



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

“ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA COHESION DE UNA CLASE”

AUTORÍA GUSTAVO-ADOLFO ROMERO BAREA
TEMÁTICA DINÁMICA DE GRUPO
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponemos los docentes para conseguir nuestros objetivos. De hecho, no pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que además, cuenta con una valiosa baza a su favor: la predisposición de los niños a jugar.

Palabras clave

- Cohesión.
- Dinámica de grupo.
- Actividad.
- Juego.
- Cohesión.

1. INTRODUCCIÓN.

El objetivo de estas actividades es lograr un buen entendimiento del grupo y que prevalezca la confianza mutua de sus miembros. Por otra parte, y puesto que el intercambio de opiniones y sentimientos es un excelente camino para aumentar la confianza del grupo, son varias las propuestas articuladas en torno a actividades de lenguaje, que muestran la importancia de saber seleccionar la información, detectar las posibles causas de la falta de comprensión etc.

A continuación mostramos algunas actividades que nos pueden ser de mucha ayuda a la hora de trabajar con nuestros alumnos/as en el aula.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

2. ACTIVIDADES DE COHESIÓN DEL GRUPO.

2.1. Primera actividad. Título: ¿Quién es quien?

a) Introducción.

Esta actividad la podemos llevar a cabo con alumnos/as que hayan cumplido los diez o doce años en adelante. La duración aproximada puede ser de entre 30 y 45 minutos. En principio sería suficiente con papel y lápiz para cada alumno/a participante y pueden participar toda la clase.

Con esta actividad pretendemos ejercitar el recurso del lenguaje y pretendemos educar en valores como es el entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento.

b) Descripción.

- En primer lugar, se explicará una historia que acaba con el anuncio de que cada uno de los miembros del grupo va a recibir la visita de alguien especial (ya sea un héroe de ficción, un futbolista famoso etc)
- Con la finalidad de identificarse ante el visitante, cada participante debe escribirle una carta dado el máximo de detalles sobre si mismo. En esa carta no pueden figurar ni datos físicos ni de vestuario, sino que se deben ofrecer datos de tipo personal, como carácter, gustos o aficiones.
- Una vez escritas ya enviadas todas las cartas, nosotros las leeremos ante todo el grupo, que debe adivinar a quien pertenece cada uno de los retratos.

c) Observaciones.

- Se pueden establecer una clasificación de las personas que, a través de su carta, han sido identificadas por más miembros del grupo, y de los miembros del grupo que más personas han identificado.
- A medida que aumenta la edad de los participantes (jóvenes y adultos) la actividad es más rica y más eficaz en cuanto a su objetivo: compartir datos personales entre los miembros del grupo.
- Es aconsejable que el educador se implique un poco más en la actividad como un participante más.

2.2. Segunda actividad: Título: Mensamanía.

a) Introducción:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

Este tipo de actividad es aconsejable a partir de la edad de diez a once años. Puede tener una duración de una clase de cuarenta y cinco minutos. No es necesario un espacio muy amplio y puede bastar con el único material de un lápiz y un papel por alumno/a.

b) Descripción:

- Se ha diagnosticado al grupo un ataque de timidez y se propone una medida de choque para superarlo.
Se pide a cada uno de sus integrantes que piense y escriba en un papel el nombre de una persona a la que quiere decirle o preguntarle algo que, por timidez u otras razones, nunca le ha dicho o preguntado.
- Los miembros del grupo se distribuyen por parejas. Cada uno de la pareja le dice al otro en voz baja lo que quiere transmitir a la persona cuyo nombre ha anotado en un papel.
- A continuación, cada miembro de la pareja se dirige a la persona en cuestión y le dice o pregunta lo que su compañero le ha comunicado, pero sin delatar al autor de la pregunta o el comentario.
- Se hacen varias rondas de este tipo, formando cada vez parejas diferentes.
- Al final, cada miembro del grupo responde a los comentarios o preguntas que ha recibido.

c) Observaciones:

- En una variante de esta dinámica-actividad los comentarios o preguntas se formulan por escrito, utilizando al compañero de pareja, como correo o intermediario que hace llegar el papel a su destinatario, sin decirle quién es el remitente.
- Es importante no decir en un principio qué se va a hacer con lo que se cuenta, para evitar que los participantes dejen de formular, por timidez, preguntas o comentarios. Pero si los miembros del grupo lo preguntan, se puede responder la verdad y continuar tranquilamente con la actividad.
- Asimismo, podemos aprovechar lo que exponen los diferentes participantes al final de la dinámica-actividad, para proponer alguna reflexión sobre ciertas cuestiones como las relativas a los estereotipos, la tolerancia.

2.3. Tercera actividad. Título: Si las miradas hablaran...

a) Introducción.

Este tipo de actividad es aconsejable para alumnos/as que tengan una actividad comprendida entre diez o doce años, puede tener una duración de unos diez minutos al comenzar la clase, no es necesario un espacio muy grande y no es necesario ningún tipo de material específico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

b) Descripción.

