

**Dinámicas de Grupo para la**

**Educación Popular**

**Javieromar Ruiz A.**

**Lima – Perú**

**1990**

**DERECHOS RESERVADOS DEL AUTOR**

**COPYRIGHT 1990**

© AGUABRAVA EDITORES S.R.L.

3ra. Edición: 1990  
LIMA - PERU

© EDICIONES JARB

Depósito Legal No. 724-88  
Diagramación: Carlos Ponce  
Fotos: Javieromar Ruiz  
CEPROC

Primera Edición: 1982  
Quito - Ecuador

Esta publicación se ha efectuado con los auspicios del Consejo Nacional de  
Ciencia y Tecnología - CONCYTEC y la Institución RÁDDA - BARNEN.

*"La revolución es una fiesta"*

**Jaime Pablo**

## Presentación

*El presente folleto de Dinámicas Grupales quiere ser un apoyo al trabajo que los educadores populares realizan en las diferentes organizaciones de masas.*

*Es fruto de diversas experiencias realizadas con grupos populares en Colombia, Ecuador y Perú, a lo largo de los últimos seis años. Pero tendrán que seguir siendo desarrolladas a partir de las realidades particulares de las organizaciones populares en donde personas como tú, compañero o compañera, están trabajando. Será tu práctica la que irá verificando o modificando todo lo que en este folleto se propone. Será la práctica liberadora de las organizaciones la que en definitiva dará sentido liberador a estas dinámicas grupales.*

*La primera sistematización de estas experiencias se hizo a partir de un Taller de Dinámicas de Grupo con el personal de las Fundaciones Brethren y Unida de Quito, Ecuador (1981). De ahí salió una primera edición de este folleto publicado por el Departamento de Comunicación Rural de la misma institución en julio de 1982.*

*Es pues, este folleto, un simple instrumento de trabajo, y como tal queda en tus manos.*

*Esta tercera edición ha sido posible gracias al apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: CONCYTEC y de la Institución RÄDDA BARNEN.*

Para que las dinámicas que a continuación se presentan no queden entendidas como “meros juegos”, es necesario hacer una presentación global sobre la concepción y el método en que se enmarcan las dinámicas grupales.

### 1. ¿QUE SON LAS DINAMICAS DE GRUPO?

Generalmente hay la idea de que la dinámica de grupo son “meros juegos” y por eso muchos tienden a despreciarlas o a subvalorarlas. Para otros son instrumentos que sirven para manipular, y por lo tanto esconden una ideología alienante.

La práctica ha demostrado que pueden ser empleadas para apoyar la educación popular, porque además de ser activas y propiciar la participación, ilustran situaciones, y por lo tanto facilitan su comprensión por parte de los grupos con los que se trabaja.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que el concepto Dinámica de Grupo comprende básicamente dos significados:

1° Se refiere a reglas y mecanismos de interacción que rigen las relaciones entre las personas que forman un grupo. Son normas no escritas, que surgen de la propia dinámica del grupo. Por ejemplo: El acatamiento ciego o crítico a un líder natural, autoritario, democrático o impuesto; los prejuicios que se dan entre un grupo; los celos, etc.

Es importante lograr que las personas sean conscientes del funcionamiento de tales reglas de comportamiento, para que sean capaces de dar dirección a su interacción y no se conviertan en víctimas de ellas.

Es decir, lograr una reflexión crítica sobre la dinámica del grupo: Quién dirige, quién manipula, quién se impone, quién cae en la apatía, cómo se dan los espacios de discusión y decisión, etc. Si en un grupo sólo habla una persona, y de esta manera domina la relación con los demás, la dinámica anda mal.

2° Y lo que convencionalmente se ha dado en llamar Dinámicas Grupales (DG) se refiere a aquellos ejercicios y juegos que presentan intencionalmente una determinada forma de dinámica grupal y/o social, para ilustrar de una manera simple y evidente, una realidad social o grupal que realmente es compleja y profunda.

Estas realidades se codifican y simplifican, se aíslan un poco del contexto, para que en forma de representación o juego faciliten una *reflexión crítica* sobre la realidad representada.

En este trabajo nos vamos a referir solamente a esta segunda significación de dinámica de grupo.

Y vamos a entender la Dinámica de Grupo como el conjunto de técnicas educativas que apoyadas en principios psicológicos y pedagógicos, tienen por objetivo enriquecer la reflexión, la autogestión, la toma de conciencia y la movilización de las organizaciones populares.

La práctica ha mostrado que las dinámicas de grupo no son unas técnicas o simples instrumentos que se pueden utilizar indis-

tintamente en cualquier situación y de cualquier manera. Es decir, que no son técnicas neutrales, puesto que obedecen a ciertos propósitos, a ciertos fines, a la posición ideológica y política (implícita o explícita) de quien la emplea, sean personas, instituciones u organizaciones. Es claro que siempre hay una voluntad política detrás de toda técnica o instrumento, y que quien hace uso de ella debe ser consciente de la misma para no convertirse en un manipulador-manipulado, y servir involuntariamente a intereses extraños a los del pueblo.

## 2. EL EDUCADOR POPULAR Y LAS DINAMICAS DE GRUPO

El Educador Popular, consciente de esto, y habiendo asumido una posición ideopolítica en favor de los intereses de las clases populares, al recurrir a las dinámicas de grupo debe buscar:

1. Que como contenido, *ilustren* de una manera crítica y sencilla la situación de opresión que vivimos y la necesidad de superarla.
2. Que como técnicas sean una *herramienta auxiliar* al trabajo educativo y organizativo.

Por lo mismo, debe tener en cuenta que:

1. No es la dinámica de grupo por sí misma, aunque tenga un contenido muy político, la que es liberadora. Es la práctica organizativa y política que tiene el grupo la que puede hacer que una dinámica sirva a los propósitos liberadores. *No es la técnica la que libera*, sino el contexto en la que ésta se inscribe.
2. El significado verdaderamente liberador de las dinámicas grupales de acuerdo a lo anterior, no depende de la posición política de la persona que las emplea (como posición personal) sino de si su práctica y la del grupo está inscrita en un *amplio proyecto político* (organización de masas u organización política). De no estar conectada esta actividad a un trabajo organizativo, pasa lo que con el Alka Seltzer: que la emoción y la

conciencia duran mientras dura la efervescencia del curso de capacitación o encuentro al que se asiste.

3. Las DG que conocemos y las que se recogen en este documento, son fruto de la práctica de muchos grupos en muchas partes de América Latina. Pero hay otras dinámicas que tenemos que ir recogiendo en nuestro trabajo, ya que los sectores populares tienen *también su práctica recreativa y educativa*, que viene desde muchos años atrás. Es su tradición de juegos y dinámicas. Esto es fundamental porque las DG que conocemos no pueden ser liberadoras si deterioran, subyugan o desconocen la propia dinámica de los grupos con los que se trabaja. Además hay que considerar que las dinámicas son diferentes según los medios, urbanos o rurales.
4. Por esto, es muy importante una vez que se aplica una DG, hacer la reflexión y la *confrontación con la realidad* que vive el grupo y evaluar la dinámica en todos los aspectos posibles, para que a la vez que se aprende, sea corregida, mejorada o cambiada para posteriores oportunidades.
5. En este mismo sentido se debe considerar que las DG tienen un doble objetivo:
  - a. Ilustrar o proporcionar, un mensaje, un contenido.
  - b. Recrear.

Si se quiere podríamos decir que: *EDUCA RECREANDO*.

El aspecto recreativo o de juego es importante considerarlo con seriedad y respeto, porque es un aspecto de la vida del pueblo bastante valioso, que no podemos despreciar, sino recuperar. Es por esto que hay DG con el fundamental objetivo de descansar, divertirse, recrear. No hay que forzar a que toda dinámica debe tener por obligación un contenido explícitamente político, porque puede llegar muy fácil al panfleto.

6. Ciertamente es que las dinámicas de grupo como técnicas pueden ser manipulables y servir para manipular un grupo. Pero esto se

neutraliza cuando en el grupo se desarrolla la *reflexión y la evaluación*. Por eso hay que proporcionar un ambiente de trabajo democrático y participativo en todos los casos.

Las DG deben ser aquellas "que promuevan el ejercicio pleno de las facultades personales y la expresión libre de sentimientos e ideas. Porque hay que tener en cuenta que los largos años de dominación y explotación han dejado una marca en el pueblo que podría interpretarse como un sentimiento de inferioridad, impotencia, un sentimiento de no saber, de incapacidad frente a los desafíos de la realidad y las tareas del cambio de la sociedad". (Enrique y Trudy Schulze. *Método y técnicas para la educación popular*. Tarea, Lima, pág. 6).

Las dinámicas de grupo deben permitir una relación horizontal "en la que se busca el diálogo, la comunicación mutua de ideas y conocimiento, la acción conjunta; la participación de todos y cada uno de los integrantes del grupo y la organización popular (...) entonces hay que buscar técnicas educativas que hagan sentir a los oprimidos que sí son capaces, que sí pueden luchar, que sí sirven para dirigir su propia vida y pueden reflexionar porque son inteligentes, que sí pueden plantearse tareas inmensas y abrumadoras, como las de cambiar esta sociedad". Idem. pág. 6.

7. Finalmente, algunos educadores populares han pensado que hacen Educación Popular, por el hecho de aplicar dinámicas de grupo.

En verdad, las dinámicas de grupo son un instrumento para materializar lo que se llama la Metodología de Educación Popular. Es decir, es una técnica que corresponde a una concepción metodológica participativa, activa, horizontal y democrática. Las dinámicas de grupo permiten hacer realidad el criterio metodológico de "APRENDER DESCUBRIENDO" y "APRENDER HACIENDO". Será tema de otro documento el explicar más a fondo lo que corresponde a la Metodología de Educación Popular.

### 3. PARA APLICAR LAS DINAMICAS DE GRUPO

Es importante que el educador popular, al aplicar las dinámicas, tenga en consideración lo siguiente:

1. Siempre **EVALUAR** cada dinámica luego de su aplicación. Analizar su utilidad o validez, o si se han presentado dificultades, evaluar las razones. Recoger las ideas o experiencias que puedan mejorarla. **EVALUAR** también el nivel de participación de las personas y grupos, analizar sus reacciones, nivel de análisis, etc.
2. Esta labor es útil porque permite analizar no sólo la aplicación de la técnica como tal, sino sobre todo, conocer mejor a las personas y al grupo. Esta evaluación, que puede hacerse una por una, o hacia el final de una jornada para evaluar un bloque de ellas, puede realizarla el equipo de personas que está coordinando o moderando el evento, o este mismo equipo ampliado con representantes de los participantes, o como un punto de análisis por parte de todo el grupo en plenario. Ello depende de las circunstancias y de las características del grupo y del evento.
3. La experiencia ha enseñado que es muy práctico deducir de cada dinámica aplicada una lección o una **ENSEÑANZA** (o moraleja) para la vida práctica de las personas y de las organizaciones. Es un elemento enriquecedor que refuerza la tradicional práctica popular de sistematizar las experiencias y conocimientos en términos de moralejas (refranes, dichos, cuentos, etc.).

Entonces, con estos elementos generales que permiten entender mejor las dinámicas de grupo, pasemos a describir algunas de las que se han aplicado hasta el momento, para que sirvan de guía al trabajo de los educadores populares.

## I.

### **Dinámicas de Conocimiento e Integración Grupal**

### **Objetivo General**

Crear un ambiente de confianza, de equipo y de trabajo colectivo.

### **1. LOS NOMBRES ACUMULADOS**

**Objetivo:** Propiciar un primer acercamiento y conocimiento del grupo, a nivel del aprendizaje de los nombres.

**Cómo se hace:** Todos los participantes están en un círculo. Cada uno, por turno, va diciendo su nombre, pero enumerando antes los nombres de los anteriores a él, de modo que si un compañero está ubicado en el lugar 10, tendrá que decir los 9 anteriores y el suyo. Se debe orientar que no se pueden anotar los nombres, ni susurrarlos a quienes se equivoquen.

#### **Variantes:**

- a. El grupo debe decidir si se dice un solo nombre, o los dos cuando se tienen, y los apellidos. Esto naturalmente complica más la dinámica. Igualmente el grupo debe decidir si se aplican penitencias a los que se equivoquen.
- b. Cada jugador toca y nombra un objeto presente. El que le sigue debe nombrar el propio y el anterior, y así se van acu-



mulando. Esta variante es ante todo una dinámica de atención y memorización.

**Aplicación:** Se aplica al inicio de un evento. Para un grupo mayor de 15 personas, formar dos o tres grupos, y luego mezclar los grupos anteriores entre sí para que haya un conocimiento más global.

**Evaluación:** Además de evaluar la validez del ejercicio como tal, analizar el por qué de las dificultades para memorizar por parte de algunos compañeros. Esto nos permitirá conocerlos mejor, y pensar, para casos de cursos de capacitación, en una metodología que no se apoye mucho en la memoria.

## 2. BUENOS DIAS (o tardes, o noches).

**Objetivo:** Propiciar un conocimiento más a fondo de las personas participantes.

**Cómo se hace:** Se divide el grupo en parejas (aplicando alguna dinámica para formación de grupos), y se les orienta a que inicien conversación a partir de lo que tengan a la mano o tengan puesto: ropa, collares, carteras, etc. Por qué tiene ésto, por qué le gusta, etc. Se da un tiempo de 10 a 15 minutos. Luego en plenaria cada uno informa del compañero y de todo lo conversado. Se puede tomar nota de lo conversado, para no olvidar aspectos que pueden ser de importancia.

**Aplicación:** Para el inicio de un evento. En grupos muy grandes, el plenario se hace un poco pesado y largo. En tal caso, que el grupo decida si el informe debe ser sobre 2 o 3 aspectos que se crea de importancia.

**Variantes:**

- a. Para evitar que al formarse las parejas queden personas que se conocen, se puede orientar que cada uno busque la persona que menos conozca.

- b. Para cuando son grupos muy grandes, y luego de que han hablado las parejas, formar cuartetos (2 parejas) u octetos (4 parejas), socializar allí las conversaciones, y luego un representante de los 4, los 8, o los 6, presenta en el plenario lo más general del grupo.

**Análisis:** Evaluar el nivel de la participación de los compañeros, y si la dinámica ha ayudado a que se conozcan o acerquen más.

## 3. PRESENTACION COMPARADA

**Objetivo:** Lograr un mejor conocimiento de algunas de las características de las personas que integran el grupo.

**Cómo se hace:** Cada persona se presenta, pero lo hace comparándose a sí misma con un animal, objeto o planta, de acuerdo a sus virtudes, defectos, genio, carácter, cualidades, etc., y explicando por qué. Ejemplo: Soy como la abeja, porque soy bastante trabajador.

**Aplicación:** Puede emplearse en vez de las dinámicas anteriores, o como complemento de ellas. Debe ser al inicio de un evento, sobre todo porque permite conocer ciertas cualidades y aptitudes de los participantes, a tener en cuenta en el evento. Debe cuidarse que la comparación no sea objeto de burla u ocasión para poner apodos y sobrenombres, porque eso puede crear malestar en algunas personas e indisponer la integración grupal. Insistir en que sólo es una comparación y que el comparado se llama fulano de tal, y así debe ser conocido y tratado.

**Evaluación:** Además del ejercicio, analizar cómo reacciona el grupo frente a las comparaciones, cómo lo hace cada uno, y lo que de ello se puede aprovechar para un conocimiento más profundo de los compañeros.

#### 4. LA FOTO PARTIDA

**Objetivo:** Proporcionar un mayor conocimiento de las personas de un grupo.

**Cómo se hace:** Se entregan indistintamente los pedazos de varias fotos partidas (en dos o en más partes), de modo que a cada uno toque una parte. Deben buscarse aquellos que forman una foto completa. Estos (dos o más) formarán un grupo y empezarán a conversar sobre la foto: cómo les parece, qué significa, por qué les gusta o disgusta, y así irán profundizando sobre cada persona. Luego, en el plenario, un compañero presentará a cada persona del grupo.

