avión fue secuestrado la tarde del 14 de agosto.
- El avión fue obligado a volar sobre la isla Fayal (Azores) donde el secuestrador se tiró en paracaídas durante la noche.
- Dos días después del secuestro la policía de Fayal arrestó a cinco mujeres francesas que respondían a la descripción hecha del secuestrador.
- Ana Martín manifiesta un gran interés por los festivales religiosos de las islas Azores.
- Elisa López es una arqueóloga cuya hipótesis es que el hombre que originariamente proviene de la isla Fayal y realiza excavaciones en busca de pruebas.
- A Barbara Bans se la busca en Francia por la venta de 50 kilos de marihuana.
- Felisa Díaz se había enamorado de un nativo cuando este se hallaba estudiando en la Universidad de Zaragoza.
- Matilde Marcos es la secretaria de Barbara Bans.
- La arqueóloga tiene cabello negro y ojos marrones.
- Matilde Marcos llegó por primera vez a la isla el 16 de agosto.
- La policía informó que un mes antes había llegado a la isla una chica con un perro grande y extraño en un bote desde las Canarias.
- La policía encontró a Elisa López desenredando un paracaídas de un árbol.
- La chica enamorada del nativo tiene un perro pastor cruzado con un galgo, por nombre Ruser.
- El secuestrador tiene cabello marrón y ojos azules.
- La hermana del pastor protestante con su secretaria llegaron a la isla por barco desde Canarias.
- El secuestrador se escapó de un hospital mental de Francia.
- El hermano de Bárbara Bans es el pastor protestante y lleva viviendo en la isla desde hace un año.

(Respuesta: Ana Martín. Todos los demás tienen buenas coartadas.

## ¿QUIÉN ES EL CAJERO?

Se trata de un juego para grupos más pequeños. Se puede subdividir la clase en grupos de cinco o seis miembros e invitarles a practicar el juego.

El educador da las siguientes instrucciones: “La oficina de un pequeño negocio está integrada por el gerente, el asistente del gerente, el cajero, un dependiente, un oficinista y un taquígrafo. El personal empleado lo constituyen: Sr. Botella; Sr. Sánchez; Srta. Jiménez; Sra de Pérez; Srta. Crespo; y el Sr. Díaz. Vuestro trabajo consiste en encontrar quien es el cajero”.

- El asistente del gerente es nieto del gerente.
- El Sr. Botella es soltero.
- El Sr. Sánchez tiene 21 años.
- El cajero es yerno del taquígrafo.
- El dependiente es la hermanastra de la Srta. Jiménez.
- El Sr. Díaz es vecino del gerente.

(Respuesta Sr. Sánchez).

## EL MISTERIO MATEMÁTICO

(Juegos relacionados con materias escolares)

Está estructurado para trece jugadores. Tras distribuir las pistas se anuncia: “Un señor conduce desde Madrid a La Coruña pasando por Valladolid y León. Vuestro trabajo consiste en calcular cuánto tiempo le cuesta el viaje. El problema se complica por el hecho de que las unidades de tiempo y distancia dadas no son las normales. Para solucionar el problema debéis usar estas nuevas medidas. El problema es: ¿Cuántos “coros” le cuesta el viaje de Madrid a La Coruña”.

- Hay cuatro lotos desde Madrid a Barcelona.
- Hay 8 lotos desde Valladolid a León.
- Hay 10 lotos desde León a La Coruña.
- Hay 10 lotos en el mapa.
- Un mapa es una medida de distancia.
- Hay dos mapas en un Km.
- Un dardo son 10 coros.
- Un coro son 5 marcos.
- Un marco es una medida de tiempo.

- Hay dos marcos en una hora.
- Este señor conduce desde Madrid a Valladolid a una velocidad de 24 lotos por coro
- Este señor conduce desde Valladolid a León a una velocidad de 30 lotos por coro.
- Este señor conduce desde León a La Coruña a una velocidad de 30 lotos por coro.

(Resultado: 23/30 coros).

- El avión fue secuestrado la tarde del 14 de agosto.
- El avión fue obligado a volar sobre la isla Fayal (Azores) donde el secuestrador se tiró en paracaídas durante la noche.