- Todo el grupo está sentado y dispuesto en círculo o semicírculo mientras el conductor del juego expone las normas.
- A continuación, los miembros del grupo intentan ponerse en contacto con otra persona sólo a través de la mirada, sin acompañarla de gestos o palabras, para intercambiar su asiento con ella.
- Cuando un participante cree que otro acepta intercambiar su sitio, intenta realizar el intercambio.
- Si la persona requerida no responde y el jugador ya ha abandonado su asiento, su lugar puede ser ocupado por cualquier otro jugador.
- Los jugadores que se quedan sin lugar donde sentarse deben aguardar a que se levante otro jugador para ocupar su sitio.

c) Observaciones.

- Esta actividad subraya la importancia de la comunicación no verbal y pone de relieve aspectos de confianza para con los demás.

2.4. Cuarta actividad. Título: Multiplicandonos.

a) Introducción.

La edad interesante para comenzar a realizar una actividad de este tipo es a partir de los catorce años, puede tener una duración de unos veinte minutos al comienzo de la clase, para su elaboración sólo es necesario un papel y un lápiz por grupo y sí es necesario tener un espacio bastante amplio para poder desarrollarlo con facilidad.

b) Descripción.

- Todos los participantes forman un círculo, que el conductor del juego divide en dos grupos más o menos iguales.
- Los dos grupos así formados se colocan cada uno en un extremo de la sala o del lugar donde se juega, mirando al otro grupo.
- Cada uno de los miembros de un grupo señala a un miembro del otro grupo, con el que se junta, formando una pareja. La norma que preside la elección de pareja es la de no



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

conocerse demasiado con el compañero elegido; la persona elegida no puede rechazar a quien la ha escogido.

- Cada pareja así formada intenta ponerse de acuerdo para elegir otra pareja a la que unirse. Las parejas elegidas no pueden rechazar la oferta y forman grupos de cuatro jugadores.
- Los cuartetos así constituídos deben unirse con otros cuartetos. En esta ocasión, cada cuarteto puede rechazar las ofertas de unión de los otros cuartetos.
- Cada uno de los grupos de ocho personas así formados intenta reconstruir el proceso de formación de los demás grupos. Es decir, intenta desentrañar cuáles fueron las parejas iniciales y los cuartetos a partir de los que se constituyeron. Luego, cada octeto expone sus conclusiones.
- Después de que todos los grupos hayan dado su opinión, cada uno de ellos explica cómo se ha formado realmente.
- Gana el octeto que más datos ha acertado sobre las fases de formación de los demás.

c) Observaciones.

- Con los grupos de ocho así formados se puede realizar algún tipo de trabajo en equipo, ya que la actividad realizada conlleva cierta identificación y aceptación entre los miembros del grupo.

2.5. Quinta actividad. Título: Pásalo.

a) Introducción.

La edad idónea para realizar una actividad de este tipo es a partir de los siete años u ocho, la duración idónea es de unos quince minutos, es necesario disponer de un espacio muy amplio y de un balón o una pelota.

b) Descripción.

- Los participantes, de pie, forman un círculo bastante amplio. Uno de ellos recibe una pelota.
- El jugador que tiene la pelota grita el nombre de la persona a quien se la va a pasar, lo que efectivamente hace para correr inmediatamente hacia el lugar donde se encuentra aquella.
- Mientras, quien recibe la pelota grita otro nombre, y la pasa rápidamente a la persona que ha mencionado, corriendo hacia donde ésta se encuentra para ocupar su lugar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

- De este modo, se van sucediendo los pases, que deben hacerse lo más rápido posible de manera que cada participante encuentre vacío el lugar que ocupaba la persona a la que ha pasado la pelota.
- No hay ganadores ni perdedores: el objetivo del juego es intentar encadenar el máximo número posible de pases.

c) Observaciones:

- El punto clave de este pequeño divertimento está en la repetición frecuente y durante breve tiempo de esta actividad. Si se hace así, el grupo advertirá que los jugadores son cada vez más ágiles y rápidos a la hora de hacer pases. Ello denota que en el grupo hay cada vez más comunicación y entendimiento.
- También resulta interesante realizar este juego con una pelota imaginaria, para no estar pendiente de la correcta realización de los pases y su recepción.

2.6. Sexta actividad. Título: En venta

a) Introducción.

Esta actividad se puede llevar a cabo con alumnos cuya edad oscile entre los once y los catorce años, puede tener una duración de unos cuarenta o cincuenta minutos, no es necesario un espacio grande para su desempeño y no es necesario ningún tipo de material específico para su realización.

b) Descripción.