**Aplicación:** Tanto para formar grupos de trabajo, como para ser motivo de conocimiento de un grupo al inicio de un evento.

**Variantes:**

- a. Se pueden poner al fondo del salón las fotos enteras, siquiera el doble en cantidad al número de participantes. Luego cada uno va y escoge la que más le guste. Luego se reúnen por parejas (empleando alguna dinámica para formar grupos), con el objeto de que ambos conversen sobre las fotos que seleccionaron, y de ahí sobre ellos mismos.
- b. En el papel está escrita una pregunta a trabajar en el grupo, o una consigna o refrán para analizar.

**Elementos de análisis:** Es interesante desarrollar un análisis en torno a las inmensas posibilidades que ofrece una imagen para su lectura. Analizar la importancia de las imágenes en el trabajo de Educación Popular, cómo puede hacerse una decodificación de una ilustración para analizar y profundizar en la realidad que vivimos, etc.

**Evaluación:** Apreciar el nivel de la argumentación que planteen los diferentes compañeros.

#### 5. EL CHISME (o el teléfono malogrado)

**Objetivo:** Descubrir y analizar los problemas de comunicación que se presentan en un grupo o comunidad.

**Cómo se hace:** El animador llama fuera del círculo a un participante y le comunica al oído una noticia previamente escrita. Este debe pasar la noticia oralmente a otro compañero, y así sucesivamente. Al finalizar de pasar todos, cada uno en círculo, empieza a decir la noticia que le pasaron. Al terminar se lee el texto original y se comparan las versiones que surgieron.

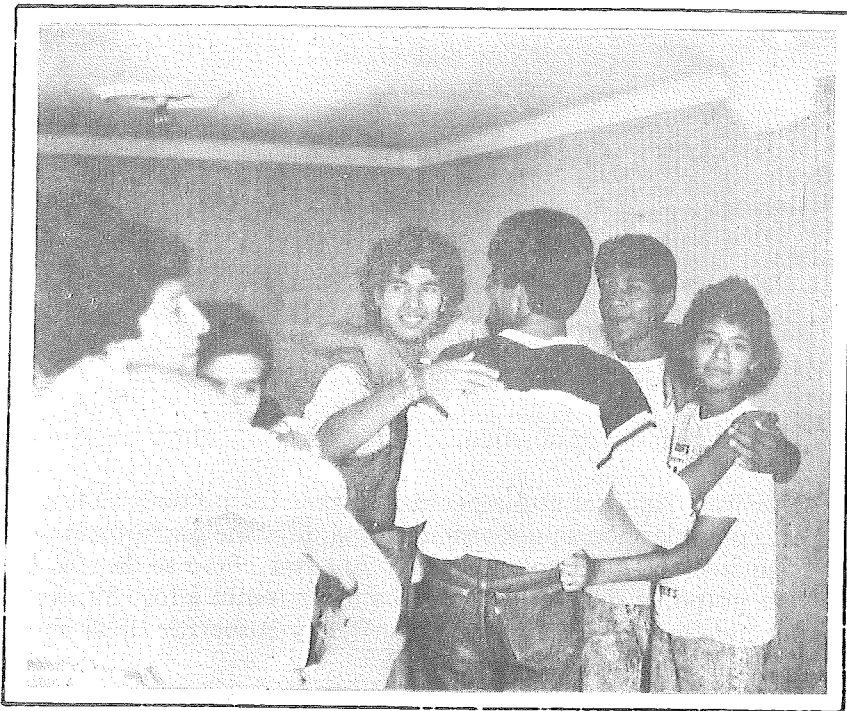
**Aplicaciones:** Ver objetivo.

**Análisis:** Analizar qué aspectos o elementos influyen para que la comunicación se distorsione: falta de atención, falta de memorización, mala voluntad, etc. Analizar cómo se da esto en un grupo, y qué actitud se debe tener frente a los chismes y comentarios bajos. Impulsar la crítica y autocrítica y la necesidad de hablar las cosas de frente.

#### 6. SE HUNDE EL BARCO

**Objetivo:** Conformar grupos de trabajo.

**Cómo se hace:** El animador orienta que los participantes estén caminando en todas direcciones en el sitio donde se está trabajando. Se les dice que todos estamos en un barco, caminando en cubierta, y que deben estar atentos a las órdenes del capitán en caso de que el barco esté por hundirse. Se dice que deben formar los grupos que el capitán ordene, para tomar botes salvavidas, y aquellos que conformen grupos de mayor o menor cantidad al número dicho, se consideran ahogados. Dirá entonces el animador o capitán: Atención pasajeros, el barco está por hundirse, formar grupos de a 5, luego de a 8, o de a 2, o de 1, etc. Y así se tiene al grupo en movimiento durante un rato, hasta que queden conformados en el número que se desea para trabajar por equipos.



**Aplicación:** Para conformar equipos de trabajo, y lograr que éstos queden más integrados o “revueltos”. La variante a), sería para divertir.

**Variantes:**

- a. Los “ahogados” pueden irse eliminando o saliendo del juego. En tal caso quedarían unos pocos que “ganarían”, y por tanto la dinámica no sería para formar grupos sino un poco de diversión.
- b. En vez de hacer referencia a un barco, hacerla a un pedazo de tierra que ha sido recuperada por indígenas o campesinas, y que deben agruparse para defenderla cuando el animador diga que “viene el terrateniente”. También es posible referirlo a que “viene la desnutrición”, o un virus, etc.

**Análisis:** Descubrir la importancia del trabajo en equipo, y cómo es en equipo que logran salir adelante, sea para no ahogarse o para defenderse del terrateniente.

Además analizar si las mismas personas se buscaron siempre para formar los grupos, y por qué. Igualmente si se dio que alguna o algunas de las personas fueron rechazadas deliberadamente de uno de los grupos, y por qué.

En la variante b) analizar, además, el problema de la tierra, lo de recuperación o “invasión” de terrenos, etc.

En caso de aplicar la variante a), analizar el significado de la competencia.

## 7. LLEGO EL CORREO

**Objetivo:** Conformar grupos de trabajo.

**Cómo se hace:** Están todos los participantes caminando en el salón o campo. El animador dice de pronto: “Llegó el correo para los que tienen zapatos negros”. Estos forman grupo. Y así se forman otros diciendo los que tienen camisa de tal color o saco o los que no tienen ropa interior o tienen las medias rotas, etc.

**Aplicación:** Además de servir para conformar grupos, también para divertir un poco.

## 8. EL ARCA DE NOE

**Objetivo:** Propiciar de una manera amena la formación de grupos de trabajo.

**Cómo se hace:** Se dice que cada uno del grupo debe escoger el sonido o grito de uno de los animales que se señalan en la lista (según la cantidad de grupos de trabajo que se quiera formar). Luego se pide que salga un voluntario de cada tipo de animal y a éstos se les venda los ojos. Su tarea consiste en recoger en

un grupo a todas aquellas personas que corresponden a su animal. A una orden todo el grupo que está caminando en el local empieza a emitir el sonido del animal que haya escogido. Así poco a poco los ciegos los identificarán y separarán para ir formando el grupo de trabajo.

Aplicación: Posible para trabajar con grupos de teatro.

## **II.**

### **Dinámicas de Animación y Descanso**

### **Objetivo General:**

Para romper el hielo, distensionar, crear confianza, integrar al grupo, ser antiaburrimento, y a la vez divertir y hacer reír. Además proporcionan importantes aspectos de análisis de problemas.

#### **1. PASAR EL MUÑECO**

**Objetivo:** Divertir y analizar los bloqueos que hay frente al cuerpo humano; lo de la manipulación social y el sistema educativo.

**Cómo se hace:** Estando todos los participantes en círculo, se va pasando un muñeco, al que cada uno debe hacerle alguna cosa: moverle los brazos, cargarlo, pegarle, desvestirlo, etc. Luego de que ha pasado el círculo, se orienta entonces que cada uno vaya haciendo a su vecino lo que hizo al muñeco.

**Aplicación:** Aplicable a todo grupo, para descansar y luego hacer que siga trabajando más dinámicamente. Para grupos de teatro, para un análisis sobre sexualidad.

**Análisis:** Es importante lograr analizar ciertos bloqueos culturales que se tienen frente al cuerpo, a los gestos, a la expresividad y a la relación con los demás. Descubrir el por qué generalmente todos recurren a movimientos tan cliché o comunes como dar un beso al muñeco o sólo moverle los pies o las manos.

También es posible analizar el cómo las personas son manipuladas, ejemplo: los campesinos por los politiqueros.

Cuando se aplica la variante que se anota más abajo es posible analizar la pedagogía de los padres de familia o de los presentes, para educar a los hijos.

Luego de analizar lo anterior, sería bueno repetir el ejercicio en otra oportunidad, pero orientando que no se pueden repetir movimientos, para obligar un poco a crear o imaginar otras posibilidades.

Variante: Al hacer pasar el muñeco decir: Haga al muñeco algo que nos indique cómo educa usted a sus hijos. Y naturalmente hacer el resto del ejercicio.

## 2. LA CAJA SORPRESA

**Objetivo:** Proporcionar diversión y descanso a un grupo.

**Cómo se hace:** El animador ha preparado previamente algún objeto, (huevo, confites, bichos) envuelto en varios paquetes, hasta formar un paquete grande. El paquete se hace circular a través de todos los que están en el círculo. Pero todos deben pasar rápidamente el paquete, hasta que suene un pito o un golpe. Aquél que en ese momento quede con el paquete puede proceder a desenvolver hasta que nuevamente suene el pito a los pocos segundos; y el paquete empieza nuevamente a circular hasta que a otro toque desenvolver otro poco, y así sucesivamente hasta que el objeto sorpresa es desenvuelto. La persona que toca el pito debe estar de espaldas al grupo, de manera que no vea quién tiene el paquete.

**Análisis:** Puede analizarse la importancia de que en un grupo se acaten la reglas del juego, en las diversas actividades. Mirar además la actitud de los participantes frente al paquete (expectativa, imaginación).

Variante: En el paquete está envuelto un turrón grande. El paquete debe irse abriendo con un tenedor y un cuchillo. No puede emplearse directamente las manos. No hay pito, sino que el jugador siguiente al que tiene el paquete está tirando un dado hasta que salga el número previamente acordado. Una vez que salga debe pasar el dado al siguiente y tratar de abrir el paquete, y así sucesivamente. El que llegue hasta el turrón debe igualmente empezar a comerlo con el cuchillo y el tenedor, mientras el jugador siguiente tira el dado, y así se sigue, hasta que el turrón es consumido.

## 3. EL REGALO Y EL PARA QUE

**Objetivo:** Proporcionar un ambiente de descanso y de distensión a un grupo.

**Cómo se hace:** Estando todos los participantes en círculo, el moderador empieza por el compañero de la derecha a decirle al oído que le regala un carro, por ejemplo. Así por turno, cada uno va regalando a su vecino cualquier cosa. Al terminar, el moderador empieza a decir al compañero de la izquierda, un para qué sirve el objeto que le pudieron regalar, naturalmente el moderador no sabe qué objeto es; y así sucesivamente cada uno con su vecino. Al finalizar la ronda, cada uno dice lo que le regalaron y el para qué. Se presentan casos bastante chistosos.

## 4. LA RISA DE LA SANDALIA

**Objetivo:** Proporcionar descanso y recreación a un grupo.

**Cómo se hace:** Los participantes se dividen en dos grupos y se ubican frente a frente. El moderador tira entre ambos grupos una sandalia, zapato, cajita, u otro objeto, respecto al que se ha señalado previamente que si cae de una cara se ríe uno de los grupos y el otro debe permanecer serio, y si cae de la otra cara, lo contrario.

**Aplicación:** Cuando un grupo se encuentra cansado o tenso. Igualmente se puede aplicar para grupos que se preparan para trabajar en teatro.

**Análisis:** Analizar el valor de la risa, la capacidad de teatro, y el valor del ejercicio para casos de tensión y cansancio.

## 5. EL MOVIMIENTO DICE

**Objetivo:** Proporcionar descanso, servir de rompehielo, y desarrollar la capacidad de concentración.

**Cómo se hace:** El animador da ciertas órdenes que se deben cumplir. Pero si lo hace diciendo previamente "el movimiento dice", éstas órdenes deben cumplirse. Cuando sólo expresa la orden, ésta no debe cumplirse. Quienes pierdan van saliendo del juego.

**Variante:** En vez de decir "el movimiento dice", puede cambiarse por otras expresiones: "la comunidad pide", etc.

**Análisis:** Sirve para analizar el grado de concentración de las personas participantes. Además, en caso de la variante, para analizar el cómo los intereses personales deben estar supeditados a los intereses comunales o colectivos.

## 6. LA CARRERA EN TRES PIES

**Objetivo:** Además de divertir, posibilita descubrir la importancia de la colaboración y la coordinación entre las personas para alcanzar una meta común.

**Cómo se hace:** Se seleccionan tres o más parejas. A cada pareja se amarra las piernas interiores, y se les ordena correr hacia una meta. Gana la pareja que llegue primero.

**Aplicación:** Además de servir para distensionar y divertir, sirve para ilustrar la importancia de la colaboración y la coordinación cuando se trata de llegar a fines comunes.

**Análisis:** Para analizar el cómo se dio la coordinación entre las parejas, y en qué casos de la vida real se presentan situaciones semejantes.

## 7. DIGALO CON MIMICA

**Objetivo:** Además de divertir, posibilita apreciar la inventiva, imaginación y capacidad representativa de los participantes.



**Cómo se hace:** Los participantes se dividen en dos equipos. El grupo número 1 dice a un miembro del número 2 (en secreto), una frase, un refrán, el nombre de una película o canción, una consigna, el nombre de un político conocido, etc. Este compañero debe representar en mímica ante sus compañeros de grupo, durante un tiempo que se ha definido, para que el grupo logre ubicar lo que se representa.

Aplicación: Para descansar un grupo. También como ejercicio para un grupo que trabaje en teatro.

Análisis: Analizar la capacidad representativa que se tiene, los bloqueos que sobre ello existen y naturalmente el contenido y significación de lo representado. Si se ha representado una consigna, a un político, etc., entonces analizarlos.

Evaluación: Validez del ejercicio y participación general.

## 8. LA ARGOLLA Y EL PALILLO

Objetivo: Posibilitar descanso y recreación.

Cómo se hace: Los participantes se dividen en dos equipos. Cada equipo se va pasando una argolla que se va ensartando en un palillo que se tiene entre los dientes. No se puede utilizar las manos. Gana el equipo que logre pasarse más rápidamente la argolla.

Aplicación: Para cuando el grupo esté cansado.

Análisis: Discutir sobre el significado de la competencia.

## 9. LA PALABROTA

Objetivo: Proporcionar descanso y diversión.

Cómo se hace: Los participantes están en círculo. El animador orienta que él va a decir al oído del compañero vecino una palabrota, y que cada uno la debe transmitir, aumentándola o diciendo otras peores. Pero lo que realmente hace es morder la oreja. Lo mismo deben hacer todos, pero sin hablar o dar a conocer "el truco".

Aplicación: Ver objetivo.

Análisis: Charlar sobre las reacciones de cada uno. También es posible analizar el cómo los medios de comunicación social

manejados por la burguesía nos emboban con subterfugios, haciéndonos víctimas de su mentira y desinformación.