- 
- Dos días después del secuestro la policía de Fayal arrestó a cinco mujeres francesas que respondían a la descripción hecha del secuestrador.
  - Ana Martín manifiesta un gran interés por los festivales religiosos de las islas Azores.

- 
- Elisa López es una arqueóloga cuya hipótesis es que el hombre que originariamente proviene de la isla Fayal y realiza excavaciones en busca de pruebas.
  - A Bárbara Bans se la busca en Francia por la venta de 50 kilos de marihuana.

- 
- Felisa Díaz se había enamorado de un nativo cuando este se hallaba estudiando en la Universidad de Zaragoza.
  - Matilde Marcos es la secretaria de Barbara Bans.

- 
- La arqueóloga tiene cabello negro y ojos marrones.
  - Matilde Marcos llegó por primera vez a la isla el 16 de agosto.

- 
- La policía informó que un mes antes había llegado a la isla una chica con un perro grande y extraño en un bote desde las Canarias.
  - La policía encontró a Elisa López desenredando un paracaídas de un árbol.

- 
- La chica enamorada del nativo tiene un perro pastor cruzado con un galgo, por nombre Ruser.
  - El secuestrador tiene cabello marrón y ojos azules.
-

- La hermana del pastor protestante con su secretaria llegaron a la isla por barco desde Canarias.
- El secuestrador se escapó de un hospital mental de Francia.
- El hermano de Barbara Bans es el pastor protestante y lleva viviendo en la isla desde hace un año.

## ESTABLECIMIENTO DE NORMAS: COOPERACIÓN<sup>2</sup> COOPERACIÓN

### CARACTERÍSTICAS

En un grupo eficiente los alumnos/as cooperan en lugar de competir. Se ayudan, comparten su información y sus recursos, se proporcionan apoyo y sugerencias en lugar de intentar sobresalir y distinguirse.

La experiencia ha demostrado que la actitud competitiva origina agresividad.

Alcanzar un nivel de cooperación en la clase supone un cambio en las normas. Hay que premiar la colaboración e interdependencia y no sólo los logros individuales.

Conducta positiva del educador en esta etapa.

El educador seguramente está más condicionado por el sentido de la competición que los propios alumnos/as, cabe, pues, modificar algunas formas de conducta:

1. Proponer experiencias de aprendizaje en las que el individuo no pueda conseguir la finalidad propuesta trabajando sólo/a.

Las actividades recomendadas, para crear una actividad centrada en el grupo, son excelentes. Los juegos de misterio son un buen ejemplo.

La cooperación también se fomenta también con actividades en las que los alumnos/as tengan que aportar todos lo mismo sino cada uno según su talento particular.

La finalidad última está en llegar a una diversificación de roles por sí mismos. Como una ayuda el educador/a puede indicar los roles que se precisan y que deben desempeñar. Los mismos alumnos/as se los van distribuyendo.

2. Premiar la conducta cooperadora y no la competitiva.

Dar a todos los miembros de la clase la misma nota, basada en el rendimiento total del grupo, en lugar de diferentes notas basadas en el trabajo individual.??  
Mejora la cualidad del trabajo de los alumnos/as y sus sentimientos mutuos.

3. Procurar que las necesidades individuales sean satisfechas mediante realizaciones que contribuyan a la finalidad del grupo.

---

<sup>2</sup> Pallares, Manuel (1989): Técnicas de grupo para educadores. Publicaciones ICCE. Madrid

Calificar al grupo y no al individuo puede alterar a los alumnos/as más motivados y con mayores logros. Para ellos, normalmente, es éste el único medio de obtener prestigio y reconocimiento. Otros son guapos, sociables, deportistas; ellos son estudiosos y aprovechados.

