

Índice Módulo 10

10.1. Introducción	3
10.2. Objetivos de la dinámica de grupos	4
10.3. Criterios para elegir una técnica de grupo	4
10.4. Estrategias para construir grupos	4
10.5. Rol del profesor	5
10.6. Técnicas de dinámica de grupos para el aula	6
Bibliografía	12

Proyecto





Módulo 10. Animación y dinámica de grupos.

10.1. Introducción.

Muchas veces el éxito de la Programación en el Aula, y de las dinámicas para el desarrollo de la rutina, puede que esté en los participantes, en su edad, en explotar un recurso o actividad hasta la saciedad, en definitiva en miles de características, que hacen que sea una buena dinámica o no.

Pero lo que alguna gente desconoce (incluso los mismos participantes, los/as niños/as), es que si no se sigue una o varias dinámicas de Aula, el ritmo de la clase (o la animación), no sería el adecuado, lo que pondría en peligro el progreso de la enseñanza en el aula.

Por ello es tan bueno el elegir una dinámica, un modo, un proceso, debidamente estudiado y preparado, no solo por el profesor/a sino por todos los que vayan a participar en el proceso de enseñanza, todos deben estar coordinados.

Una vez programada la dinámica o dinámicas, pueden o no funcionar, para lo que las adaptaremos, o explotaremos un recurso parte de la programación, que sabemos que ha dado resultado, a esto se le llama contraprogramar una dinámica o dinámicas.

La definición de Dinámica es: “Una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza”.

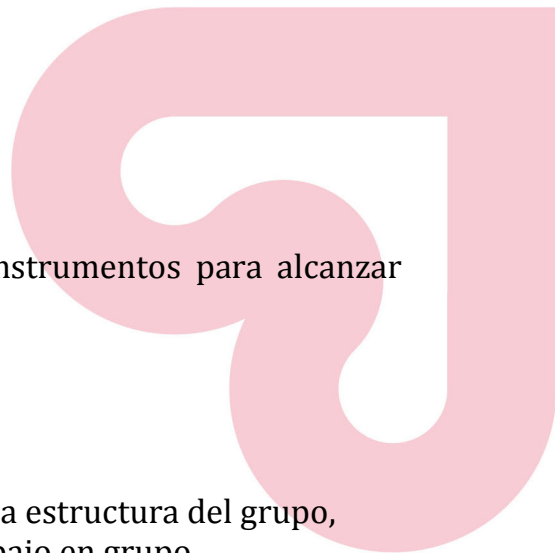
Muchas veces ocurre que los participantes se aburren o no les interesa nuestra dinámica, serie de juegos o animación. Por lo que debemos de no solo crear una animación o dinámica cerrada sino tener preparadas variantes, para estos casos, evitando así un tema complicado en la tarea de la educación: la improvisación.

Con la expresión *técnicas de dinámica de grupo* se designan el conjunto de medios, instrumentos y procedimientos que, aplicados al trabajo en grupo, sirven para desarrollar su eficacia, hacer realidad sus potencialidades, estimular la acción y funcionamiento del grupo para alcanzar sus propios objetivos. Son maneras de organizar la actividad del grupo, teniendo en cuenta los conocimientos que aporta la teoría de la dinámica de grupos.

Kurt Lewin (1944) calificó la *dinámica de grupos* como el análisis sistemático y científico de los caracteres generales de la vida de un grupo.

Proyecto





10.2. Objetivos de la dinámica de grupos.

Las técnicas o dinámicas de grupos son medios o instrumentos para alcanzar ciertos objetivos del grupo:

- ✓ estimular la participación,
- ✓ el intercambio de roles,
- ✓ la relación interpersonal,
- ✓ el conocimiento y la comprensión de la propia estructura del grupo,
- ✓ el desarrollo de hábitos de convivencia y trabajo en grupo,
- ✓ prevención problemas de disciplina,
- ✓ facilitar la interacción cooperativa (este enfoque de las relaciones dentro del grupo tiene muchos efectos positivos sobre la educación tanto en el campo de la motivación como en el del aprendizaje, que supera los otros dos modos de interactuar: competitivo e individualista),
- ✓ también pueden aplicarse para el estudio de cualquier contenido curricular, facilitando el aprendizaje

Hacen que la importancia de la enseñanza no resida sólo en la explicación del profesor y la repetición de lo estudiado por el alumno, sino facilitar, estimular y poner en situación a los alumnos para la construcción de sus propios procesos de aprendizaje.

10.3. Criterios para elegir una técnica o dinámica de grupos.

- Los objetivos que se persiguen.
- La madurez y entrenamiento del grupo
- El tamaño del grupo
- Ambiente físico
- Características de los miembros
- Experiencia y capacidad del animador.