## 10. PASE LA PELOTA

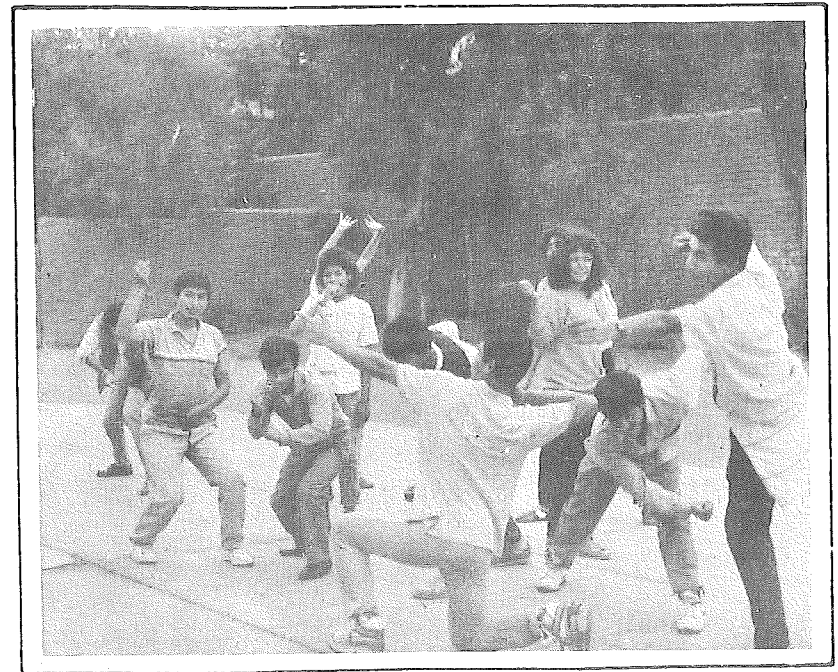
Objetivo: Divertir y recrear. Además como rompehielo.

Cómo se hace: El grupo está en círculo. Un participante sale del círculo, y de espaldas dice: "ruede la pelota... ruede la pelota...".

Mientras tanto la bola ha estado pasando rápidamente de mano en mano. De pronto dice "Alto" y quien quede con la bola en ese momento se gana una penitencia.

Aplicación: Ver objetivo.

## 11. ESTATUAS





**Objetivo:** Proporcionar descanso y diversión, y a la vez posibilitar descubrir ciertas cualidades de expresividad corporal de los participantes.

**Cómo se hace:** Todos los participantes están en movimiento en el salón o campo. Todos representando un actividad cualquiera. El animador grita en un momento dado: ¡Estatuas! Todos deben quedarse tal como estaban en ese momento. Así durante unos segundos y vuelve y juega.

**Aplicación:** Propio para descansar y distensionar a un grupo. También para un grupo que realice actividades teatrales. Para ilustrar varias actividades humanas y propiciar su análisis.

**Análisis:** Se analiza la expresividad, el ingenio, la imaginación, etc. que se hace patente en el ejercicio. Analizar también los contenidos o temas de lo representado.

## 12. LA CENIZA DEL CIGARRILLO

**Objetivo:** Proporcionar descanso y recreación.

**Cómo se hace:** Estando todos en un círculo, se empieza a pasar de mano en mano un cigarrillo prendido. Se aplica penitencias a quienes dejen caer la ceniza.

**Variante:** Se pueden formar dos equipos y gana aquel que logre pasar más veces el cigarrillo entre ellos sin que caiga la ceniza.

**Aplicación:** Para cuando un grupo está tenso o cansado.

## 13. LAS SILLAS

**Objetivo:** Proporcionar descanso y diversión al grupo.

**Cómo se hace:** En el centro del salón se colocan sillas, una silla menos al número de participantes en la dinámica. Todos

están en movimiento, y al decir el moderador que "cada uno a su puesto", todos han de correr hacia las sillas. Se elimina al que haya quedado por fuera. Así se va eliminando una silla cada vez, y un jugador cada vez. Gana aquél que logre terminar sentado en la última silla.

**Aplicación:** Para cuando un grupo esté tenso o aburrido. También para cuando se quiera ilustrar la problemática de la competencia.

**Análisis:** Discutir sobre el significado de la competencia.

## 14. LAS ENTREVISTAS

**Objetivo:** Proporcionar descanso y recreación a un grupo.

**Cómo se hace:** Un jugador reparte al oído de cada uno de los participantes el nombre de una fruta, la parte de un carro, una herramienta, etc. Luego el animador hace una pregunta a cada uno, la que debe ser respondida dando el nombre que le fue repartido. El animador preguntará por ejemplo: Qué se baña todos los días. Cuando está cansado qué se toca. Qué le está doliendo ahora. Qué es lo que mira en los hombres (o mujeres). Qué es lo que se mira en un espejo. Dónde le da el beso a su esposa. Dónde se pone el sombrero, etc.

**Aplicación:** Ver objetivo.

**Análisis:** Discutir el valor y significado que tienen los asuntos que pueden tener un "doble sentido", el por qué se da, el por qué produce risa, etc. Se analiza también la reacción de los participantes.

## 15. INQUILINOS Y APARTAMENTOS

**Objetivo:** Proporcionar alegría y descanso a un grupo.

**Cómo se hace:** Se forman seis o más parejas, que tomadas de la mano van a ser los "apartamentos". Otros jugadores están entre ellas y son los inquilinos. El moderador dirá: Cambio de inquilinos. Y éstos deberán intercambiarse entre sí rápidamente. También dirá: Cambio de apartamentos, y las parejas se intercambiarán.

**Aplicación:** Ver objetivo.

## 16. EL DESPISTE

**Objetivo:** Proporcionar un rato de descanso y recreación.

**Cómo se hace:** Sale uno de los participantes fuera del grupo. El grupo señala un objeto. El de afuera debe llegar al grupo y tratar de identificarlo a través de preguntas sobre sus cualidades, color, tamaño, etc. Si lo que pregunta termina en vocal el grupo dirá SÍ, pero si termina en consonante, el grupo dirá NO. Y así durante un rato. Naturalmente el interrogador se dará por vencido, entonces se le explicará el "despiste".

**Análisis:** Se puede llegar a discutir sobre los "despistes" que la ideología burguesa y sus aparatos ideológicos nos pone para evitar que conozcamos la realidad.

**Aplicación:** Para cuando un grupo esté cansado o aburrido. Para ilustrar el papel de la comunicación.

## 17. LOS REFRANES ENLOQUECIDOS (ALTERADOS)

**Objetivo:** Proporcionar un momento de descanso y esparcimiento.

**Cómo se hace:** Se pide a cada uno del grupo decir un refrán. No vale repetir ninguno. Luego se pide que cada uno agregue al refrán que dijo las palabras: "por delante... por detrás", en la mitad y al final del refrán. Ejemplo: A caballo regalado, no

se le mira el diente. Quedaría: A caballo regalado por delante no se le mira el diente por detrás.

**Análisis:** Si se quiere, puede ser posible desarrollar un análisis de por qué existen los refranes (pensamiento popular gráfico, sistematización sencilla de la vida, etc), cuál es su valor y su importancia. Por qué lo del "doble sentido", y si esto trae problemas o no, etc.

**III.**

**Dinámicas de Memorización, Atención y  
Fluidez Verbal**

### **Objetivo General:**

Además de ser motivo de diversión y descanso, tienen la particularidad de posibilitar el desarrollo de la memoria, la atención y la fluidez verbal, como factores importantes para la vida social.

### **1. FRUTAS AL PASEO**

**Objetivo:** Apreciar el grado de atención que tienen los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** La dinámica consiste en que el animador diga el grupo que todos van a un paseo, y que deben llevar frutas (u otros objetos). Pero la clave está en que sólo se pueden llevar frutas que empiecen por la primera letra del nombre de cada uno. Esto naturalmente no lo deben saber los participantes. Toca descubrirlo. Sólo unos dos o tres lo sabrán, para que sirvan de ejemplo a los demás. Una vez empiece cada uno a decir lo que va a llevar, el animador dirá si lo puede o no llevar, según cumpla con el requisito. La dinámica va hasta que la mayoría descubra la clave, y por tanto acierte en llevar lo correcto.

**Aplicación:** Esta dinámica debe aplicarse luego de unos días del evento, de modo que ya todos se conozcan los nombres. Refuerza el aprendizaje de éstos.

**Análisis:** En caso de que se presenten dificultades para descubrir la clave, se debe analizar el por qué la dificultad. Ello puede dar pauta para conocer mejor la estructura de pensamiento de estos compañeros.

## 2. LAS TIJERAS

**Objetivo:** Posibilita desarrollar la atención y la concentración entre los integrantes de un grupo. Además para ilustrar la manipulación de los medios de comunicación.

**Cómo se hace:** Todos están en círculo. El animador entrega a su vecino unas tijeras (o dos pequeños palos que se puedan cruzar) abiertas o cerradas, no importa, y diciendo: "mira te entrego estas tijeras abiertas", y a la vez abre discretamente las piernas. O si dice que cerradas, cierra las piernas. El que recibe debe decir: Las recibo abiertas (y debe tener las piernas abiertas, aunque las tijeras las reciba cerradas), y las entrega (al vecino) "abiertas" o "cerradas", según las piernas. Y así sucesivamente. Pero no todos deben conocer el truco. Sólo unos dos o tres para que sirvan de ejemplo: El animador irá diciendo si lo que hace cada uno es correcto o no, pero esto no quita que las personas sigan participando. La dinámica debe seguir hasta que poco a poco se vaya descubriendo el truco. Quienes lo hagan, no deben decir nada para permitir que otros compañeros lo logren.

**Aplicación:** Según algunas experiencias, parece que no es muy aplicable con campesinos e indígenas.

Además de ser una dinámica de atención y a la vez de distracción, sirve para ilustrar el papel de la información, publicidad y prensa burguesa: Que nos distrae con unas cosas que son aparentes (las tijeras), cuando el verdadero movimiento o la realidad se da a otro nivel (movimiento de las piernas). También el papel de la ideología burguesa: que nos distrae con cosas superfluas para que no nos demos cuenta de la realidad.

**Análisis:** Cuando se hace un evento de periodismo y comunicación popular, analizar el papel de la ideología y la prensa burguesa, como se decía en el punto anterior. La necesidad de hacer análisis a fondo, y no quedarnos sólo a nivel de los fenómenos aparentes.

Analizar a quién representan el animador y a quién el grupo. La necesidad de análisis globales y no parciales.

## 3. LA ENSALADA DE REFRANES

**Objetivo:** Propiciar el desarrollo de la atención en un grupo.

**Cómo se hace:** Se hace salir a un participante lejos del grupo. El animador define con el grupo un refrán, una frase, una consigna, el nombre de una película o disco, etc. El grupo se divide en equipos según el número de palabras que compongan la frase seleccionada, y a cada equipo se le asigna una palabra. Luego se hace entrar al participante.

Todo el grupo y al mismo tiempo debe gritar las palabras que les ha tocado. El compañero debe tratar de identificar la frase correspondiente. Se le puede dar entre tres y cinco oportunidades para que lo haga. Si no lo logra, puede aplicarse una penitencia. Sale otro participante, se selecciona otra frase, etc.

**Análisis:** Analizar cada vez las frases y consignas, en todos los aspectos posibles.

## 4. LA PERSONA PERDIDA

**Objetivo:** Propiciar en los compañeros el desarrollo de la habilidad para hacer preguntas.

**Cómo se hace:** Se hace retirar a un participante. El grupo señala a una persona como la que va a estar perdida. Todos mirarán bien sus ropas, su peinado, etc. Luego entra el compañero, y tiene oportunidad para hacer cinco preguntas que le permitan

ubicar o identificar a la persona perdida. A cada pregunta todos responden sí o no de acuerdo a las características de la persona señalada, pero sin mirarla para no dar lugar a que el compañero que pregunta la identifique. En caso de no identificarla luego de las cinco preguntas, se puede aplicar una penitencia; y sale otro compañero, se señala a otra persona como la perdida, etc.

**Aplicación:** Sirve para apreciar en un grupo la capacidad de una persona para hacer preguntas claves y precisas, necesarias para capacitación en periodismo y comunicación, por ejemplo.

**Análisis:** Se puede analizar la capacidad que se tiene para hacer preguntas, cómo se desenvuelven los que preguntan y el resto de los compañeros, etc.

## 5. PALMADA Y RITMO

**Objetivo:** Desarrollar la atención y la concentración de los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Estando todos en círculo se distribuye un número a cada uno. Cualquiera puede empezar diciendo su número y el de otro compañero, y a la vez dando dos palmadas al aire y dos a la rodilla. Ejemplo: tres tres, ocho ocho. Inmediatamente el número ocho debe responder de igual manera, y llamar a otro compañero. Y así sucesivamente. Si algún compañero pierde, sale del grupo y nuevamente se distribuyen los números, y vuelve y juega.

**Variante:** En vez de los números puede hacerse con los nombres de cada uno: Ejemplo: Juan Juan, Pedro Pedro. También se puede distribuir nombres de frutas u objetos, o nombres de personajes.

**Aplicaciones:** Si es con los nombres de cada uno, sirve además para reforzar el aprendizaje de éstos. En los otros casos para lo que en el objetivo se señaló.

## 6. EL ESTIRA Y ENCOGE

**Objetivo:** Desarrollar la atención y la concentración de los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Todos los participantes están parados. El animador dice: "Estirar" y todos deben encoger los brazos (o los pies); y cuando diga "Encoger" todos deben estirarlos. Se pueden aplicar penitencias a los perdedores.

## 7. EL CONTEO

**Objetivo:** Desarrollar la atención y la concentración de los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Estando todos en círculo, empieza cada uno a numerarse en orden descendente o ascendente, según se haya determinado. Cada par o cada múltiplo de cinco o de siete, o cada número primo, según se haya definido previamente (según el nivel del grupo), el compañero a quien toca tal número no debe nombrarlo sino decir: "Paso" (o ¡Pum! o ¡Tas!, etc.) este conteo se hace rápidamente. Quien pierda se va retirando y se reubica nuevamente la numeración de los participantes.

**Análisis:** Se puede analizar la atención que los compañeros prestan al ejercicio, la importancia de la concentración, etc.

## 8. LA PELOTA CON NOMBRE

**Objetivo:** Desarrollar la atención y la fluidez verbal de los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Se hace rodar una pelota entre los participantes. Un jugador que está de espaldas toca un pito en cualquier momento, y quien quede con la pelota debe decir cinco o diez nombres de personas, ciudades, frutas, etc., según se haya determinado. Estos nombres deben ser aquellos que empiezan por la primera letra del nombre de la persona. Debe hacerlo rápidamente. Para los perdedores se puede aplicar penitencias.

**Variante:** En vez de decir nombres se debe cantar, hacer monerías, contar un chiste, etc.

**Aplicación:** Para apreciar en un grupo las capacidades verbales y de atención: para reforzar el aprendizaje de los nombres propios.

## 9. LOS NOMBRES ALUMBRADOS

**Objetivo:** Desarrollar la atención y la fluidez verbal de quienes pertenecen a un grupo.

**Cómo se hace:** Se fija previamente una letra. Luego cada uno va prendiendo un fósforo y debe decir el mayor número posible de nombres (de personas, países, ciudades, etc., según se defina), que empiecen por la letra indicada de antemano, hasta que dure prendido el fósforo. Gana aquel que diga mayor cantidad de nombres.

**Variante:** Decir nombres que se inicien por la primera letra del nombre o apellido del que participa en cada momento.

**Aplicación:** Para apreciar en un grupo las capacidades verbales y de concentración. Para reforzar el aprendizaje de los nombres de los compañeros en el caso de la variante.

## 10. AMO A MI AMADA(DO)

**Objetivo:** Desarrollar capacidades de concentración y fluidez verbal en los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Recorriendo en orden el abecedario, cada jugador debe decir: "Amo a mi amada:(do) con A porque es amable". El otro dirá: "Amo a mi amada (do) con B porque es bella(o), y así con C, D, etc. El que en cinco segundos no diga, sale del juego o se le aplica penitencia.

