

APLICACIÓN DE LAS DINÁMICAS DE GRUPO EN EL AULA

Por Alberto Guerrero Armas.

1. INTRODUCCIÓN

A menudo es habitual que dentro de una clase haya distanciamiento entre algunos de sus miembros, así como también, que en ocasiones, haya discriminación hacia ciertos alumnos/as.

Para evitar estas discriminaciones y tratar de favorecer el acercamiento entre todos los miembros del grupo clase es muy recomendable la utilización de dinámicas de grupo, ya que a través de ellas facilitaremos que los alumnos/as se relacionen con aquellos compañeros/as con los que a menudo no se relacionan e incluso que trabajen con compañeros/as con los que nunca lo habían hecho.

Otro motivo por el que se recomienda la utilización de las dinámicas de grupo es porque ayuda a que los alumnos se identifiquen más con el grupo de personas con los que ha practicado esta técnica, así como también va a perder, en cierto modo, la vergüenza para relacionarse con todos sus compañeros/as.

Por tanto, vemos como este tipo de actividades son muy recomendables cuando los alumnos/as no se conocen o bien cuando llega un alumno/a nuevo/a, ya que con las dinámicas de grupo estaremos contribuyendo a que, en el caso de que no se conozca ningún alumno/a, se comiencen a establecer relaciones y se desarrolle el sentido de pertenencia a un grupo; mientras que en el caso de que llegue un alumno/a nuevo, con esta técnica estaremos facilitando su integración en el grupo clase.

Debemos tener muy presente que no siempre podremos hacer uso de las dinámicas de grupos pues hay alumnos/as que se ven perjudicados con su empleo, como aquellos con problemas de sociabilización, síndrome de aspergen,....

2. CONCEPTO DE DINÁMICAS DE GRUPO

La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo.

Por otro lado, las dinámicas de grupo son la forma o el medio de como se predisponen los alumnos/as para aumentar su motivación y estado de ánimo, con la finalidad de obtener el máximo rendimiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

En conclusión, podemos definir las dinámicas de grupo como una serie de técnicas y actividades grupales que permiten al grupo conocerse y relacionarse, así como también permiten al educador conocer a su grupo y el modo de motivarlos y sacarle el mayor rendimiento posible. Es decir, son unas técnicas de acercamiento entre los alumnos/as.

3. FORMAS DE TRABAJAR CON LAS DINÁMICAS DE GRUPO

3.1. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN CORPORAL

Su finalidad es la de fomentar la desinhibición de los miembros del grupo, de forma que se muestren más propensos a la relación entre ellos. Estas dinámicas cargan todo el peso en la confianza que individuo muestra hacia el grupo, por un lado, y por otra parte en el papel del grupo como apoyo del individuo.

Para que los ejercicios de expresión corporal cumplan sus funciones, los alumnos/as deberán participar activamente mostrando un grado elevado de desinhibición.

Debemos evitar forzar a aquellos alumnos/as más tímidos a realizar determinadas actividades que centran la atención de todo el grupo en ellos, ya que se pueden sentir incómodos e intimidados.

3.2. EJERCICIOS CON APOYO AUDIOVISUAL

También denominados video-forum o audio-forum. Consisten en el análisis de un material que se presenta al grupo y sobre el que después deberán debatir.

Antes de plantear esta actividad, deberemos estar seguros de que el grado de madurez de nuestros alumnos/as es adecuado para poder poner en práctica esta actividad, ya que de no ser así, no se realizará un debate adecuado y los niños/as no sacarán ninguna conclusión de la audición o visualización realizada.

3.3. GRUPOS DE DISCUSIÓN

También conocida con el nombre de Philips 6.6.

Consiste en dividir al grupo en subgrupos de, como máximo, seis miembros. Una vez se haya hecho esta división, cada uno de estos subgrupos deberá discutir sobre algún problema que se plantee durante un tiempo máximo de seis minutos.

Esta técnica se puede emplear sola o como complemento a otras técnicas, así por ejemplo vemos como puede ser un complemento ideal para la discusión previa y/o final de una mesa redonda.



Entre los objetivos que se cumplen con la realización de esta técnica, cabe destacar:

- Permitir y promover la participación activa de todo el alumnado de un grupo, por grande que éste sea;
- Obtener las opiniones de todos en un tiempo muy breve;
- Llegar a la toma de decisiones, obtener información o puntos de vista de todos los componentes de la clase sobre el problema o cuestión planteada.

3.4. EL TRAINING GROUP

Consiste en plantear un objetivo que la clase, como grupo, debe conseguir.

Para ello, dividiremos al grupo en varios subgrupos y cada uno de ellos deberá realizar unas tareas, para que al final, entre todos se consiga el objetivo que se planteó inicialmente a toda la clase.

Con estas divisiones lo que promovemos es que cada subgrupo asuma una serie de responsabilidades, así como que se sienta útil dentro del grupo clase, ya que verá que su trabajo sirve para conseguir un objetivo común.

3.5. TÉCNICAS DE ROLE-PLAY

Se trata de una técnica a través de la cual se simula una situación de la vida cotidiana en la que se presenta un problema. Para llevarla a cabo es necesario que un grupo de alumnos/as adquiera el papel de actores y otros vean la actividad desde fuera.

El objetivo de la representación es que después de ésta se genere un debate general en el aula en relación con el problema representado.

Esta técnica tiene ciertas ventajas, como son:

- Buen control de la información;
- Que los actores y actrices comprendan mejor los motivos del problema;
- Que los actores y actrices experimenten los sentimientos del personaje que representan.

Para que esta técnica funcione es necesario que los alumnos/as que actúen vivan el papel y no se lo tomen como un juego, ya que si esto es así será complicado conseguir los objetivos que nos planteamos con esta técnica.