- Se explica que todos los participantes son artículos en venta. Para preparar la venta, primero se reúnen por parejas, y cada miembro de la pareja piensa en las ventajas del producto que debe vender, que no es otro que su compañero.
- De uno en uno, los vendedores exponen las cualidades de su producto, los compradores, el resto del grupo, acuerdan un precio por él. Todos los jugadores cuentan, para comprar, con la misma cantidad de dinero, previamente acordada.
- El vendedor que consigue el mejor precio de venta es el ganador.
- Después de la venta se intenta analizar qué cualidades han sido consideradas más interesantes por los compradores. Ello propicia la reflexión sobre el tipo de líder ideal a ojos del grupo, las relaciones de confianza dentro del mismo, la importancia de hacer el mejor uso posible de las palabras etc.

c) Observaciones.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

- Es una dinámica de actividad excesivamente larga para grupos muy numerosos. Normalmente, el número de participantes suele de ser en torno a unos quince.
- Esta actividad admite diversas variantes, vender a alguien sin que el grupo sepa de quien se trata, hacer anuncios publicitarios en los que intervengar varias personas etc. Según el mecanismo utilizado para vender, el educador atenderá a las percepciones individuales o del grupo.

2.7. Séptima actividad. Título: Duelo al amanecer.

a) Introducción.

La edad para llevar a cabo esta actividad es a partir de los doce años, la duración necesaria para desempeñarla es de una hora, no es necesario un espacio demasiado grande para realizarla y no es necesario ningún material específico.

b) Descripción.

- Los participantes forman de tres a seis equipos. Se decide al azar cual de ellos empieza el juego.
- Un miembro del equipo que empieza reta a un integrante de otro equipo.
- El equipo retado propone una pregunta sobre el miembro de su grupo que ha sido elegido por el equipo retador. La pregunta tendrá que ver con su personalidad, hábitos, experiencias, etc.
- Si el equipo que ha lanzado el reto adivina la respuesta, esa persona pasa a formar parte del mismo, y el grupo vencedor puede retar a otro equipo.
- Si el equipo falla al contestar, quien lanzó el reto se incorpora al equipo retado, que a su vez, lanza un reto a otro equipo.
- Gana el equipo que logra capturar a dos miembros de cada uno de los otros grupos o el que incorpora al cincuenta por ciento de todos los jugadores.

c) Observaciones.

- Esta actividad favorece la participación de todos los integrantes de un grupo, sean o no reservados, introvertidos, apáticos. Etc.
- Permite que los demás descubran facetas poco conocidas de cada jugador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

- Las preguntas que se proponen sobre los jugadores pueden ser todas ellas de tipo test, es decir, pueden ir acompañadas de un número muy corto de respuestas posibles, entre las que el equipo retador debe elegir la correcta.

2.8. Octava actividad. Título: Punto y final.

a) Introducción.

La edad para realizar esta actividad es de 12 años. Se puede realizar en varias sesiones. La primera de unos veinte minutos y la segunda de unos cuarenta minutos. Para su realización no es necesario un espacio demasiado grande y tampoco un material específico.

b) Descripción.

- Se inicia la dinámica de la actividad retando a todos los participantes a que se dibujen un punto de color en la frente o se aten una cinta en la cabeza, en el hombro, en torno al cuello o en otro sitio visible y sean capaces de llevar la marca o la cinta hasta el día siguiente.
- Los participantes que quieren aceptan el reto.
- En el día señalado se retoma la dinámica para ver quien ha resisitido y aún lleva puesta la marca elegida.
- El educador promueve un diálogo sobre la experiencia de los participantes, que tratga de encamienar hacia los posibles sentimientos de las personas que sufren algún tipo de discriminación por el hecho de estar marcadas por algún tipo de diferencia.

c) Observaciones.

- Se debe insistir en el hecho de que quienes participan en la actividad no pueden comentar a nadie que intervienen en un juego.
- Tampoco pueden tapara la marca o la cinta mediante gorras o ropa.
- Entre los objetivos de esta dinámica-juego destacan el experimentar en la propia piel de las sensaciones de quien sufre algún tipo de discriminación y el ser capaz de autoafirmarse en situaciones de inferioridad.

3. CONCLUSIÓN.

Con el desarrollo de todas estas actividades lo que podemos observar es que trabajamos la reafirmación de nuestros alumnos/as, es decir, que tratamos de mejorar el autoconcepto de cada



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 18 – MAYO DE 2009

uno de sus miembros, y la imagen de propio grupo. Por todo ello, podemos concluir que estas actividades son necesarias al comienzo del curso, para propiciar un mejor desarrollo de la clase como grupo-aula.

4. BIBLIOGRAFÍA.

- Alonso Tapia, J.(1991). *Motivación y aprendizaje en el aula. Cómo enseñar a pensar*. Madrid. Santillana.
- Button, L. (1978). *Acción tutorial con grupos*. Madrid. Anaya.
- Machargo, J. (1991). *El profesor y el autoconcepto de sus alumnos/as*. Madrid. Anaya.
- Moreno, M.C., Cubero,R. (1990). *Relaciones sociales: familia, escuela, compañeros*. Barcelona. Paidós.
- M.E.C. Orientación y Tutoría. Documento de las Cajas Rojas de primaria. Madrid.
- M.E.C. Orientación y Tutoría. Documento de las Cajas Rojas de secundaria. Madrid.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Gustavo-Adolfo Romero Barea
- Centro, localidad, provincia: Aguilar de la Frontera (Córdoba)
- E-mail: departamento-economia@hotmail.es