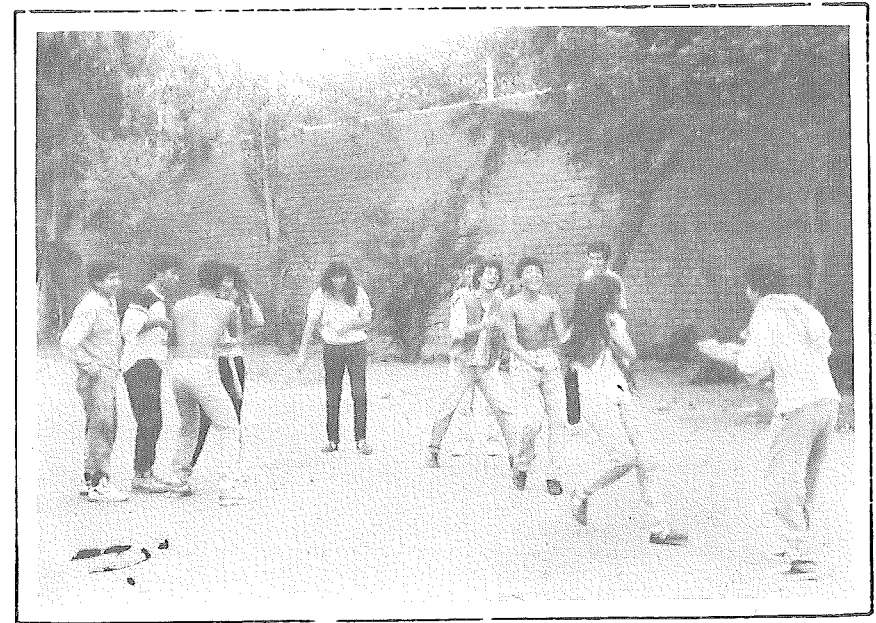
**Variante:** Según las necesidades debe cambiarse la frase. Por ejemplo: Yo vivo en el campo con A porque es alegre..., etc.

**Aplicación:** Para apreciar en un grupo las capacidades de fluidez verbal.

**Análisis:** En caso de la variante dicha, analizar si realmente el campo es alegre, bello, etc., y por qué, para tratar de profundizar en la situación del campesinado. En caso de un grupo urbano puede ser: amo la ciudad porque es bonita...; entonces centrar en torno a esto el análisis. Y en general, analizar el peso de la ideología burguesa en frases tan sencillas como las dichas.

## 11. EL REY PIDE

**Objetivo:** Además de divertir, posibilita el análisis de lo que debe ser la colaboración dentro de un grupo.



Cómo se hace: Con los participantes se forman dos o más grupos. Cada grupo nombra un líder. El animador empieza a decir: El rey pide... una camisa; Los líderes, rápidamente, deben solicitarla a su grupo. El animador o rey sólo recibe la camisa que llegue primero, y la coloca en un sitio donde sigue colocando lo que ese grupo alcance a entregarle, para poder saber qué grupo es el que entrega más cosas, y por tanto el que gana. El rey sigue pidiendo relojes, bolígrafos, zapatos, pantalones, etc.

Variantes:

- a. En vez de el Rey pide... decir: El terrateniente exige que le entreguen...
- b. O decir: La comunidad pide que colaboren con...
- c. Cuando los líderes también entregan de sus pertenencias.
- d. Aplicar penitencias al equipo o equipos perdedores.

Análisis: En general se puede analizar la colaboración, coordinación y solidaridad dentro de un equipo. También la competencia y el significado educativo que ésta pueda tener. Igualmente el despojo a que someten los reyes o terratenientes a los sectores populares, que aprovechando la ignorancia de éstos o la competencia, los reducen a la miseria. Descubrir que es tal el grado de opresión y sometimiento en que se encuentran los sectores populares, que hasta corren a entregar voluntariamente de sus cosas.

En la variante b), descubrir cómo los sectores populares se unen frente a la necesidad, y cómo colaboran para el logro de un objetivo común (minga, por ejemplo).

En la variante c), se puede analizar el papel paternalista de algunos líderes que suplen o reemplazan a las comunidades, y ellos se sacrifican paternalistamente por ellas, sin posibilitar que éstas se eduquen, ni participen en el proceso.

Con la variante d) puede analizarse la competencia, y el por qué un grupo es perdedor cuando falta organización, el líder es lento, etc. Esto puede hacerse en vez de aplicar una penitencia a los perdedores. Así se eliminaría lo competitivo. Sin embargo, las penitencias también cumplen un papel recreativo importante.

## 12. LOS GRADOS MILITARES

Objetivo: Desarrollar la atención y la concentración entre los integrantes de un grupo.

Cómo se hace: Se seleccionan ocho compañeros. A cada uno se le asigna un grado militar, en orden descendente: General, Mayor, Coronel, Sargento, Teniente, Cabo, Soldado. Luego el General empieza diciendo: El General pasando revista a la tropa encontró que faltaba (cualquiera de los que le siguen) el teniente, por ejemplo.

Este debe responder rápidamente: No mi general, el teniente sí estaba, el que no estaba era... (otro inferior o superior)... y así sucesivamente. Todos deben responder inmediatamente y con la frase convenida. De lo contrario pierde y pasa al último lugar, de modo que todos los demás ascienden y/o cambian de rango o grado. Y así sucesivamente.

Variante: Se distribuyen números. El número uno, por ejemplo, dice: Un limón limón y medio limón llama al tres limón y medio limón. El tres debe responder inmediatamente y llamar a otro. O en vez de los grados militares, hacerlo con los nombres personales (Juan llama a Pedro).

Aplicación: Para apreciar capacidades de atención y concentración entre los compañeros.



IV.

**Dinámicas de Concientización o  
Sociopolíticas**

## Objetivo General

Propiciar la reflexión y el análisis crítico sobre la realidad que viven los sectores populares latinoamericanos, a partir de ilustrar situaciones y representar cuadros.

Nota: En esta serie de dinámicas es importante que en las evaluaciones se analicen las conclusiones o lecciones que éstas dejan a los participantes. Lecciones prácticas para la vida personal y/o organizada.

### 1. EL PUENTE

Objetivo: Propiciar el análisis sobre la importancia de trabajar en equipo y en colaboración.

Cómo se hace: Se seleccionan dos equipos de seis personas. Se ubican paralelamente siete sillas de cada lado, cada jugador se monta en una silla, quedando las últimas desocupadas. Se busca que cada equipo trate de llegar a una meta en primer lugar, montando en las sillas. Para ello el último jugador empieza a pasar la silla desocupada hacia adelante, el primer jugador se sube a ella, nuevamente queda la última desocupada, la que a su vez tiene que ser pasada hacia adelante, hasta que el equipo recorra la distancia hacia la meta. Si un jugador se cae de la silla, queda descalificado, y el equipo tendrá que movilizar dos sillas.

**Aplicación:** Para ilustrar la importancia del trabajo en equipo, la colaboración y cooperación. Además puede ilustrarse y analizarse lo de la competencia.

**Análisis:** Lo anteriormente dicho.

## 2. HAREMOS UN DIAGNOSTICO

**Objetivo:** Descubrir la importancia de la planificación y el estudio previo de la realidad para poder realizar una actividad o enfrentar un problema.

**Cómo se hace:** El grupo se divide en parejas: Se asignan de a dos parejas (que deben trabajar independientemente), para que vayan a un sitio próximo: patio, edificio, salón, campo, tienda, cancha, etc., y hagan un estudio en cuanto a las condiciones físicas, tipo de construcción, lo que se puede construir y cómo, etc. Luego se va al plenario y se discuten las apreciaciones.

**Análisis:** Reflexionar sobre las dificultades que se presentan para hacer un diagnóstico, su importancia, etc.. Recaltar que para cualquier acción futura que el grupo quiera emprender, debe hacer un análisis profundo de las condiciones y la realidad.

## 3. LA ORGANIZACION (O LA FABRICA)

**Objetivo:** Propiciar la reflexión sobre la importancia del trabajo organizado y planificado.

**Cómo se hace:** Se forman grupos de a ocho personas. Una de ellas solamente hará el papel de observador (o en su defecto tres o cuatro de los moderadores que estén recorriendo todos los grupos). Se da un tiempo de 15 minutos para que trabajen. Se entrega papel a cada equipo (igual si hay tijeras, cinta, etc., para todos), y se les orienta a que construyan toda clase de figuras en papel (o se puede orientar que sólo hagan la mayor cantidad posible de una sola figura, ejemplo, avion-



citos). Se trata al final de ver qué grupo ha logrado mayor producción.

**Análisis:** En plenario se analizaría: La forma de trabajo de cada equipo, los problemas de dirigencia, la participación individual, la planificación, la utilización de recursos, la división del trabajo, la creatividad, la calidad del producto, etc. Reflexionar que la base de todo es la organización: el equipo que hizo más lo logró por la organización. Descubrir la utilidad de la planificación y colectivización del trabajo, la necesidad de una dirección que oriente, el valor de la crítica y la autocrítica, el poner en común los conocimientos, la productividad, el aspecto cuantitativo y cualitativo del trabajo, etc. También analizar el papel de los observadores y a quiénes representarían ellos en la vida real.

**Variante:**

- a. Orientar que no sea el que más produzca, sino el que mejor lo haga (calidad, no cantidad). El de cantidad da una idea de

competencia muy empresarial. Si se define lo de la mejor producción, establecer los criterios para definir qué es lo mejor en calidad o en creatividad, etc.

- b. Para que no hayan perdedores, analizar y resaltar el aspecto en el que cada grupo se destacó: calidad, cantidad, imaginación, creatividad, tamaño, etc.

#### 4. LA PAREJA AMARRADA

**Objetivo:** Además de propiciar un ambiente de diversión, permite reflexionar sobre el papel de los medios de comunicación social.

**Cómo se hace:** Se selecciona una pareja, hombre y mujer, que sea activa. Se les retira del grupo. El animador dice al grupo que va a amarrar los pies interiores a los compañeros, y que les orientará que se desamarren, sin utilizar las manos. (También se puede tender en el suelo la soga cerrada en sus extremos para que con los pies se la suban hasta la cintura.) Sólo pueden hacerlo moviendo el cuerpo. Y se les dice que hay una condición: que vayan diciendo en voz alta los movimientos que van haciendo. Algún compañero estará tomando nota de lo que dicen o grabando. Al grupo se le ha dicho que se imagine todo lo que la pareja diga, como una acción de noche de bodas. Pero a la pareja sólo se le dice que se deben desamarrear, con las condiciones dichas. Cuando la pareja se desamarre, se le informa lo que el grupo estaba imaginándose, y se lee o hace oír la grabación de lo que en el ejercicio ellos hablaron.

**Análisis:** Para profundizar en el manejo que la burguesía hace de los medios de comunicación social: Cómo engañan y ponen a la gente a pensar en realidades ficticias o falsas, mientras nos oculta o hace desconocer la verdadera realidad. El cómo se manipula la información, el cómo hay que analizar las cosas en un contexto más global, etc. Además comparar a qué puede parecerse esto a la realidad (algo concreto y diario). A quién puede representar el animador, a quiénes la pareja y a quiénes el grupo.

**Aplicación:** Para trabajar con grupos que tienen actividad de comunicación y periodismo popular.

(Algunos compañeros consideran que por lo del "doble sentido" puede producir reacciones negativas en algunos sectores populares. Que sea la práctica el que lo determine. En caso tal, analizar lo que es "doble sentido", la moral, etc.).

#### 5. BOXEO CON PERIODICOS

**Objetivo:** Ilustrar cómo funciona una sociedad clasista, y lo que significa la falta de conciencia en los sectores populares.

**Cómo se hace:** Se seleccionan cuatro jugadores. El animador les dice que a todos los va a vendar. Les entrega un pedazo de periódico enrollado y les ordena que peleen. Pero realmente sólo vendará a tres. Al otro se hace el intento de hacerlo para que los que se van a vendar no se den cuenta. A todos se les dice al oído que deben golpear sin dejarse dar. Así durante unos minutos. Luego, se quitan las vendas y se pasa al análisis.

**Variante:**

- a. Sólo dos jugadores. El uno vendado y el otro no. Se procede como en lo anterior.
- b. Se les orienta a los cuatro jugadores cuáles van a estar vendados y cuáles no. A los que se vendarán se les dice que deben golpear a los no vendados. Antes de vendarlos se les dice al oído (que no se den cuenta los no vendados) que cuando suene una palmada se deben quitar la venda y golpear a los que se les ha indicado.
- c. Sólo dos jugadores. Al vendado se le orienta que a una palmada se quite la venda, y siga el juego.

**Aplicaciones:** Sirve para ilustrar: el analfabetismo, la falta de conciencia, la falta de organización, el poder de los domina-

dores, las posibilidades de rebelarse y de cambiar las cosas, el papel de la ideología dominante, la toma de conciencia, etc.

**Análisis:** Empezar por comparar lo representado con la realidad que se vive. De seguro se llegará a profundizar en cómo la ideología dominante es como una venda que nos divide y nos pone a pelear entre nosotros mismos, mientras los poderosos nos golpean permanentemente. Cómo la falta de conciencia, la falta de organización, etc., son como vendas que no nos dejan ver la realidad.

Analizar también cómo cuando el pueblo se quita la venda, toma conciencia de las cosas, es capaz de identificar a sus enemigos y dirigir contra ellos la lucha.

Analizar a quién representa el animador o el que ha orientado la dinámica.

## 6. EL ZAPATO PERDIDO

**Objetivo:** Descubrir la importancia de la organización y la distribución de tareas en un grupo. Igualmente permite descubrir capacidades de liderazgo en los compañeros.

**Cómo se hace:** Se seleccionan unos diez o quince jugadores. Se les dice que se quiten un zapato (o ambos); y se echan todos en un saco o costal. Este se amarra bien. Luego se dice que el primero que se ponga el o los zapatos se le dará un premio. Se cuenta tres y todos deben intentar hacer lo dicho. (Se puede recoger primero todos los zapatos derechos y luego los izquierdos para que queden mezclados).

**Variante:** Dividir al grupo en dos equipos y orientar que el grupo que se ponga todos los zapatos, gana.

**Aplicación:** Para apreciar capacidades de liderazgo. Para ilustrar a grupos la importancia de la organización, lo que es el individualismo, la competencia, etc.

**Análisis:** Discutir el cómo sin organización las cosas no salen bien y dan lugar al individualismo y la competencia. La importancia de distribuir tareas (uno que abra el saco y lo voltee para esparcir los zapatos) y de la cooperación. Analizar a quién representa el que recoge los zapatos y amarró el saco y a quiénes los participantes.

Con campesinos, por ejemplo, se puede analizar la importancia de la organización para recuperar derechos que les han sido expropiados, como la tierra (los zapatos).

## 7. EL IMAN

**Objetivo:** Posibilitar profundizar en el cómo funciona la estructura social capitalista en general. También para ilustrar el papel de los medios de comunicación.

**Cómo se hace:** Se eligen varias parejas. Se les orienta que la mano derecha es un imán, y la cara de la otra persona un metal. Por tanto, la cara se moverá según el movimiento de la mano. El que hace de imán hará diversos movimientos y en algunos casos difíciles, para hacer que la otra persona se mueva a su ritmo. Luego de unos minutos se cambian los papeles.

**Variante:** En vez de que la mano sea el imán, hacer que lo sea una página de un diario burgués.

**Aplicación:** Para ilustrar la manipulación de los medios de comunicación manejados por la burguesía. También para ilustrar lo que son algunas religiones. La dependencia de un país respecto a otro, el imán del dinero, el poder que da el ser propietario de los medios de producción, etc.

**Análisis:** Profundizar en la manipulación que hacen los medios de comunicación burgueses, especialmente los masivos. Además desentrañar el funcionamiento de la estructura social capitalista, donde el que tiene propiedad de los medios de producción (el imán) controla, domina y manipula a los que no los poseen. Igualmente el papel de muchas religiones (sectas

protestantes norteamericanas especialmente), de instituciones como el ILV; lo de la dependencia económica y política de un país respecto a otro, etc. Tener en cuenta además a quién representa en la dinámica el animador.

