

# Técnicas de Dinámica de Grupos

*El uso adecuado de las técnicas de trabajo en grupo favorece la liberación del potencial colectivo y personal de cada uno/a de sus miembros.*

Hay una serie de elementos y criterios fundamentales para su elección y uso que nos pueden ayudar a mejorar la eficacia y la satisfacción personal y grupal.

## EL USO DE LAS TÉCNICAS:

### Objetivos

Las técnicas deben orientarse hacia el logro de un objetivo concreto establecido previamente y en función del mismo. Según éste, podremos utilizar un tipo u otro de técnicas dependiendo de los siguientes elementos.

### Participantes y características

El número de personas determina una de las condiciones fundamentales para la selección y desarrollo de la técnica. El tamaño sí importa. También tendremos que conocer el sexo, edad, estudios, experiencias, motivaciones, pertenencia a otros grupos, origen cultural, etc...

### Madurez y aspectos socioculturales

Es importante conocer cuál es el nivel del grupo, si han trabajado juntos, si tienen experiencia previa en el uso de técnicas participativas. Así como conocer cuál es el momento grupal y las necesidades del entorno.

### Espacio y tiempo

Es necesario conocer previamente el lugar: espacios, mobiliario, luz, infraestructuras y materiales, para su mejor uso educativo. Valorar y distribuir el tiempo: mañana, tarde o noche; sesiones cortas o largas (construcción de procesos grupales o búsqueda de soluciones rápidas).

### El/la coordinador/a

La actuación del coordinador/a debe estar caracterizada por:

- Formular los objetivos y las instrucciones de la técnica de forma clara y correcta.
- Crear y mantener un clima favorable para las relaciones interpersonales y el desarrollo de la tarea.
- Potenciar el desarrollo personal y del grupo.
- Aclarar y explicar situaciones, emociones, etc... enriqueciendo las percepciones del grupo desde nuevos puntos de vista.
- Considerar las condiciones y características socioculturales del grupo y del entorno.
- Reflexionar y evaluar el desarrollo y resultados de la técnica.

### En resumen:

mantener siempre presente el objetivo  
conocer el desarrollo de la técnica  
conseguir el mejor clima posible



**Susana Lafraja**

Especialista en Dinamización Social  
IMAN (Investigación, Mediación y Animación)  
slafraja@zoom.es

## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE

Ficha 11

Para trabajar en la adquisición de contenidos teóricos, aclarar conceptos, resolver dudas fomentando la producción grupal, te proponemos los siguientes juegos.

### 11.1 LA PECERA

#### Objetivo:

Profundizar sobre un tema y/o analizarlo, partiendo del conocimiento previo que los/as participantes tienen sobre el mismo.

#### Desarrollo:

Los/as participantes se enumeran del 1 al 3 y se hacen 3 grupos pequeños. Cada grupo se pondrá en círculo rodeando al anterior. El grupo 1 debate sobre el tema elegido hasta llegar a alguna conclusión. Mientras el segundo grupo observa y, una vez concluido el debate, opina sobre las conclusiones del primero. El tercer grupo observa y da su opinión sobre cómo llegaron a las conclusiones los otros grupos.

Después de la primera ronda, el grupo 2 pasa al centro y luego el grupo 3.

Finalmente el/la coordinador/a hace una síntesis general y plantea nuevas preguntas que ayuden a profundizar sobre el tema.

**Materiales:** Papel, bolis

### 11.2 PING-PONG DE PREGUNTAS

#### Objetivo:

Repasar las ideas principales del contenido de la actividad. Aclarar conceptos o dudas.

#### Desarrollo:

Se divide al grupo en parejas, los equipos se colocan frente a frente como si estuvieran en una mesa imaginaria.

En la primera fase cada equipo prepara dos preguntas y otra de reserva, recogiendo sus principales dudas o aquellas cuestiones que consideran deben ser clarificadas o sobre las que se puede profundizar.

En la segunda fase un equipo abre el juego lanzando una pregunta a otro. Durante unos minutos todos los equipos hablan en voz baja buscando una respuesta rápida. El equipo al que se pregunta responderá y si no, la pregunta pasa al equipo siguiente.

**Materiales:** Cuartillas y bolis