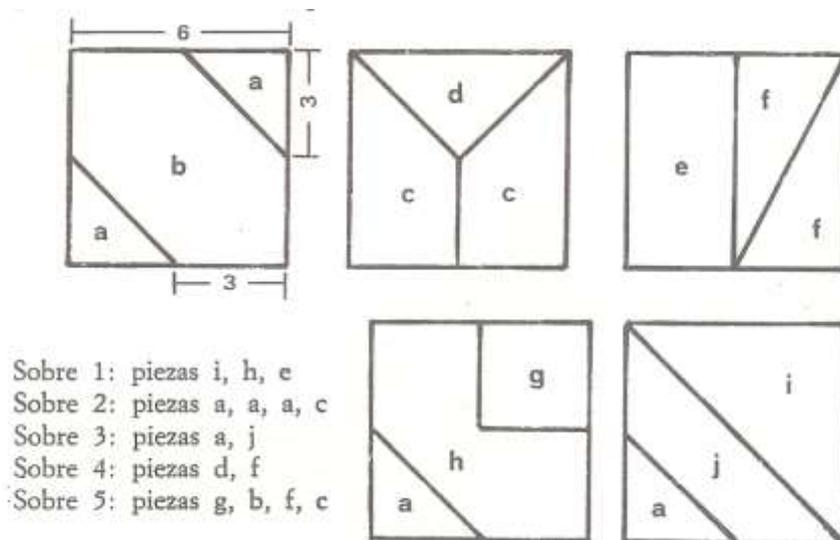
Hay que buscar medios de compensar dándoles aprobación al tiempo que se favorecen las finalidades del grupo. Pueden obtener reconocimiento y admiración mediante el desempeño de funciones de liderazgo, contribuyendo a ayudar a los alumnos/as más lentos.

4. Apoyar los impulsos naturales de los alumnos/as hacia la cooperación.

## EXPERIENCIAS ESTRUCTURADAS PARA ESTABLECER LA COOPERACIÓN

**ACTIVIDAD: CUADRADOS** (Objetivo diferenciar entre competir y cooperar).

Se divide la clase en grupos de 5 o 6 personas. Cada grupo recibe un conjunto de 5 sobres que contienen las piezas de un rompecabezas para formar cuadrados iguales.



Cada grupo de seis miembros se sienta en círculos de 5 personas alrededor de una mesa y uno queda fuera como observador.

El educador dicta las siguientes instrucciones: Trabajando en pequeños grupos debéis solucionar este rompecabezas, pero no es tan sencillo como parece. Voy a daros a cada uno un sobre que contiene piezas del mismo. Sacad las piezas del sobre y ponedlas encima de la mesa frente a vosotros/as. No lo hagáis hasta que dé la señal. Distribuidas entre los cinco están las piezas que pueden formar cinco cuadrados

iguales. Cada uno debe formar un cuadrado en frente de él. La tarea no ha terminado hasta que cada uno tenga delante un cuadrado de iguales dimensiones. Podéis cambiar piezas pero nadie puede hablar. No podéis pedir una pieza que tenga otro, debéis esperar hasta que él os la dé.

Debéis observar las reglas siguientes:

- Cada uno ha de construir un cuadrado enfrente de él.
- No puedes pedir ninguna pieza a nadie. Esto quiere decir que no puedes hablar, gesticular, moverte o señalar de ningún modo que quieres la pieza. El único medio de obtener la pieza que tiene el otro es que él te la dé.
- Puedes pasar cualquiera de tus piezas a cualquier otro miembro en cualquier momento.
- Nadie puede hablar en ningún momento. La única persona capacitada para hacerlo es el observador que puede detener el trabajo e imponer las normas. El observador no puede hacer sugerencias a los miembros del grupo.

Después de preguntar si tienen alguna duda, el educador da la señal para que empiecen. Algunos pueden formar cuadrados independientemente, pero sólo si todas las piezas se ponen en el orden indicado salen los cinco cuadrados iguales. Con frecuencia los alumnos/as que han formado un cuadrado no se fijan ya que una construcción diferente puede permitir que todos completen sus cuadrados, y no quieren deshacer los suyos para pasar piezas a los demás.

Cuando terminen o transcurridos 15 minutos se analiza el ejercicio mediante diálogo. El papel del educador es animar a que hablen de las dificultades encontradas y de cómo las han solucionado.. Que digan lo que han descubierto acerca de la cooperación, qué actitudes y conductas requiere y en qué son diferentes de las conductas competitivas.