## 8. EL AVION

**Objetivo:** Descubrir capacidades de organización y liderazgo entre los integrantes de un grupo.

**Cómo se hace:** Se seleccionan cinco o seis participantes. Se les dice que ellos van en un avión. Que éste dentro de diez minutos va a caer. Que sólo hay un paracaídas, y que por tanto deben decidir, luego de argumentar razones, dárselo a uno del grupo. Cada uno defenderá su derecho de vivir. El resto del grupo observará y analizará los argumentos una vez que finalicen los 10 minutos.

**Variante:** Para grupos campesinos e indígenas que no conocen bien un avión, puede hacerse que es un barco que se hunde (sólo hay un salvavidas), o un carro que se va a chocar (sólo puede tirarse una persona por la ventanilla, con un saco de protección). o que todos han sido picados por culebras y que sólo hay una inyección antiofídica, etc.

**Aplicación:** Cuando se quiere apreciar la capacidad de liderazgo y de argumentación de las personas de un grupo; para apreciar capacidades para representar roles o papeles, etc.

**Análisis:** Analizar el aspecto de la solidaridad.

## 9. LAS TIJERAS

(Ver dinámicas de Grupo de Memorización, No. 2)

## 10. VENDADO CON OBSTACULOS

**Objetivo:** Posibilitar el análisis de lo que es la confianza en un grupo, el engaño, la ideología, etc.

**Cómo se hace:** Se selecciona a un participante. Se le dice que vendado debe caminar por un espacio lleno de obstáculos (botellas, ollas, pañuelos, palos, etc.), sin pisar ninguno de ellos, hasta llegar al otro lado del salón. Antes de vendarlo se le da tiempo para que reconozca el terreno y ubique los obstáculos, que ya deben estar puestos; una vez vendado, alguien silenciosamente retira todos los obstáculos, y se le da la señal de partida. Los demás participantes con expresiones verbales varias, irán dando la idea que los obstáculos están ahí, ejemplo: cuidado con pisar el pañuelo!, ¡vas a quebrar la botella!, etc.

**Variante:** Dejar todos los obstáculos, y los participantes ir dando la información correcta al compañero vendado.

**Análisis:** En el primer caso se puede analizar el cómo, cuando se está vendado (por la ideología burguesa, etc.), se puede ser víctima fácil del engaño. Cómo el vendado poco a poco descubre que los obstáculos han sido retirados y cómo recupera confianza en sí mismo y la pierde en aquellos que lo engañan.

También es posible analizar el cómo en la vida hay obstáculos imaginarios por acción de religiones, partidos políticos, dirigentes autoritarios, etc.

Para el caso de la variante, puede analizarse el cómo los dirigentes caminan por el camino correcto si siguen adecuadamente las orientaciones de la comunidad. Cómo de esta manera no hay engaño ni se siente en ridículo el vendado o dirigente. Cómo se sortean los obstáculos cuando hay una información correcta y verdadera.

Considerar también a quién representaría en la vida real el que vendó al compañero.

## 11. ENSALADA DE REFRANES

(Ver Dinámicas de Grupo de Memorización No. 3).

## 12. LAZARILLOS Y CIEGOS

**Objetivo:** Posibilitar el análisis de la solidaridad y compañerismo en la lucha; igualmente lo que es la incomunicación, lo que es la ceguera ideopolítica, etc.

**Cómo se hace:** Se seleccionan a unos cinco o seis compañeros que harán de ciegos, Luego de que éstos estén vendados, se seleccionan silenciosamente igual número de compañeros que harán de lazarillos. El resto de compañeros deben hacer el papel de observadores. Luego se orienta que los lazarillos (que no deben hablar ni dejarse conocer por el vendado) saquen a caminar por diferentes sitios a los compañeros que hacen de ciegos. Pueden llevarlos por sitios difíciles, pero con cuidado para que nadie resulte accidentado. Así durante unos minutos. Los observadores apreciarán todos los aspectos posibles. (Los ciegos pueden comunicarse entre sí. Dejar que ello surja espontáneamente). Luego se da la orden de que regresen al sitio de partida. Antes de los ciegos destaparse, los lazarillos deben mezclarse entre los observadores, para no ser identificados. Luego se pasa al análisis.

**Variantes:**

- a. Que una de las parejas vaya destapada.
- b. Luego de unos momentos destapar a uno de los ciegos y que siga el ejercicio.
- c. Que los lazarillos o guías hagan luego de ciegos y éstos de guías.
- d. Dejar que ciegos y lazarillos se comuniquen.

**Aplicación:** Para apreciar en un grupo la representación de papeles o roles; a los líderes proteccionistas o paternalistas; para cuando se quiera analizar la problemática de la comunicación.

**Análisis:** Profundizar el análisis en:

- Cómo se sintieron los ciegos. Que traten de identificar a los lazarillos, diciendo por qué cree que es fulano.
- Cómo se sintieron los lazarillos.
- Cómo vieron todo los observadores.

De acá, desprender análisis en torno a:

- La seguridad o inseguridad de los ciegos.
- La seguridad que da el conocer a las personas con las que nos movemos (lazarillos).
- El problema de la incomunicación y la desconfianza.
- El proteccionismo o paternalismo que manifiestan algunos de los lazarillos.
- La confianza que se crea cuando los ciegos se comunican entre sí.
- Los problemas que trae un líder cuando arrastra a la comunidad y ésta lo sigue ciegamente.
- La importancia de estar sin vendas, para caminar con seguridad, para que la comunidad y el pueblo hagan por cuenta propia su historia.
- El valor de la comunicación no verbal, por ejemplo, a través de las manos.
- A quién representa el que vendó a los ciegos.

Se puede analizar en la variante a y b. Cómo pueden caminar juntos la comunidad y sus líderes. La importancia de la conciencia de clase, el haberse quitado las "vendas", etc.

Para la variante d: La importancia de la comunicación.

## 13. LAS MONEDAS

**Objetivo:** Posibilitar el análisis de la estructura económica del sistema capitalista.

**Cómo se hace:** Los participantes se dividen en tres grupos. Luego cada grupo elige un representante. Los tres representantes deben competir para coger, cuando se dé la orden, dos mo-

nedas que hay en el suelo. Uno quedará eliminado. Luego los dos restantes se disputarán una moneda.

Previa a la dinámica, se ha colocado en lugar visible una torta o pan grande. Este se parte a la mitad y se distribuye así: para el moderador la mitad; para el ganador un cuarto; para el del segundo lugar un poco más de la mitad del cuarto restante; y para el tercero, el resto.

**Aplicación:** Para analizar de una manera sencilla las leyes del sistema capitalista. Igualmente los "valores" de la ideología burguesa (egoísmo, individualismo, competencia).

**Análisis:** Se pueden analizar los siguientes aspectos:

- La competencia y la ley del más fuerte que se da en el sistema capitalista.
- El cómo se comportan los representantes (ciertos líderes) de los grupos; (si comparten o no con su grupo el pedazo de pan).
- El por qué la distribución del pan, según lo que representa cada uno: Animador (imperialista). Los tres representantes (burguesía). Cómo el pueblo es elector (asunto electoral) y no recibe nada o acaso migajas.
- Profundizar en el por qué estas cosas: El dueño de los medios de producción impone la forma cómo se distribuye el producto.
- Sirve para identificar la plusvalía.
- La actitud que asume el resto del grupo (pueblo) ante las acciones de la burguesía y el imperialismo: mero observador, desconcierto, algunos protestan pero sin pasar a los hechos, otros actuarán anárquicamente, etc.

#### 14. COMUNICACION SIN SABER DE QUE

**Objetivo:** Analizar la importancia de una planeación en equipo si es que se va a realizar una acción común. Además la importancia de la comunicación para poder realizar cualquier actividad.

**Cómo se hace:** Se aleja del grupo a tres personas. Se hace entrar a la primera y se le dice que pinte o dibuje cualquier cosa en el tablero, pizarra o papel. Apenas iniciándose se hace suspender y se tapa el dibujo, pero sólo se dejan algunas líneas destapadas. Se hace entrar al segundo y se le dice que continúe el dibujo según lo que le sugieran las líneas destapadas. Se le hace suspender y se hace lo mismo con el tercero. Al finalizar se tapa el dibujo, y cada uno debe decir qué intentó dibujar.

**Variante:** En vez de un dibujo, cada uno debe escribir un texto, y se procede de igual manera, ocultando lo que hace el anterior, etc.

**Otra variante:** Se pide a dos personas que alternativamente vayan pintando un dibujo o escribiendo un texto, pero sin hablar. El uno hace un pedazo, lo pasa al otro para que haga el suyo, y así sucesivamente.

**Aplicaciones:** Para cuando se esté trabajando la problemática de la comunicación o de la planificación y programación de actividades.

**Análisis:** Discutir sobre la importancia de la comunicación para poder realizar acciones conjuntas en un grupo. La necesidad de definir los objetivos a alcanzar cuando se trata de planes y programas colectivos, etc.

#### 15. EL TREN CIEGO

**Objetivo:** Propiciar un análisis sobre lo que es el liderazgo en un grupo o en una comunidad.

**Cómo se hace:** El grupo se divide en dos equipos. Cada equipo se coloca en fila india, paralelamente. Se les dice que son un tren y que deben llegar a una meta que señala, a la que hay que llegar luego de algunas vueltas y obstáculos. A todos se les venda los ojos, menos al último de cada fila. Este hace de maquinista, o sea, que desde atrás debe guiar al tren hacia la estación. Se da la orden de partida, y se tiene en cuenta al equipo ganador.



Aplicación: Para hacer descubrir a un grupo y a sus integrantes la problemática del liderazgo.

Variante: El maquinista venda a los de su grupo.

Análisis: Hay posibilidad de discutir:

- Aquellos líderes que mantienen vendadas a sus gentes (con engaños, prejuicios, etc.), para ser ellos sus únicos conductores (como en el caso de la variante dicha).
- Aquellos que conociendo el atraso de su gente, la conducen a enfrentamientos, mientras ellos se esconden... están atrás... manipulando.
- También trabajar sobre la capacidad de dirección que debe tener un dirigente.
- Etcétera.

## 16. LOS CUATRO SORDOS

Objetivo: Propiciar el análisis de los mensajes consumistas del capitalismo y del tipo de comunicación que establecen los medios masivos de comunicación.

Cómo se hace: Cuatro (4) personas en el centro del grupo intentarán convencerse sobre un tema aparentemente sin sentido. Ejemplo: Por qué Colgate es mejor que Kolynos, o por qué Coca Cola es la "chispa de la vida", o por qué los comunistas son "malos", etc. Dos hablarán cara a cara y los otros dos se ubicarán hacia la oreja izquierda y derecha de uno de estos dos. Así tratarán de convencerse hablando todos al mismo tiempo durante unos minutos.

Aplicación: Para eventos donde se está analizando el papel de la comunicación masiva y los mecanismos de la sociedad de consumo.

Análisis: Se analizarán las diferentes razones que argumentaron los compañeros. Si realmente son mensajes sin sentido. Si los compañeros repitieron los argumentos de las propagan-

das, y analizar porqué pasa esto. Analizar el cómo los medios masivos y la propaganda lo que hacen es bombardearnos con sus mensajes consumistas, sin darnos lugar a cuestionarlos o a confrontarlos al mismo nivel y por el mismo medio. Que la comunicación masiva es de una sola vía y nos convierte en meros receptores de sus mensajes.

## 17. EL MUNDO DE LOS CIEGOS Y AMARRADOS

Objetivo: Posibilitar el análisis de las clases sociales que existen en la sociedad: los intereses y las características de cada clase, y el problema de la unidad popular.

Cómo se hace: (Necesario que sea un grupo numeroso y en un local bastante amplio). Antes de empezar la dinámica, se habla con cuatro (4) integrantes del grupo para indicarles que se ofrezcan de voluntarios como ciegos cuando se vaya a hacer la dinámica, y se les dice que su tarea es la de ser "infiltrados", y por lo tanto deben impedir que los ciegos se unan, que deben dividirlos. Para ésto pueden tratar de correrse la venda con disimulo para que puedan ver.

Ya en el grupo, se pide que salgan 20 voluntarios para hacer de ciegos (incluidos los 4 anteriores) y se les dice que en completo silencio deben unirse, y que sólo cuando todos estén cogidos de las manos, triunfarán.

Se pide a otros 20 voluntarios para actuar como los amarrados. Se les amarra las manos por detrás con un lazo y se les dice que su labor es la de participar en la dinámica como quieran, pero sin desamarrarse.

El moderador da la orden de empezar la dinámica, y orienta entonces que los ciegos tienen cinco minutos para unirse. En voz alta va controlando el tiempo: Falta un minuto... faltan 20 segundos...

Pasado el tiempo se suspende la dinámica para ver si se ha cumplido el objetivo de que los ciegos se unan. Si no lo han hecho,

se da una segunda oportunidad pero en esta ocasión los ciegos pueden hablar. Pasados los 5 minutos se observa si se ha cumplido la orden. Se da una tercera oportunidad y en esta ocasión los ciegos pueden quitarse la venda. Pasados 5 minutos, se sientan y se pasa al análisis.

Variante: Uno de los ciegos puede quitarse la venda desde el principio.

Análisis: Inicialmente es interesante recoger las vivencias de los participantes, lo que sintieron y experimentaron en la dinámica. Luego se analizarán aspectos como: Qué grupos estaban participando y cómo actuaban. A quiénes representaban los ciegos. Por qué no podían ver ni hablar. Qué cambios en la situación se dieron cuando pudieron hablar y cuando pudieron ver. A quiénes representaban los amarrados y a quiénes los infiltrados. Qué estrategias hubo? Cuáles eran las diferencias entre los intereses de cada grupo: En el país (en la provincia, departamento, barrio, comunidad) cómo se expresan estos grupos. Cuáles son los enemigos del pueblo. Por qué, etc.

## 18. EL OBJETIVO

Objetivo: Permitir descubrir los problemas de planificación, de coordinación y de unidad que existen entre los sectores populares

Cómo se hace: Se solicita nueve (9) voluntarios, los que se ubican formando un triángulo, estando de a tres (3) en cada ángulo. Todos deben ser amarrados por la cintura con un lazo o soga de unos 20 metros, para que así todos queden unidos. Luego a uno de cada grupo se le venda los ojos y a otro se le amarran los pies, mientras los terceros quedan sólo amarrados de la cintura como los demás. Fuera del triángulo y a un metro y medio de distancia de cada grupo se colocan tres (3) papeles en los que estará escrito "campesinos" en uno, "obreros" en otro y "pobladores" en el tercero, u otras leyendas como: "Comité de salud", "comité de finanzas" y "comité de deportes".

Se pide luego que cada grupo debe alcanzar el objetivo que está al frente, pero sin poder hablar. Luego de un minuto, y si el objetivo no ha sido alcanzado, se continúa pero ya pudiendo hablar. Luego de otro minuto se quitan las vendas y se desamarran los pies. Luego de otro minuto se sientan y se pasa al análisis.

Análisis: Una vez reconstruida la dinámica para analizar sus diferentes etapas, se puede profundizar en lo siguiente: ¿Se cumplieron los objetivos? ¿Por qué? ¿Qué faltó? Cuáles son los problemas que un grupo o una organización encuentran en la consecución de sus objetivos?

## 19. FRIO-TIBIO-CALIENTE;

Objetivo: Permitir descubrir las relaciones que existen o deben existir entre los líderes y la comunidad u organización.

Cómo se hace: El grupo elige a dos (2) o tres (3) representantes que deben irse a un sitio retirado. El grupo procede a esconder 2 ó 3 objetos o regalos. Los voluntarios deben entonces encontrar estos regalos en un tiempo mínimo (un minuto por ejemplo), para lo cual el grupo los orientará diciéndoles "frío-frío", "tibio-tibio" o "caliente-caliente" si están alejados, cerca o en el sitio donde se hallan escondidos los regalos. Terminado el tiempo, se puede dar una segunda oportunidad si es que los regalos no fueron descubiertos o simplemente se reparten entre el grupo.