10.4. Estrategias para constituir grupos.

Existen diferentes maneras y estrategias de agrupación en función de quién tenga la iniciativa, es decir, se le puede dejar a los alumnos que ellos mismos escojan a los compañeros o puede ser el profesor el que decida cuál va a ser el modo de organización de los grupos.

- a) Agrupación por *iniciativa de alumnos*: suele ser organizado por los líderes del grupo, los grupos pueden quedar descompensados en cuanto número de integrantes (muy numerosos o muy reducidos), o en cuanto al sexo (grupos sólo de chicos o sólo de chicas) o en cuanto a la capacidad intelectual de sus integrantes.
- b) Agrupación por *iniciativa del profesor*: puede ser simplemente a dedo, de forma aleatoria (p. ej., si queremos formar tres grupos, numeraremos 1, 2, 3; 1, 2, 3... a todos para que posteriormente se junten todos los unos, doses y treses), también puede ser por objetivos (p. ej., si queremos que determinados niños se relacionen entre sí durante una actividad, puesto que habitualmente no lo hacen, o según los resultados de un test sociométrico).

La disposición del aula debería seguir estas pautas generales:

- Los miembros de un grupo de aprendizaje deben sentarse juntos y de forma tal que puedan mirarse a la cara.
- Todos los alumnos deben estar en condiciones de ver al docente al frente del aula sin tener que adoptar una posición incómoda.
- Los distintos grupos deben estar lo bastante separados como para que no interfieran unos con otros.
- El arreglo del aula debe permitir cambiar la composición de los grupos, de tres o cuatro a pares, etc.

10.5. Rol del profesor.



Un elemento clave en la puesta en marcha de las técnicas de dinámica de grupos en el aula es el profesor como orientador que presta una presencia activa y articula la tarea docente en orden a lograr los objetivos académicos.

El profesor ha de tener en cuenta los siguientes aspectos para aplicar la dinámica de grupos:

- Conocimientos teórico/prácticos sobre dinámica de grupos.
- Objetivos claros y precisos.
- Clima adecuado para la ejecución de la tarea y la facilitación de las relaciones interpersonales.
- Estilo de liderazgo flexible y democrático.
- Participación activa de los miembros del grupo.

Proyecto



- Consideración realista del contexto.
- Evaluación.

El profesor puede influir y favorecer en la cohesión del grupo:

- ❖ Propiciando la participación de todos los componentes del grupo.
- ❖ Fomentando que los roles en el grupo no aparezcan muy marcados, evitando la jerarquización.
- ❖ Fomentando un clima de cooperación dentro del grupo.
- ❖ Ayudando al grupo a adecuar sus objetivos a su realidad.
- ❖ Favoreciendo una comunicación fluida y eficaz.
- ❖ Haciendo las críticas de forma positiva.
- ❖ No haciendo generalizaciones excesivas.

También, dentro del rol del profesor hay dos características implícitas y de gran importancia para conseguir los objetivos que nos propongamos:

- ☞ El profesor como *modelo*
- ☞ El profesor como reforzador

Principios para un liderazgo eficiente:

- ☞ *Participación*
- ☞ *Sinceridad*
- ☞ *Confianza y respeto*
- ☞ *Implicación y compromiso*
- ☞ *Solución de conflictos*
- ☞ *Consenso*
- ☞ *Metas y objetivos*

10.6. Técnica de dinámica de grupos para aplicar en el aula.

A continuación se muestra una serie de ejemplos de técnicas para dinámicas de grupos:

LA CONFERENCIA

- a) Definición: técnica muy formalizada en la que el experto se comunica de forma verbal y en un solo sentido con el auditorio. Requiere un alto grado de preparación por parte del ponente y de cooperación por parte del grupo.

- b) **Objetivos:** ofrecer información a un grupo por parte de un experto de manera formalizada, directa y sin interrupciones. Permite analizar un tema, descubrir posibilidades en torno a una cuestión, entretener al auditorio, etc.
- c) **Preparación y organización:** el local debe reunir condiciones acústicas adecuadas y las sillas colocadas de tal manera que se pueda ver al conferenciante con facilidad. La mesa debe estar bien iluminada y provista de vasos, agua, micrófono, retroproyector, etc. El conferenciante debe adaptar su disertación a los intereses del grupo, procurando ajustarse al tiempo, ritmo y necesidades del auditorio.
- d) **Desarrollo:** el coordinador presente de forma breve y sencilla al ponente, delimita el tema y le cede la palabra. El tiempo aconsejable de la disertación está entre los 45 y 60 minutos. Al terminar la disertación existen distintas posibilidades:
 - ✓ finalizar la sesión al terminar el ponente su disertación,
 - ✓ una vez terminada la conferencia el ponente hace una síntesis e inicia un diálogo con el auditorio moderado por el coordinador,
 - ✓ acabada la conferencia el experto resume los aspectos principales y el grupo inicia un trabajo de profundización utilizando técnicas alternativas como el foro, debate, etc.