3.6. JUEGOS DE SIMULACIÓN

Este tipo de juegos son muy similares a los tradicionales juegos de mesa como el “Monopoly”, “Risk”,....

Los juegos de simulación están compuestos por un tablero de juego, unas fichas, tarjetas y unas normas que seguir. Los jugadores/as son los miembros del grupo y se supone que a lo largo del juego van aprendiendo valores y actitudes que este juego trata de transmitir.

El requisito principal de los juegos de simulación es que el material que se presenta a los alumnos/as sea atractivo y pedagógicamente adecuado.

El juego ha de tener reglas sencillas que puedan ser entendidas rápidamente por todos los participantes. Los turnos entre jugador y jugador han de ser rápidos y se debe jugar por equipos, en pequeños grupos.

Aunque los juegos de simulación suelen gustar a los alumnos/as, requieren mucho tiempo de preparación, y los materiales utilizados suelen ser caros o no estar adaptados al objetivo que se pretende trabajar.

3.7. JUEGOS DE BASES

Tienen su origen en las gymkanas. Que son aquellos juegos en los que una serie de equipos deben ir realizando unas pruebas, ganando el equipo que antes y mejor completase cada una de ellas.

Los juegos de bases son similares a las gymkanas, lo que si debemos remarcar es que en éstos se deberá dar a cada grupo una ficha que certifique que han realizado cada actividad adecuadamente, ganando el grupo que antes obtenga todas las fichas.

Los juegos de bases son los preferidos de los alumnos a cualquier edad, sin embargo consume en una cantidad de tiempo considerable y necesitamos espacios bastante amplios para realizarlas.



3.8. TÉCNICAS DE PANEL

Este tipo de recursos, en realidad suponen instrumentos para la organización de los grupos cuando se dedican a debatir sobre algún tema, o lo que pretendemos es que llegue a un acuerdo consensuado sobre algo. Existen dos técnicas de panel:

- Panel simple:

Esta técnica consiste en la división del gran grupo en pequeños grupos de trabajo de no más de cinco miembros.

Estos grupos se reúnen por separado y discuten con el fin de llegar a un acuerdo.

Una vez transcurrido un tiempo los grupos eligen un representante, que se reunirán con los representantes de los otros grupos para discutir entre ellos la postura de cada uno de sus grupos, llegando a un acuerdo.

- Panel complejo:

La diferencia radica en que cuando los pequeños grupos han terminado de deliberar designan un "embajador/a" para enviarlo a cada uno de los otros grupos para recopilar información de sus posturas.

Los embajadores/as de todos los pequeños grupos se levantan a la vez y se van a recabar la opinión de los grupos que tienen asignados.

Cuando ha transcurrido un tiempo prudencial los embajadores/as regresan a su grupo de origen e informan dentro del pequeño grupo sobre las posiciones de los demás pequeños grupos, incorporándose esta información al debate en pequeños grupos.

Se vuelve a dejar tiempo para que termine la discusión con esta nueva información y entonces se recaba en gran grupo la opinión de los distintos grupos sobre el tema debatido.

3.9. SITUACIONES LÍMITE

Consiste en plantear al grupo una situación límite hipotética y se comprueba cómo se organizaría el grupo en esa situación, cómo lograría superarla y cómo administraría los recursos de que dispone de la forma más lógica y racional posible.

Por ejemplo, podemos plantear a los alumnos/as que son parte de los supervivientes del vuelo 815 de Oceanic de la popular serie de televisión "Perdidos" y que se encuentran en la isla.

Un miembro de "los otros" (el bando enemigo) ha colocado una bomba dentro de uno de los búnquers de la isla y deben desactivarla para seguir con vida.

Para ello deberán ponerse de acuerdo para, utilizando una serie de materiales, encontrar la localización del búnquer y tapan la bomba sin tocar el "agua" que rodea la isla.

4. CONCLUSIÓN

Las dinámicas de grupo constituyen un recurso muy útil para los docentes, ya que son muy atractivas para los alumnos/as y además, nos permiten alcanzar una serie de objetivos que, generalmente, no se trabajan directamente en las áreas curriculares.

En este artículo he tratado de presentar las más conocidas y comunes de entre las que usamos en el aula, pero las dinámicas de grupo son más de 500, por lo que siempre podemos encontrar la dinámica que se ajuste a nuestro caso.

En muchas ocasiones, es conveniente, en detrimento del temario marcado por el currículo, dedicar algunas de las primeras sesiones del curso a realizar algunas de

estas dinámicas, que definan la cohesión e integración total del grupo de cara al resto del curso.

Con lo que ganaremos, recompensaremos de sobra el posible retraso que podamos adquirir en el temario, ya que es preferible un buen ambiente de grupo con el que poder trabajar a fondo los contenidos, que perder tiempo de cada sesión organizando al grupo, solucionando conflictos internos,...

No debemos olvidar que, al fin y al cabo, la finalidad del Bachillerato, según la LOE 2/2006, de 3 de Mayo, consiste en:

“...proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia.

Asimismo, capacitará a los alumnos para acceder a la educación superior.”

5. BIBLIOGRAFÍA

- Busquets, M.D. y otros. (1993). Los temas transversales. Claves de la formación integral. Madrid: Santillana;

- Caba Collado, M.A. (1992). Desarrollo de los valores grupales: una experiencia de intervención. Bilbao: Universidad de Deusto;

-Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de Mayo;

- Lucini, F.G. (1994). Temas transversales y educación en valores. Madrid: Anaya;

- WEBGRAFÍA:

- www.psicopedagogia.com;

- www.universitarios.universia.es.