Análisis: Con esta dinámica es posible analizar si los líderes saben guiarse por las indicaciones de su grupo u organización y por qué: el papel del conjunto de la organización para orientar a sus líderes hacia sus objetivos o metas. El cómo muchas veces los líderes no saben cuáles son los intereses o metas de su organización (cuando no encuentran los regalos). De si los líderes o representantes compartieron o no los regalos con el grupo, y el significado de este comportamiento.

## 20. LOS PIES PRESTADOS

**Objetivo:** Ilustrar la importancia de la autonomía de las organizaciones populares.

**Cómo se hace:** Se pide dos voluntarios. Uno de ellos debe subirse a la espalda del otro. A éste se le dice en secreto que debe ir al sitio contrario al que le pida su compañero. Y al que está subido se le dice que debe indicar a su compañero a qué sitio del local quiere que le lleve. Así por unas 3 ó 4 veces.

**Análisis:** Comentar las impresiones de la dinámica y profundizar en que el compañero que estaba subido no podía ir al sitio que quería porque estaba caminando con pies prestados. Su voluntad dependía de la voluntad del otro. ¿Pasa lo mismo en la organización? ¿Muchos líderes llevan a la organización a sus espaldas? ¿Qué pasa cuando la organización no puede caminar con sus propios pies? ¿Qué hay que hacer entonces? ¿No es mejor que organización y líderes vayan de la mano hacia el mismo fin?

También es posible hacer la comparación respecto a las relaciones pueblo-gobierno o instituciones gubernamentales, organizaciones e instituciones privadas, organizaciones y partidos políticos, etc. Puede ser interesante identificar a cada personaje con un papel en el que esté escrito a quién representa.

## 21. EL TUNEL DEL TIEMPO

**Objetivo:** Propiciar el análisis de acontecimientos históricos importantes y el papel y las características de la memoria histórica popular.

**Cómo se hace:** Se pide al grupo que escriba o diga en qué acontecimiento de la historia del país le hubiera gustado participar, y porqué. Luego se reúnen por equipos de acuerdo a que los acontecimientos sean semejantes o cercanos en el tiempo. Allí se analiza el significado de los mismos en cuan-



to a la historia presente del país y de la organización. Luego se representa al plenario en forma de sociodrama.

**Variante:** Orientar que cada grupo ubique un mito, una leyenda o una creencia, y la describa y la represente en forma de sociodrama o en un dibujo.

**Análisis:** Analizar el por qué se guardan en la memoria popular determinados acontecimientos históricos. Si estos se corresponden o no con la versión "oficial" de los mismos. Qué significado tiene la historia para el pueblo. Cuáles son los aportes de la historia al momento presente.

De acuerdo a la variante, analizar el significado o valor de las tradiciones populares, de sus leyendas y mitos. Su aporte al presente momento de lucha. Qué diferencia hay entre lo histórico y lo mítico (si es que se han dado casos en los que un mito ha sido presentado como historia).

## 22. EL ARBOL HUMANO

**Objetivo:** Propiciar el cuestionamiento y/o valoración de las actitudes y comportamientos personales respecto a la organización o a la comunidad.

**Cómo se hace:** El grupo nombra un representante que se va a llamar (en un papel escrito) "organización", "sindicato" etc., según el caso. Luego cada uno escribe en 4 hojas de papel recortadas en forma de hojas de árbol, dos cualidades personales y dos defectos, y los pega con alfileres en la ropa del compañero elegido que se encuentra en el centro o al frente del grupo. Luego se hace la discusión acerca de las cualidades primero y de los defectos después. A medida que se van analizando cada uno de los defectos van siendo arrancados de la ropa del compañero (esto lo puede hacer el moderador o cada uno de los "dueños" de cada defecto). Sólo se dejan pegadas las hojas con las cualidades. Luego del análisis, el compañero se sienta.

**Variante:** En vez de ser con cualidades y defectos personales, que sea con cualidades y defectos de la organización, o de los sectores populares, etc.

**Análisis:** Se trata de profundizar en cuáles son los defectos personales que afectan o malogran a la organización o al sindicato, y cuáles son las cualidades con las que la organización crece y se desarrolla como un árbol. Qué significa el arrancar las hojas con los defectos. Hacer énfasis en la actitud y comportamiento de cada uno respecto a su organización y cómo el árbol de la organización estaría menos desprotegido y menos vulnerable si es que todas las hojas fueran de cualidades fortalecedoras.

## 23. LA FRASE LOCA

**Objetivo:** Descubrir la importancia de la unidad y de la organización para poder avanzar en el mejoramiento social.

**Cómo se hace:** En hojas grandes se escriben 4 o 5 frases o eslógans o consignas que se refieran al tema que se esté trabajando

(salud, comunicación, etc.). Luego con tijeras se parten todas las palabras de cada frase y se revuelven todos los recortes de todas las frases. Se forman entonces 4 o 5 grupitos de recortes. Se escoge luego un color diferente para cada grupito según los plumones o marcadores que se tengan. A los recortes de cada grupo se les pinta los bordes con su color respectivo (es un despiste). Luego se entrega a cada grupo un grupito de los recortes y se les da la siguiente orientación. ¡Trabajen!

**Análisis:** Analizar las primeras reacciones de los grupos: desconcierto, no saber qué hacer, encontrar que las frases no tienen sentido; de que son frases locas, cómo y cuándo se dieron cuenta de que tenían que recurrir a los demás grupos para formar la frase. Comparar todo esto con la realidad: En la vida del pueblo o de la organización, qué significa el despiste de los colores, etc. Además analizar la frase que tocó a cada grupo.

## 24. HAGAMOS PLANES

**Objetivo:** Descubrir las limitaciones que generalmente se tienen cuando se planean actividades. Posibilitar el mejoramiento de la capacitación del grupo para llevar a cabo la planeación de actividades.

**Cómo se hace:** El grupo se divide en equipos. Se señala la siguiente tarea: Planeen un curso (o encuentro, o paseo, fiesta, marcha o huelga, etc.) Luego se recogen las ideas en el plenario y se analizan de acuerdo al siguiente esquema:

Punto de partida (necesidades)	Objetivos (para qué)	Actividades (qué cosas)	Metodología (cómo)	Responsabilidades (quienes)	Fecha (cuándo)
-----------------------------------	-------------------------	----------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------

**Análisis:** Centrar la discusión en las principales dificultades que se encuentran para hacer un plan. Qué aspectos poco o no se tienen en cuenta y por qué. Si se planean acciones fantásticas o realmente posibles de hacer, etc.

## 25. HAGAMOS EL PUENTE

**Objetivo:** Descubrir la importancia de la planeación en el trabajo de las organizaciones populares.

**Cómo se hace:** Se forman 4 o 5 grupos. Todos se ubican en el mismo lado del local. Se les dice que entre el sitio en donde se encuentran y la pared de enfrente hay un abismo y que por lo tanto deben hacer un puente para llegar al otro lado. Durante 10 minutos trabajarán sobre: para qué harán el puente, cómo lo harán, con qué y quienes. Cada respuesta debe escribirse en una hoja. Cuando tengan todas las respuestas deberán tender todas las hojas en el piso en forma de puente. Así todo el grupo pasará el otro lado caminando sobre las hojas. Hay un momento de análisis.

Para la segunda parte los grupos deben regresar a su sitio de partida, y proceden a relacionar los pasos que siguieron para planear el puente con la planeación de una determinada actividad o un conjunto de actividades. Se deberán considerar: con qué fin esa o esas actividades, cómo van a ser realizadas, con qué recursos, quienes, etc. Igualmente cada punto es escrito en las hojas, las que son tendidas también como puente para pasar al otro lado.

**Análisis:** Analizar qué es planeación, para qué se planea. Qué dificultades se encontraron, qué significa el abismo, cuáles son los peligros de una planeación defectuosa, etc.

## 26. GUERRA LIBERTADA

**Nota:** Esta dinámica ha sido recogida de un juego infantil muy difundido en Colombia y Perú, también conocido con el nombre de "Policías y ladrones".

**Objetivo:** Propiciar elementos de análisis respecto a lo que es una táctica y una estrategia en lucha política.

**Cómo se hace:** Se necesita un local o sitio bastante amplio.

El grupo se divide en 2 equipos. Los unos serán los capitalistas (o explotadores, o burgueses o fuerzas represivas, etc.) y los otros serán el pueblo o sus organizaciones. Se trata de que los capitalistas deben capturar a quienes hacen de pueblo para ponerlos presos. La cárcel será una pared o un sitio previamente escogido. Quienes son detenidos son dejados allí, con vigilancia de los otros, hasta que sean liberados por sus compañeros. Para ello bastará con que sean tocados en sus manos. Los que hacen de pueblo pues, deben impedir ser detenidos y deben liberar a los que hayan caído presos. Se termina la dinámica luego de que todo el pueblo haya sido detenido o liberado o después de un tiempo convenido.

**Análisis:** Luego de reconstruir todo el desarrollo de la dinámica puede profundizarse: ¿cuál era la estrategia de cada equipo? ¿Cuáles fueron las tácticas que emplearon? ¿Los del pueblo se organizaron? ¿Cómo y por qué? ¿Los capitalistas se organizaron? ¿Cómo y por qué? ¿Pueden los capitalistas liberar al pueblo? etc. Todos estos aspectos compararlos con la realidad concreta.

## 27. EL ARBOL FRUTERO

**Objetivo:** Propiciar el análisis global de los problemas de la organización, de la comunidad o la sociedad.

**Cómo se hace:** Se pide al grupo en plenario o por equipos que en diferentes hojas escriban los principales problemas (y los principales logros) de su organización, comunidad o de la sociedad en general (los principales "frutos" de la estructura social capitalista). Luego se pinta en la pizarra o en una hoja grande un árbol. Cada grupo o cada persona pasará a pegar en el árbol lo que escribieron en las hojas como si fueran los frutos del árbol.

**Variante:** Se puede incluir que se ubiquen las hojas del árbol o sus flores como los distractores que en la situación analizada se encuentran.

Análisis: Analizar qué cosas (costumbres, prácticas, actitudes, leyes, etc.) son los que alimentan tales frutos. Ir ubicándolos en el tallo del árbol como la "savia" que alimenta o nutre los frutos. Luego profundizar cuáles son las causas o raíces (y la raíz central) de la "savia" y de los frutos.

V.

## **Ejercicios de Penitencia**

**Objetivo:**

Propiciar diversión, alegría y descanso a un grupo y sus integrantes.

Nota: No<sup>a</sup> sobra decir que a veces el empleo de penitencias o penas puede herir susceptibilidades en personas o grupos, y por tanto crear tensiones. Por esto debe tenerse en cuenta el nivel de aceptación de personas y del grupo en general, para hacer y soportar este tipo de ejercicios.

Igualmente considerar y analizar si es correcto su empleo, dado el cierto carácter punitivo o de castigo que tales ejercicios tienen.

De todas maneras aquí se da cuenta de algunas penitencias, para que sirvan de guía por si en un grupo consideran oportuno utilizarlas.

Entre tantas penas que hay, hacemos referencia a las siguientes:

1. Decir el alfabeto al revés.
2. Meter en una botella un cordón o una piola que está amarrada en el pantalón, en la parte trasera.
3. Ser un maniquí y que cada uno del grupo pase y lo ponga en la posición que desee.



4. Se coloca al "penado" de espaldas al grupo. Y se le dice que atrás (de su espalda) hay un tablero o pizarra, y que con la nalga debe escribir su nombre o algunos números. El animador dirá en qué momento se ha equivocado para hacerlo borrar y repetir.
5. Se le dice que es un robot. Y en secreto se le indica un punto de su cuerpo que es el botón de encendido y otro punto como el de apagado. Cuando le toquen el punto que prende, debe empezar a moverse como un robot, hasta que le toquen el punto de apagado. Algunos del grupo palpan al "robot" hasta hallar estos puntos.
6. Preguntarle cuál es su animal favorito. Decirle entonces que lo represente con todo el dramatismo del caso.
7. Hacer de gatito, y por tanto debe pasar por cada uno del grupo haciendo las monerías del gatito.
8. Se le venda. Alguien del grupo deberá hacerle algunas preguntas como: Cuántas veces hace esto (y hace un gesto cualquiera, como meterse los dedos a la nariz, etc.) al día, etc.

9. Dos penados: Quitarse un papelito que está pegado en la punta de un pitillo o sorbete que tiene uno de ellos en la boca. El otro tratará de quitárselo con otro sorbete.
10. Dos penados: Uno hace de espejo y el otro se mira en el espejo y hace monerías. El que hace de espejo debe hacerlas igual.
11. A uno o varios penados: Si son hombres: se coloca en el suelo alguna ropa de mujer, y se le indica que tiene un minuto para vestirse porque ya va a salir el tren que está a varios metros de distancia. Si son mujeres, con ropa de hombre.
12. El túnel oscuro: Todo el grupo hace dos filas paralelas, de modo que frente a frente se puedan tocar las manos. Al o a los penados se les hace pasar por el medio. Cuando lo hacen, todos los golpean (sin violencia) en las espaldas.
13. El discurso: El penado debe decir un discurso al grupo. Para hacerlo debe poner sus manos atrás y otra persona, metiendo sus manos por entre los brazos del penado, acciona a medida que el discurso va siendo dicho.
14. Pelota Caliente: Es una penitencia un poco violenta. El penado se pone junto a una pared. Todo el grupo va pasando y le va tirando una pelota con el objeto de "quemarlo" o golpearlo. Para evitar accidentes, tratar de no lanzar la pelota con mucha fuerza, ni que ésta esté muy inflada o que sea de material duro.

Para terminar, resta decir nuevamente que este folleto no debe ser tomado como un recetario, sino como una guía, susceptible de cambios, variaciones y de descubrir nuevas variantes a las dinámicas grupales. No olvidar que es la dinámica propia de cada grupo, de cada comunidad la que alimenta a las Dinámicas de Grupos. No olvidar tampoco una tarea pendiente: De la dinámica popular, recoger y difundir todo ese bagaje recreativo, ilustrativo, de risa, de juego, de penitencias que existe en todas sus actividades, en su vida ordinaria de trabajo o de fiesta...



**VI.**

**Otras Técnicas para el Trabajo Grupal**

Además de las dinámicas grupales, existen otra serie de técnicas que a la vez de propiciar la comunicación horizontal, la participación y el aprendizaje colectivo, permiten que se haga práctica la concepción metodológica de educación popular:

“En Educación Popular el trabajo en grupos es indispensable. Favorece por un lado el desarrollo de un sentido de compromiso común y acción unificada en sus miembros y por otro les ayuda a identificarse como pertenecientes a una clase social que tiene problemas, objetivos y aspiraciones comunes. En el grupo se aprende a actuar frente a y junto a los demás, se intercambian ideas, se acostumbra cada miembro a someterse a una disciplina común, hay una adecuada división del trabajo para lograr los objetivos colectivos, se aprende el sentido de responsabilidad y mando.” CELADEC, “Animación de Grupos” I parte, Documento mimeografiado. Lima 1980, pág. 1.

Veamos algunas de estas técnicas.

#### 1. EL TRABAJO POR PEQUEÑOS GRUPOS (no más de 6 participantes)

Es tal vez la manera más práctica de desarrollar a profundidad un tema con la participación de todos sus integrantes. Por lo mismo, “desarrolla el sentimiento del ‘nosotros’, enseña a pensar activamente, enseña a escuchar, desarrolla capacidades de coopera-



ción, intercambio, responsabilidad y autonomía, permite vencer temores e inhibiciones, superar tensiones, crear sentimientos de seguridad". (Cirigliano, Gustavo y otro. *Dinámicas de Grupo y Educación*. Fundamentos y técnicas Ed. Humanitas. 7a. ed., Buenos Aires 1975, pág. 86).