El diálogo puede seguir la línea de las siguientes cuestiones u otras análogas:

- ¿Qué sentiste cuando alguien tenía una pieza que otro necesitaba y no se la pasaba?
- ¿Qué sentiste cuando alguno había terminado su cuadrado y, se desentendía sin ver la posibilidad de que su solución podría impedir que otros completaran sus cuadrados?
- ¿Qué sentiste cuando habiendo tú completado tu cuadrado te diste cuenta de que a lo mejor debías deshacerlo para que otros pudieran completar los suyos?
- ¿Cómo se puede aplicar lo aprendido a otras situaciones de aprendizaje en la clase o en la vida?

## FRASES DESORDENADAS

En lugar del anterior, o como complemento de la técnica anterior, se puede dar a los pequeños grupos, conjuntos de tarjetas con palabras escritas. Valen las mismas instrucciones y cada persona del grupo debe formar una frase con sentido.

El educador entrega unas tarjetas con las siguientes palabras:

Sobre 1: La primavera, empezado, ganas, hacia.

Sobre 2: llegado, ha cegado, han, corrió, la.

Sobre 3: ha, El, empezar, a leer, Los.

Sobre 4: luz del sol, a ladrar, Tengo, gato, casa.

Sobre 5: La, me, perros, de.

Se dan las mismas instrucciones que para los cuadrados, indicando que las letras mayúsculas corresponden a la primera letra de cada frase. Las frases son:

La primavera ha llegado.

La luz del sol me ha cegado.

Los perros han empezado a ladrar.

Tengo ganas de empezar a leer.

El gato corrió hacia la casa.

Es posible que se puedan formar otras frases con estas palabras. Por lo tanto, lo importante es que cada alumno al final tenga delante una frase gramaticalmente correcta y con sentido.

## GANA TANTOS COMO PUEDas

Se divide al grupo en tríos. Una persona que sea el Rojo, otra el Azul y la tercera que cuide la puntuación. El Rojo y el Azul deben sentarse de espaldas de modo que no puedan verse. Se les da a cada uno una tarjeta con la letra X en un lado y la Y en el otro. Cada vez, tanto el Azul como el Rojo enseñarán al que puntúa una de las dos letras o bien la X o la Y. Según los casos recibirán una puntuación diferente. Para explicarlo usa el siguiente cuadro:

		AZUL		
		A +5	A +10	X
ROJO	R+5		R-10	
		A -10	A -5	Y
	R+10		R-5	
		X	Y	

Si ambos escogen X, ambos ganan + 5.

Si ambos escogen Y, ambos ganan - 5.

Si Rojo escoge X y Azul escoge Y, Rojo pierde - 10 y Azul gana + 10.

Si Rojo escoge Y y Azul escoge X, Rojo gana + 10 y Azul pierde - 10.

La regla del juego es ganar lo más posible. No se trata de obtener más puntos que el otro sino de ganar ambos el máximo. Si los alumnos no lo entienden así, no se les debe explicar hasta después del juego; de momento, se les deja con su interpretación errónea.

Los jugadores no pueden consultarse. El que puntúa debe mantener estrictamente la regla del silencio. Los dos le muestran su elección y él anuncia cómo ambos han jugado y les asigna la puntuación correspondiente. Deben jugar al menos unas diez veces.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
ROJO											
AZUL											

En el análisis se pueden hacer preguntas como las siguientes:

- ¿Qué sentimientos has tenido con respecto al otro jugador?
- ¿Qué has hecho para aumentar tu puntuación?
- ¿Qué ha hecho el otro jugador?

Es preciso examinar quienes han obtenido una mayor puntuación y qué han hecho, analizar como entre una actitud de de competición (Y) y una de cooperación (X), esta última produce una puntuación mayor. Finalmente, el educador generaliza a las actitudes de competición y cooperación y cómo pueden llevar a un mayor rendimiento para ambos.

Este juego puede realizarse de otras maneras: o bien la clase entera se divide en dos grandes grupos aislados, o bien actúan dos jugadores y los demás son espectadores. Este juego puede también aplicarse al estudio de situaciones internacionales como: países productores de petróleo y consumidores; dos prisioneros; etc.