PHILIPS 6.6 O DISCUSIÓN EN CORRILLOS

- a) **Definición:** esta técnica implica la subdivisión del grupo en subgrupos de seis miembros para discutir un problema durante 6 minutos. Una vez que los grupos han terminado el trabajo se realiza una puesta en común y se elaboran las conclusiones.
- b) **Objetivos:** obtener información, generar puntos de vista, articular la toma de decisiones, estimular la acción, favorecer la participación, desarrollar la capacidad de concentración y de síntesis y facilitar la superación de las inhibiciones de los miembros del grupo. No permite abordar cuestiones complejas. Se utiliza también para aumentar la interacción y el intercambio, sacar una conclusión general o hacer un análisis después de una actividad previa (lección, proyección de una película, mesa redonda, documento, etc.).
- c) **Preparación y organización:**
 - ✓ el número de miembros es de seis, si son más, disminuye el nivel de participación y se favorece la inhibición. Si el

grupo es poco numeroso se forman subgrupos de 4-5 miembros, pero nunca menos de 4.

- ✓ El coordinador puede aumentar el tiempo de 6 minutos a un máximo de 15 si descubre que los grupos están interesados en la tarea.

d) Desarrollo:

- ✓ el coordinador indica la manera de realizar la tarea, cómo se forman los subgrupos y el tema objeto de análisis.
- ✓ Formados los subgrupos se elige un moderador y un portavoz que leerá los resúmenes del trabajo en el grupo grande.
- ✓ El moderador controla el tiempo y permite a cada miembro expresar sus ideas durante 1 minuto, deben participar todos.
- ✓ Una vez que los miembros del grupo han expresado sus puntos de vista dialogan y discuten en busca de acuerdos de grupo.
- ✓ Los portavoces leen los informes y el profesor resume en la pizarra las conclusiones.

Esta es una dinámica ágil que permite acelerar los procesos de decisión de los grupos grandes, lo mismo que caracterizar la acción en subgrupos manejables. Mediante esta se puede detectar rápidamente los conocimientos que tiene un grupo sobre un determinado tema.

ROLE-PLAYING

- a) Definición: varias personas interpretan una situación real asumiendo los roles de forma que el hecho pueda ser comprendido por el grupo. La representación provoca una vivencia común, despierta el interés, motiva la participación y favorece el insight (internalización)
- b) Objetivos: favorecer la flexibilidad, permisividad, experimentación, creatividad y permitir la "despersonalización" de una situación o problema en el grupo.
- c) Preparación y organización: se elige el grado de estructuración de la representación considerando la dramatización como un medio orientado a la tarea (el debate posterior). El coordinador tendrá en cuenta: escribir en

una tarjeta el nombre de cada personaje y colocarlo en la solapa y conceder a los intérpretes el tiempo necesario para preparar sus papeles.

- d) Desarrollo: la representación durará entre 5 y 15 minutos. La sesión no debe interrumpirse hasta que se haya logrado el material necesario para el desarrollo del debate. El coordinador abre el diálogo permitiendo primero expresarse a los actores y luego al resto del grupo. El tiempo mínimo de debate será de 30 minutos. Al final, el moderador hace una síntesis de las conclusiones. Otra posibilidad es repetir la escena invirtiendo los papeles para llegar a una expresión más amplia de los sentimientos y actitudes.

Educación Infantil: para utilizar estas técnicas de expresión en niños más pequeños es conveniente explicarles con claridad y brevedad las partes de las que consta un debate y enseñarles a respetar el turno de palabra. Se puede utilizar una variante colocando a los niños en círculo y darles la oportunidad de hablar libremente sobre un tema de su interés o sin imponerles un tema determinado. De esta manera, conseguiremos que los niños comiencen a tomar conciencia de las normas básicas de la comunicación.

ROMPECABEZAS

Edad: a partir de 3 años



Los alumnos se asignan en grupos de seis. Cada uno recibe una parte de la información del tema que en su conjunto está estudiando el equipo. Con posterioridad, cada miembro del grupo que ha preparado su parte del tema se reúne con los demás miembros del resto de los grupos que han

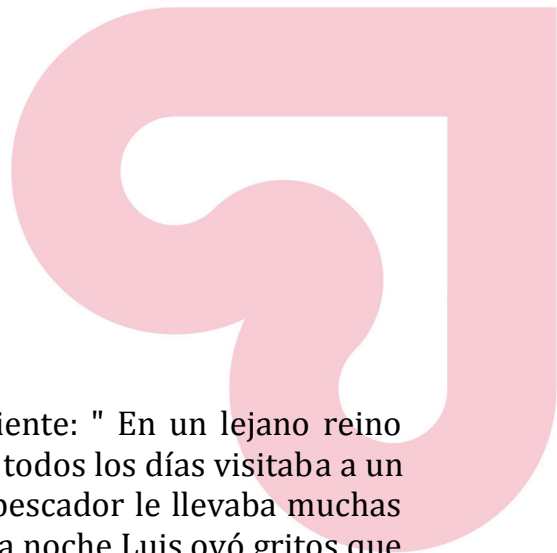
estudiado las mismas partes con el fin de formar un pequeño comité de expertos, en el que se discute la información.