Pero además de esto, el trabajo en grupo permite que los conocimientos particulares no se queden sólo al nivel del mero intercambio de ideas, sino que se llegue en propiedad a lo que puede llamarse un proceso de PRODUCCION DE CONOCIMIENTOS. Se producen nuevas ideas de manera colectiva, y se llega a un nuevo conocimiento también colectivo, que luego en un plenario será socializado con los demás equipos, para a su vez llegar a un conocimiento cualificado con el aporte de todos.

Ciertamente en un pequeño grupo pueden darse los mismos vicios que se dan cuando el grupo es numeroso: Que sólo unos pocos

participen, y primen los conocimientos y decisiones de los que más hablen. Toca al equipo en general y a los dirigentes populares en particular, y a los moderadores del evento, estar al tanto para dinamizar la participación de todos y de cada uno sin que por ninguna razón se excluya la opinión de ninguno.

Para personas y grupos que tal vez no han tenido práctica de participación democrática en sus organizaciones, puede ser en un principio difícil trabajar en equipo por no saber cómo proceder. Será necesario explicar cómo es que se entiende este tipo de trabajo grupal, en el que, sin excepción, todos deben participar.

Si es que se va a tomar nota, elegir a un secretario. Para "dar la palabra" sería preferible dejar que el grupo vaya encontrando su dinámica de participación, sin almidonar su espontaneidad con directivas y mociones más propias de una estructura organizativa intelectual que de los sectores populares.

Hay una dinámica de grupo que permite analizar las dificultades que se presentan en un trabajo de grupo: El grupo se divide en dos equipos (si es que no es muy numeroso). El grupo No. 1 se sienta en círculo, y el grupo No. 2, que está parado, forma otro círculo alrededor del primero, de manera que pueda apreciar lo que éste grupo trabaja. Se le indica al grupo 1 un tema cualquiera para que lo analice durante unos 15 minutos. El grupo 2 solamente observa: quiénes intervienen, cómo lo hacen, quién no interviene, quienes manifiestan temor, de qué manera toman la palabra, etc, etc. Se pasa a un plenario para analizar profundamente todos estos aspectos. Luego el grupo 2 pasa al centro y es observado por el otro grupo en cuanto a la manera como procedan a analizar un tema cualquiera. Se hará un segundo plenario para analizar las observaciones del grupo 1.

Esta dinámica sirve para ver, como en un espejo, la manera en que se desenvuelve un grupo de trabajo y apreciar los principales problemas que se dan en este tipo de experiencia.

Finalmente, se entiende que después de un determinado tiempo, los trabajos grupales serán presentados en una reunión plena-

ria para su análisis global. Para este caso, es interesante que los grupos presenten sus conclusiones y análisis recurriendo a técnicas como el sociodrama, la pantomina, cuadro inmóvil, juego de roles, en un dibujo o afiche, etc. Esto permite crear un ambiente no tan intelectual, académico y cansón como cuando todo el evento se realiza con técnicas expositivas.

## 2. EL SOCIODRAMA

Esta técnica (que entre algunos campesinos colombianos se conoce también por "Velada" o "Sainete"), consiste en la representación de un aspecto de la vida real, de una manera espontánea, y sin que tenga que haber un guión o texto escrito, ni vestidos especiales. La identificación de los personajes puede hacerse con algunos textos escritos que lo indiquen, pegados en las ropas de los actantes. Pero esto no siempre es necesario.



Objetivo: Ilustrar de una manera gráfica y sencilla, determinadas situaciones, para facilitar su comprensión y su análisis.

Cómo se hace: Luego de que se ha analizado a fondo el tema correspondiente, el equipo pasa a concretar o concluir las ideas o aspectos que creen pueden dramatizar, de manera que en ellas se recojan los aspectos fundamentales del tema analizado. Luego definen el argumento o la historia que van a representar, escogen los personajes, y si es posible pueden hacer un pequeño ensayo.

Aplicación: Además de servir para presentar un tema que se ha analizado, es bastante útil para presentar sintéticamente los contenidos de un documento, un folleto o un texto que necesita ser estudiado por un grupo analfabeto o semianalfabeto.

Análisis: En primer lugar, se hace un repaso de lo que fue presentado: Qué fue lo que hicieron los compañeros, cuáles eran los personajes, cuáles fueron las secuencias seguidas, etc.

Luego se hace el análisis del contenido del sociodrama. Qué fue lo que los compañeros nos quisieron decir con el sociodrama. ¿Tiene esto alguna relación con la realidad que vivimos? ¿Ocurre lo mismo en la organización o en el pueblo? Conclusiones.

Recomendación: Es indispensable que los compañeros hablen en voz alta. Es bueno también usar letreros para indicar lugares, oficinas, etc.

## 3. REPRESENTACION DE PERSONAS (Juego de roles o juego de papeles)

Es también una dramatización, pero ya no sobre un tema o sobre situaciones de la vida como en el sociodrama, sino que "se representan las actitudes de las personas, las características de de sus ocupaciones o profesiones, o las formas de pensar de la gente" (Alforja. Ver Bibliografía). Se exageran o caricaturizan, personajes y comportamientos o costumbres sociales. Ejemplo:

Representar a la persona individualista, a la autoritaria, al maestro, a la ama de casa, a los comportamientos de un intelectual, las costumbres de un político conocido, etc.

Objetivo: Facilitar el análisis de personajes, costumbres, actitudes, formas de pensar, profesiones, etc.

Cómo se hace: Se procede igual que en el sociodrama, pero teniendo en cuenta que lo que se va a dramatizar es lo que se ha dicho en el objetivo.

Aplicación: Para analizar situaciones personales que se dan en un grupo o en una organización. Para hacer diagnósticos de situaciones, actitudes, formas de pensar, etc. Para ensayar el comportamiento a seguir en una visita a un ministerio, o a una oficina pública o privada, para ensayar cómo se hacen los trámites oficiales. Para evaluar el papel de una persona en una organización. Etc.

#### 4. LA PANTOMIMA

Objetivo: Igual que el sociodrama.

Cómo se hace: Se procede igual que en el sociodrama. La diferencia está en que no se habla. Toda la dramatización es muda, y solamente a base de gestos.

#### 5. EL CUADRO INMOVIL

Objetivo: Igual que el sociodrama.

Cómo se hace: En este caso se trata de representar una situación, pero los personajes no se mueven ni hablan. Simplemente representan la acción como si fuera una fotografía o un cuadro. Es decir, los personajes se comportan como si fueran estatuas.

Análisis: Igual que en el sociodrama.

#### 6. CHASQUI 6-6

(Es el nombre que Trudy y Enrique Schulze han empleado en vez del conocido Philips 6-6)

Objetivo: Posibilitar el rápido y concreto análisis de una idea o de un aspecto de un tema o de una pregunta.

Cómo se hace: El grupo se divide de a 6 participantes en cada equipo. Cada equipo debe analizar la idea o la pregunta durante 6 minutos, al final de los cuales uno de los 6 informará al plenario sobre sus conclusiones.

Aplicación: Para trabajar de manera ágil y rápida una idea precisa. No debe ser un tema muy amplio. Puede ser empleada también para precisar en forma de preguntas las inquietudes que han quedado después de una charla, de la lectura de un texto, de una película, etc.

#### 7. EL CUCHICHEO O RUMOR

Es lo mismo que el anterior, sólo que el grupo de trabajo lo componen 2 o 3 personas que se encuentran próximas, y que trabajan durante unos pocos minutos (5 o 10) sobre una pregunta o inquietud concreta.

#### 8. LA LLUVIA DE IDEAS

Objetivo: Recoger de una manera rápida y global, las opiniones, ideas o sugerencias de un grupo, sobre un tema determinado.

Cómo se hace: Todas las personas del grupo expresan sus opiniones (así sean las más disparatadas) sobre el tema que se esté tratando. El moderador toma nota de todas ellas y luego se procede a analizarlas y a desarrollarlas convenientemente, según el tema.

## 9. EL TESTIMONIO

**Objetivo:** Ilustrar, a partir de una experiencia directa, una determinada situación para facilitar su análisis.

**En qué consiste:** Es la presentación de una determinada situación social, política, personal, organizativa, etc, para ser analizada por el grupo. La presentación puede hacerse a través del testimonio de una persona (dirigente, campesino, ama de casa, etc) o de un grupo de personas (obreros en huelga, pobladores desalojados, etc.), o a través de una grabación, un video, un audiovisual, un sociodrama o de un escrito. El grupo, en plenario o por equipos, profundizará sobre todos los aspectos importantes del testimonio.

## 10. FORO

**Objetivo:** Facilitar el análisis de un tema, a partir de la presentación de un determinado medio de comunicación o ayuda pedagógica.

**En qué consiste:** En primer lugar se hace la presentación del tema a través de una charla, una grabación, un disco, una fotografía, una ilustración, una película, un audiovisual, etc. Luego se pasa al foro, es decir, al análisis del tema que se ha presentado. Este análisis puede hacerse en plenario o en equipos según se crea más conveniente. Por eso es que se habla del Disco-foro, Cine-foro, etc.

## Anexo 1

### Las Dinámicas de Grupo y los Juegos Infantiles

Nunca debemos pretender ser tan demasidamente adultos como para no seguir aprendiendo de los niños, como para olvidarnos que alguna vez lo fuimos, como para desconocer que nuestros pueblos siguen recreando sus esperanzas entre carnavales y fiestas, bailes y festejos, chistes y algarabías, risas y sueños...

Las DG NO SON SOLAMENTE JUEGOS, PERO TAMBIEN SON JUEGOS. Son técnicas que quieren seguir el proceso de conocimiento que recorriamos desde cuando éramos niños y aprendíamos jugando. Aprendíamos qué era lo redondo durante aquellas interminables horas de patear un balón, y conocíamos las reacciones de los seres humanos jugando con aquellos amiguitos con los que formábamos pandilla para robar frutas en el solar vecino.

Era un modo no sólo divertido sino muy práctico de crecer en la vida, de madurar a punta de las magulladuras que nos proporcionaba. Era el modo más lindo de encaramarnos al mundo, y el más directo de encontrar sus dolores y padecer sus castigos. Y jugando, íbamos descubriendo las reglas de juego de esta sociedad, sus leyes, su moralidad y sus vicios...

Pero de pronto un día nos encontramos con que ya éramos "grandes". Y la sociedad decía que para ser "adultos" había que ser serios porque ya teníamos un montón de madurez en las espaldas y no sé cuánta cantidad de experiencia en el ceño fruncido que teníamos que tener para hacernos respetar. Entonces almidonamos

la espontaneidad y acartonamos la vitalidad que antes nos hacía brincar y sentir felices. Habíamos llegado a la adultez tras haber superado definitivamente aquella etapa "inmadura" de la niñez...

Fuimos adultos, y si encima nos hicimos intelectuales y hasta "revolucionarios", cuadriculamos nuestra seriedad a tal punto que nos condujimos como si tuviéramos un eterno dolor de muelas. "¡Es que la revolución es algo serio, compañero!" Y como era tan serio el asunto, como dirigentes populares, como intelectuales de izquierda o como cuadros políticos, pretendíamos que tamaña imagen de seriedad y adultez fuera la imagen y semejanza para el trabajo con los sectores populares y éstos debían aprender de semejante espejo!.

Y como lo único serio para trabajar con el pueblo era la palabra (la nuestra, naturalmente, la del pueblo era atrasada y carcomida por la ideología burguesa), nuestro mejor método (no sabíamos de otros) era el discurso y la exposición académica ("verborrea" dice el pueblo colombiano, "jarabe de lengua" dice el peruano) porque teníamos que llevar la luz a aquellas mentes mantenidas en la oscuridad por la burguesía...

Pero resulta que cada vez era más claro que el dinamismo de la lucha popular iba por un lado y que éste no pasaba justamente por los caminos rectilíneos y puros que les trazábamos nosotros.

El pueblo se movía con una dinámica que no era la nuestra, siempre adusta, seria y formal. ¡Cuántas veces nos desbordó con sus informalidades y sus luchas pequeñas y cotidianas que no habíamos planeado en el programa máximo de nuestro objetivo estratégico!

Entonces vinieron los cuestionamientos, las discusiones y en definitiva la posibilidad de volver a aprender a trabajar con los sectores populares. El pueblo estaba exigiéndonos un cambio de concepción metodológica porque además estaba reclamando el protagonismo que en el proceso educativo le habíamos usurpado nosotros. Como resultado de este proceso surgió entonces lo que se ha llamado la experiencia de educación popular.

Ha sido en muchas de estas experiencias —algunas han tomado otros caminos— donde se ha encontrado que las dinámicas grupales y los juegos ofrecen una inmejorable posibilidad para que los sectores populares desarrollen su potencial no sólo reflexivo y crítico de la realidad, sino también su potencial vital en el que entran a contar su lógica de pensamiento, sus códigos, sus costumbres, su vida de todos los días.

Esa vida en la que el chiste y la ironía, la satirización de situaciones de opresión (aspectos que casi siempre se resaltan en los sociodramas, juegos de roles y mímicas...) juegan un indudable papel de resistencia. Y aunque se mueven a modo de "venganza" contra el opresor en el plano ideológico, ofrecen de todas maneras un espacio de expresión de pensamientos y sentimientos que van a tener su peso en la lucha política. Podemos decir que también la risa ofrece la posibilidad de aprehender la realidad.

Esto podrá sonar a herejía para muchos a quienes su intelectualidad no les permite reírse ni llorar a todo pulmón, ni cantar por la sola razón de cantar ni menos brincar o esconderse debajo de una mesa. Esto sonará a reaccionario a aquellos que piensan que la maduración humana va desde el juego y la risa (que son "infantiles") hasta la seriedad, suprema muestra de "madurez".

¿Pero por qué no seguir descubriendo las leyes del capitalismo jugando sus reglas de juego? ¿Por qué no seguir desarrollando la inmensa capacidad de imaginación popular posibilitando su participación y su dinámica? ¿Por qué no seguir aprendiendo de los juegos infantiles ubicándolos en el contexto que la actual lucha social exige? ¿Por qué no seguir bailando las esperanzas de nuestros pueblos al ritmo de sus juegos y carnavales, fiestas patronales y comparsas, partidos de fútbol y risas? ¿Por qué no seguir aprendiendo de nuestros hijos, futuros de nueva sociedad?

Por lo pronto, en este folleto se ha recuperado sólo unos pocos de los juegos que tanto nos gustaba de niños (guerra libertada, estatuas, pelota caliente, frío-tibio-caliente, etc.) Pero hay muchos otros que pueden ser retomados y recreados para apoyar el proceso de educación popular. Eso sigue siendo tarea de las organizaciones populares, de los educadores populares, de tí.



Por ejemplo, ¿cómo trabajar los siguientes juegos infantiles desde la perspectiva de la educación popular?

El lobo está

A la pega (Perú) o las topadas (Ecuador)

Matatiru tirulá (Perú) o materile rileró (Colombia)

Mundo (Perú) o rayuela o cielo (Colombia)

Esconde el anillo

Las escondidas (Perú) o escondidijo (Colombia)

Las rondas

Que pase el rey

El gato atrapa al ratón (Perú) o a que te cojo, ratón (Colombia)

Jackses (Perú) o catapis (Colombia)

Matagente (Perú)

Las ligas (Perú)

Alcance la estrella (Colombia)

A buscar el tesoro

etc., etc.

## Anexo 2

### Ejemplo de un Taller Realizado a Base de Dinámicas Grupales

En agosto de 1985 en Arequipa, Perú, participé en un taller de Comunicación Social, con un grupo de promotoras de salud de algunos de los pueblos jóvenes de la ciudad. El evento lo realizamos en su totalidad trabajando con dinámicas de grupo para desarrollar a partir de ellas el análisis colectivo de cada tema. Nadie "expuso" nada. Todos hicimos posible aquello de "APRENDER DESCUBRIENDO", en la medida en que participábamos en las dinámicas y las descodificábamos para relacionarlas con la realidad y descubrir sus enseñanzas.