Cuando termina cada alumno vuelve a su grupo y enseña a sus compañeros lo que ha aprendido, ya que la única forma que los alumnos tienen de aprender las otras partes del tema que no sean las suyas consiste en escuchar atentamente a sus compañeros de equipo.

Educación Infantil: la información que se presenta puede ser cuentos o dibujos.

Proyecto





INVENTAR UNA HISTORIA

Edad: a partir de 3 años

Procedimiento 1. Tiempo: 60 minutos aprox.

El profesor inicia una historia que puede ser la siguiente: " En un lejano reino habitaba un niño llamado Luis. Vivía al lado del mar y todos los días visitaba a un pescador que vivía en una cabaña entre las rocas. El pescador le llevaba muchas veces en su barca y le contaba historias fantásticas. Una noche Luis oyó gritos que procedía del mar, se acercó a la orilla y vió..."

Los alumnos, en grupos de 4, se reúnen durante 15 minutos para acabar la historia. Después, cada grupo lee la historia que ha escrito al resto de la clase. Al final, valoran lo que más le ha llamado la atención de las historias.

Procedimiento 2. Tiempo: 45 minutos aprox.

El profesor elige seis alumnos para que construyan una historia improvisada que él iniciará. El tiempo de cada uno será de 2 minutos. Los demás niños irán escribiendo cada parte de la historia, para después contarla completa.

Educación Infantil: la historia se hará más sencilla y en el primer procedimiento se desarrollará la actividad sin hacer subgrupos.

MOVERSE EN EL ESPACIO

Edad: A partir de 3 años

Se prepara el aula eliminado obstáculos. Los alumnos se empiezan a mover despacio con los ojos cerrados. A la señal (una palmada) se paran, abren los ojos y miran al compañero que tienen delante. Si se conocen dicen su nombre y si no, se lo preguntan. Se siguen moviendo con los ojos cerrados. A la nueva señal (dos palmadas) se paran, abren los ojos y miran al compañero que tienen delante y al que tienen detrás. Si les conocen dicen sus nombres, y si no, se lo preguntan. Así se continúa aumentando el nivel de dificultad.



EL BAÚL MÁGICO

Edad: a partir de 3 años

Un alumno de la clase se acercará al baúl invisible, lo abrirá y sacará de él un objeto, el que se le ocurra. Mostrará el objeto invisible al resto del grupo, que intentará describirlo utilizando para ello solamente gestos. Los demás tratarán de adivinar de qué objeto se trata. El que lo acierte saldrá junto al baúl y tendrá que describirlo, pero ahora utilizando palabras.

Educación Infantil: será el profesor el que ejerza de mimo y se representarán animales u objetos fáciles de acertar.

PASADIZO

Edad: a partir de 3 años

Dibujamos en el centro de la clase con tiza un pasadizo imaginario de 25 cms. de ancho y tres metros de largo aprox... A cada lado del pasadizo se coloca la mitad del grupo mirando al pasadizo. En un momento dado los dos grupos han de cruzar el pasadizo a la vez sin que nadie se caiga o se salga del borde dibujado hasta pasar al lado contrario.

Una vez terminada la actividad nos sentaremos para hablar y contar lo que ha sucedido.

DIBUJANDO ENTRE DOS

Edad: a partir de 3 años



Se forman parejas. Cada una dispondrá de un solo lápiz y de un solo papel. Sin hablar ni ponerse de acuerdo de antemano deberemos intentar realizar un dibujo. Se admite todo tipo de surrealismo.

Proyecto



Bibliografía

- Antons, Klaus (1990). *Práctica de la dinámica de grupos*. Barcelona, Herder.
- Canto Ortiz, Jesús M. (2000). *Dinámica de grupos: aspectos técnicos, ámbitos de intervención y fundamentos teóricos*. Málaga, Aljibe.
- Castaño Fernández, Juan (2001). *Juegos y estrategias para la mejora de la dinámica de grupos*. Madrid, Wanceulen.
- *Educación Infantil. Animación y dinámica de grupos* (2000). Ministerio de Educación y Cultura. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones.
- Pallares, M. (1993). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid, ICCE.
- Revista digital para los profesionales de la enseñanza. “*Temas para la Educación: dinámicas de aula en Ed. Infantil*”. 2010.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. “*Educación infantil: Animación y Dinámica de grupos*”. (Ciclo Formativo de Grado Superior).