Quiero dar a conocer esta experiencia porque ella permitió ilustrar que las dinámicas grupales no son instrumentos-juguetes que se usan sólo para aliviar las tensiones y el cansancio que producen un evento desarrollado de manera magistral, académica, expositiva. Nos permitió descubrir que las dinámicas grupales son inseparables de una concepción metodológica participativa, activa y horizontal que no se aplica solamente durante el transcurso de un evento, sino que se hace estilo de trabajo cotidiano en todas las actividades que realizan el educador popular y las organizaciones de masas.

De manera simplificada, el temario y su desarrollo fue como sigue:

1. **Importancia de la comunicación en el trabajo de las promotoras comunitarias de salud**

Este tema se desarrolló en dos partes:

- a. Cuáles son los problemas de comunicación que se presentan en el barrio.

Para levantar un mapa de estos problemas, se conformaron grupos de trabajo recurriendo a la dinámica de "Se hunde el barco" que para el caso lo adaptamos así: "Viene la anemia", frente a la cual hay que organizarse en grupos de tantos para poder hacerle frente. Así, cada grupo trabajó el tema y luego lo presentó al plenario por medio de: Sociodrama, un afiche, pantomina y cuadro inmóvil. Se hizo la descodificación y luego un listado de los principales problemas de comunicación de los barrios (la falta de información, el chisme, las charlas cansonas, etc.)

- b. Importancia de una adecuada comunicación, en el trabajo de las auxiliares.

El tema se desarrolló a partir de la descodificación de las siguientes dinámicas: "El chisme", "Las tijeras", "Ensalada de refranes" y "El regalo y el para qué"

## 2. Presentación de los participantes

Después de la actividad anterior, y habiéndose creado ya un clima fraterno de trabajo, procedimos a la presentación personal de los participantes. Lo hicimos así: a partir de una foto partida se formaron las parejas para trabajar con la dinámica de "Buenos días". Después de la respectiva presentación en el plenario, se hizo la dinámica de los "Nombres acumulados" para reforzar el aprendizaje de los nombres de los participantes.

## 3. Factores que hacen posible la comunicación

Aplicando la dinámica de "Llegó el correo", se formaron dos grupos. El primero representó en sociodrama la visita domiciliar de una promotora de salud. En el análisis ubicamos entonces los elementos que en el sociodrama intervinieron: Fuente-Emisor-Mensaje-Receptor, y el cómo este proceso de comunicación era circular.

Luego el otro grupo, también en sociodrama, representó un programa noticiero gubernamental. En el análisis se ubicó el criterio de clase que cruza todo proceso de comunicación.

Finalmente, se retomó lo analizado en el primer tema para identificar las principales interferencias que se dan en la comunicación. Para reforzar este aspecto, se practicó la dinámica de "Ensalada de refranes" con una frase alusiva que además fue analizada.

## 4. Clases de comunicación. Sus características principales.

A partir del análisis de cada una de las dinámicas aplicadas ("La pareja amarrada", "El imán", "Las tijeras" y "Boxeo con pe-



riódicos”) se desarrolló la caracterización de la comunicación burguesa y de la comunicación popular. Por ejemplo, se caracterizó a la burguesa como: manipuladora, no educativa, que aparta de la realidad, etc. Y a la popular como que busca ser más realista, desarrolla la solidaridad, etc., pero que también es manipuladora, individualista, etc.

Para finalizar se hizo una discusión general sobre cómo analizar y receptor los medios masivos de comunicación y cómo ir desarrollando una comunicación alternativa.

#### 5. Análisis de los medios y recursos de comunicación de la comunidad. Sus características.

Formados los grupos de trabajo con la dinámica de “La foto partida”, se hizo un inventario de los recursos de comunicación que existen en las comunidades. El trabajo fue expuesto al plenario a través de “títeres” con los dedos de las manos. Luego se hizo el análisis de lo presentado, que llevó a su vez al análisis de las características de tales recursos y medios de comunicación. Vale mencionar que se insistió en que de parte de muchos líderes y dirigentes se utilizan recursos de comunicación (sólo asambleas y charlas) que no siempre corresponden con la dinámica vital de las comunidades, quienes prefieren recursos menos desgastados y menos cansones. Además se analizaron las posibilidades de manipulación, de desinformación, y de no participación de las bases, que ofrecen estos recursos cuya técnica de manejo sólo conocen unos pocos que se han capacitado en ello. Parece que la gente ve en estas técnicas muy académicas algo ajeno a ellas, y en las que prefieren participar poco.

#### 6. Cómo debe trabajar la auxiliar comunitaria en base a la forma y recursos de comunicación de las comunidades. Otros medios y técnicas educativas a emplear en el trabajo.

Luego de ser discutido el tema en grupos de trabajo por zonas, se expuso en el plenario a través de títeres con las manos y el sociodrama representando a animales. Luego de la descodificación, se aplicó la dinámica de “Comunicación sin saber de

qué” para enfatizar el aspecto de la coordinación y de la planificación conjunta del trabajo de las auxiliares.

Finalmente se hizo “Lluvia de ideas” para resumir lo que eran propuestas de formas de trabajo en la comunidad, y de los medios y técnicas a emplear.

#### 7. Importancia de las dinámicas de grupo en el trabajo de las auxiliares comunitarias de salud.

Con la técnica del “Cuchicheo” se recogieron las opiniones sobre el tema. Una vez analizado, se pasó a la práctica de varias dinámicas grupales: “El rey pide”, “El puente”, “El tren ciego”, etc.

#### 8. Evaluación del evento

En tres grupos se trabajó sobre: Lo positivo, lo negativo y sugerencias respecto al evento y su desarrollo. Lo trabajado se representó en sociodramas.

Nota: Vale aclarar que en el transcurso del taller, se aplicaron además varias de las dinámicas de animación y descanso.

## Bibliografía

Alforja. *Técnicas de comunicación con actuación: Sociodrama - Estatuas - Pantomima - Juego de Roles*. Serie Técnicas No. 2 San José, Costa Rica 1981.

CELADEC, "Animación de Grupos" Documento mimeografiado en tres secciones. Lima 1980.

Centro Educacional de Promoción Agraria, CEPA *Dinámicas educativas. Análisis de la estructura social*. Folleto 3-1. Serie Educación Popular. Managua. S.F.

Cirigliano, Gustavo y Anibal Villaverde. *Dinámicas de grupo y educación. Fundamentos y técnicas* Ed. Humanitas. 7a. ed. Buenos Aires 1975.

Londoño, Alejandro S.J. *112 dinámicas*. Indo-American Press Service y Casa de la Juventud. Colección Pedagogía Grupal No. 6 Bogotá 1983.

Ruiz A. Javieromar. *Las dinámicas de grupo al servicio de la educación popular*. Fundaciones Brethren y Unida. Quito 1982.

"Anotaciones personales de seguimiento de aplicación de dinámicas de grupo". Cuaderno de Campo.

Shulze, Trudy y Enrique Shulze. *Método y técnicas para la educación popular*. Tarea y Asociación de Publicaciones Educativas. 3ra. ed. Lima. s.f.

Terry Zegarra, Luis. *Dinámicas de grupo para niños y adultos*. Ed. Rocafuerte S.A. 3ra. ed. Portoviejo, Ecuador 1985.

## Indice General

Presentación	5
Introducción	9
1. ¿Qué son las dinámicas de grupo?	9
2. El educador popular y las dinámicas de grupo	11
3. Para aplicar las dinámicas de grupo	14
I. DINAMICAS DE CONOCIMIENTO E INTEGRACION GRUPAL	15
1. Los nombres acumulados	17
2. Buenos días	18
3. Presentación comparada	19
4. La foto partida	20
5. El chisme	21
6. Se hunde el barco	21
7. Llegó el correo	23
8. El arca de Noé	23
II. DINAMICAS DE ANIMACION Y DESCANSO	25
1. Pasar el muñeco	27
	109

2. La caja sorpresa	28
3. El regalo y el paraqué	29
4. La risa de la sandalia	29
5. El movimiento dice	30
6. La carrera en tres pies	30
7. Dígalo con mímica	31
8. La argolla y el palillo	32
9. La palabrota	32
10. Pase la pelota	33
11. Estatuas	33
12. La ceniza del cigarrillo	34
13. Las sillas	34
14. Las entrevistas	35
15. Inquilinos y apartamentos	35
16. El despiste	36
17. Los refranes enloquecidos	36

### III. DINAMICAS DE MEMORIZACION, ATENCION Y FLUIDEZ VERBAL

1. Frutas al paseo	41
2. Las tijeras	42
3. Ensalada de refranes	43
4. La persona perdida	43
5. Palmada y ritmo	44
6. El estira y el encoge	45
7. El conteo	45
8. La pelota con nombre	45
9. Los nombres alumbrados	46
10. Amo a mi amada(o)	46
11. El rey pide	47
12. Los grados militares	49

### IV. DINAMICAS DE CONCIENTIZACION O SOCIOPOLITICAS

1. El puente	53
2. Haremos un diagnóstico	54
3. La organización o la fábrica	54
4. La pareja amarrada	56
5. Boxeo con periódicos	57

6. El zapato perdido	58
7. El imán	59
8. El avión	60
9. Las tijeras (ver página 42)	60
10. Vendado con obstáculos	60
11. Ensalada de refranes	61
12. Lazarillos y ciegos	62
13. Las monedas	63
14. Comunicación sin saber de qué	64
15. El tren ciego	65
16. Los cuatro sordos	66
17. El mundo de los ciegos y amarrados	67
18. El objetivo	68
19. Frío-Tibio-Caliente	69
20. Los pies prestados	70
21. El túnel del tiempo	70
22. El árbol humano	72
23. La frase loca	72
24. Hagamos planes	73
25. Hagamos el puente	74
26. Guerra libertada	74
27. El árbol frutero	75

### V. EJERCICIOS DE PENITENCIA

77

### VI. OTRAS TECNICAS PARA EL TRABAJO GRUPAL

1. Trabajo por pequeños grupos	85
2. El sociodrama	88
3. Representación de personas (juego de roles o papeles)	89
4. La pantomima	90
5. El cuadro inmóvil	90
6. Chasqui 6-6	91
7. El cuchicheo o rumor	91
8. La lluvia de ideas	91
9. El testimonio	92
10. El foro	92

### Anexo 1. Las dinámicas de grupo y los juegos infantiles

93

Anexo 2. Ejemplo de un taller realizado a base  
de dinámicas de grupo

99

Bibliografía

107

## Índice Temático

### PARA PRESENTACION PERSONAL

1. Los nombres acumulados 17
2. Buenos días 18
3. Presentación comparada 19
4. La foto partida 20
5. Palmada y ritmo (la variante indicada) 44
6. La pelota con nombres 45
7. Los nombres alumbrados (variante) 46
8. Los grados militares (con los nombres de los  
integrantes del grupo) 49

### PARA FORMACION DE GRUPOS

1. Se hunde el barco 21
2. Llegó el correo 23
3. El arca de Noé 23

### PARA APRECIAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN GRUPO

1. La caja sorpresa 28
2. La carrera en tres pies 30
3. El rey pide (especialmente variante C) 47
4. El puente 53
5. La organización o la fábrica 54
6. Vendado con obstáculos 60
7. Lazarillos y ciegos 62
8. El objetivo 68

113



## PARA EL ANALISIS DE LA COMPETENCIA DE UN GRUPO

1. La argolla y el palillo	32
2. La ceniza del cigarrillo	34
3. Las sillas	34
4. El rey pide (variante d)	47
5. El puente	53
6. El zapato perdido	58
7. Las monedas	63

## PARA COMUNICACION

1. El chisme	21
2. La palabrota	32
3. El despiste	36
4. Las tijeras	42
5. La persona perdida	43
6. La pareja amarrada	56
7. El imán	59
8. Lazarillos y ciegos (variante d)	62
9. Comunicación sin saber de qué	64
10. Los cuatro sordos	66

## PARA LIDERAZGO

1. El rey pide (variante c)	47
2. La organización o la fábrica	54
3. El zapato perdido	58
4. El imán	59
5. Vendado con obstáculos (variante indicada)	60
6. Lazarillos y ciegos (variante a y b)	62
7. El tren ciego	65
8. Frío-tibio-caliente	69

## PARA ASPECTOS DE ORGANIZACION

1. El rey pide (variante b)	47
2. La organización o la fábrica	54
3. Boxeo con periódicos	57
4. El zapato perdido	58
5. El avión	60
6. El mundo de los ciegos y amarrados	67
7. Los pies prestados	70

8. El árbol humano	72
9. La frase loca	72
10. Guerra libertada	74
11. El árbol frutero	75

## PARA PLANEACION Y DIAGNOSTICO

1. Las tijeras	42
2. Haremos un diagnóstico	54
3. La organización o la fábrica	54
4. Comunicación sin saber de qué	64
5. El objetivo	68
6. Hagamos planes	73
7. Hagamos el puente	74

## PARA ENTRENAMIENTO TEATRAL

1. La risa de la sandalia	29
2. Dígalo con mímica	31
3. Estatuas	33
4. El avión	60
5. El sociodrama	88
6. Representación de personas o roles	89
7. La pantomima	90
8. El cuadro inmóvil	90

## PARA ANIMACION Y DESCANSO

Las señaladas en el folleto	25
-----------------------------	----

## PARA MEMORIZACION Y ATENCION

Las señaladas en el folleto	39
-----------------------------	----

Además:

1. Los nombres acumulados (variante b)	17
2. Se hunde el barco	21
3. Llegó el correo	23

## PARA ANALISIS DE LA MANIPULACION

1. Pasar el muñeco	27
--------------------	----

## PARA RELACION INDIVIDUO-COLECTIVIDAD

1. El movimiento dice	30
2. El rey pide (variante b)	47

3. Frío - tibio - caliente	69
4. El árbol humano	72
<b>PARA ANALISIS DE CONTENIDOS DE FRASES</b>	
1. La foto partida (variante b)	20
2. Dígalo con mímica	31
3. Ensalada de refranes	43
4. La frase loca	72
<b>PARA ANALISIS DE ACTIVIDADES HUMANAS</b>	
1. Estatuas	33
2. Cuadro inmóvil	90
<b>PARA ANALISIS DE SITUACIONES LLAMADAS DE "DOBLE SENTIDO"</b>	
1. Las entrevistas	35
2. Los refranes enloquecidos	36
3. La pareja amarrada	56
<b>PARA ANALISIS DE LA IDEOLOGIA</b>	
1. El despiste	36
2. Las tijeras	42
3. Amo a mi amada(o)	46
4. Boxeo con periódicos	57
5. Vendado con obstáculos	60
6. Lazarillos y ciegos	62
<b>PARA ANALISIS DEL PENSAMIENTO O HISTORIA POPULAR</b>	
1. Los refranes enloquecidos	36
2. El túnel del tiempo	70
<b>PARA ANALISIS DE SITUACION SOCIAL</b>	
1. El rey pide (variante a)	47
2. Boxeo con periódicos	57
3. El imán	59
4. Las monedas	63
5. El mundo de los ciegos y amarrados	67
6. La frase loca	72

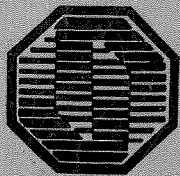
# DINAMICAS DE GRUPO PARA LA EDUCACION POPULAR




*Javieromar Ruiz*

*Las dinámicas de grupo no son solamente juegos, pero también son juegos. Hacen parte de la dinámica de los pueblos para transformar el mundo, esa dinámica tan informal y nada académica. Recrean y hacen posible re-crear la realidad, aportando elementos para su interpretación, y enseñándonos a luchar con alegría, esperanza, creatividad e imaginación.*

*Estámos luchando por un futuro que nos deje ser felices, inmensamente felices y reilones. Para sufrir y llorar, ya hemos sufrido demasiado... ¡Paso a la alegría!*



Rádda Barnen 

Dinámicas de Grupo para la Educación Popular. Javier Omar Ruiz.

# DINÁMICAS DE GRUPO PARA LA EDUCACIÓN POPULAR



*Javier Omar Ruiz*