

# COORDINACIÓN Y ANIMACIÓN

MATERIAL ORIENTATIVO Y DE CONSULTA  
PARA EL EXAMEN DE GUÍAS IDÓNEOS

---

Ley de Guías de Turismo de Salta Nº 7404/06

*Salta*  
ARGENTINA



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE SALTA.  
Ministerio de Cultura y Turismo.

## INDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>OBJETIVO DE LA CARTILLA .....</b>                         | <b>3</b>  |
| <b>RESULTADOS ESPERADOS .....</b>                            | <b>3</b>  |
| <b>RESUMEN .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>INTRODUCCION .....</b>                                    | <b>3</b>  |
| <b>DESARROLLO DE CONTENIDOS .....</b>                        | <b>4</b>  |
| <b>EL GRUPO .....</b>  | <b>4</b>  |
| CARACTERÍSTICAS DE LOS GRUPOS.....                           | 4         |
| <b>EL GUIA COMO LIDER.....</b>                               | <b>5</b>  |
| TÉCNICAS DE LIDERAZGO.....                                   | 6         |
| <b>EL USO DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES DE GRUPO .....</b>    | <b>9</b>  |
| ORGANIZACIÓN DE JUEGOS.....                                  | 9         |
| <i>Tipos de técnicas</i> .....                               | 10        |
| DINÁMICAS FACILITADORAS PARA ABORDAR TEMAS: .....            | 23        |
| DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN .....                               | 23        |
| JUEGOS DE ATENCIÓN, INTERACCIÓN Y ENTRETENIMIENTO .....      | 23        |
| <b>OTRAS DINÁMICAS GRUPALES.....</b>                         | <b>27</b> |
| JUEGOS SOCIALES .....  | 27        |
| JUEGOS DE CONFIANZA .....                                    | 28        |
| JUEGOS MEZCLADORES .....                                     | 28        |
| JUEGOS COOPERATIVOS.....                                     | 29        |
| JUEGOS PRE-DEPORTIVOS .....                                  | 30        |
| JUEGOS DE ACECHO Y PERSECUCIÓN .....                         | 31        |
| <b>TURISMO, OCIO Y TIEMPO LIBRE .....</b>                    | <b>33</b> |
| ALTERNATIVAS PARA UN DISFRUTE DEL OCIO .....                 | 34        |
| <b>EL TURISMO COMO USO PARTICULAR DEL TIEMPO LIBRE .....</b> | <b>35</b> |
| <b>ANIMACION Y TURISMO .....</b>                             | <b>35</b> |
| <b>CONSIDERACIONES FINALES .....</b>                         | <b>39</b> |
| <b>PREGUNTAS DE AUTOEVALUACIÓN .....</b>                     | <b>40</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>                                    | <b>41</b> |

## OBJETIVO DE LA CARTILLA

Incorporar y/o profundizar conocimientos acerca de la coordinación y animación de grupos turísticos como una de las herramientas que los guías de turismo tienen a su alcance para las guías.

## RESULTADOS ESPERADOS

Que los guías de la Provincia de Salta

- Adquieran y/o refuercen conocimientos acerca de la coordinación de grupos turísticos
- Adquieran y/o refuercen conocimientos acerca de la animación de grupos turísticos

## RESUMEN

Dentro de las funciones de los guías de turismo, se encuentran la de conducir y animar a los grupos de turistas que llevan en sus excursiones.

La conducción y animación de grupos turísticos requiere el conocimiento de un mínimo de técnicas de liderazgo para el manejo de los grupos, como así también tener a mano herramientas que permitan la animación a través de diferentes dinámicas de juegos que colaboren y complementen las guías.

En esta cartilla se analizan la importancia del tiempo libre, su relación con el turismo y la recreación para el logro del ocio creativo, así como también se brinda al futuro guía una variada gama de juegos que les sirva para ser utilizadas en sus viajes.

## INTRODUCCION

Dentro de las labores del guía de turismo se encuentran las funciones de coordinación y animación de los grupos turísticos.

La coordinación junto con la animación son tareas complejas y variables en función a cada grupo en cuestión, por cuanto sus edades, motivaciones de viaje, etc., varían e influyen de manera considerable en el tratamiento de los turistas.

Las herramientas con las que cuentan los guías de turismo para animar un grupo son muy variadas, van desde técnicas para la integración de un grupo, hasta las formas adecuadas de presentación, mezcladores, etc., las cuales complementan el desarrollo de las excursiones, para que se lleven a cabo de manera óptima.

El tiempo libre es un aspecto de la vida humana que cada vez tiene mayor importancia por cuanto el ritmo de vida del hombre y las condiciones en las que vive hace que sus tiempos estén más fragmentados y con mayor acotamiento el tiempo liberado de las obligaciones.

Dada esta situación es que las actividades que se desarrollen en esta porción de tiempo humano son muy valorados a tal punto que se produce un fenómeno que se denomina *value for money*, es decir, una correcta relación entre lo que gasta y la calidad de los servicios, sobre todo el *value for time*, es decir que se está dispuesto a pagar mas para disfrutar de su tiempo de ocio aunque sea escaso.



### IDEAS – PALABRAS-CLAVE

Técnicas de manejo y creación. Actividades grupales: organización y coordinación. El guía como líder del grupo: Métodos: persuasión, integración, conducción de grupos heterogéneos, organización de juegos, eventos especiales, torneos y campeonatos, festejos de apertura y despedida. Tiempo libre: aprovechamiento y actividades complementarias fuera del contrato. Dinámicas de grupo. Técnicas de recreación

## DESARROLLO DE CONTENIDOS

### EL GRUPO

El grupo es el origen de todo lo demás: dinámicas, juegos, trabajos, etc., por ello el principio básico es reconocer y comprender que el grupo está compuesto básicamente por personas, algo que puede resultar obvio pero que es olvidado a veces por los coordinadores. Personas con sus virtudes y sus defectos, que tienen su vida además de pertenecer a un determinado **grupo**, y a quienes, de alguna manera, el entorno les influye, ya sea por la edad, condiciones de vida, sociedad. Por todo ello, lo más importante en un grupo son las personas. Luego vendrá todo lo demás: objetivos, normas, roles, conflictos, etc., incorporado en cada las personas que componen el grupo.



Es innegable que formar un grupo cuesta trabajo y tiempo, por ello es necesario que el guía, en este caso el coordinador, tenga mucha paciencia. Indudablemente, es fundamental que las personas decidan formar el grupo, ya que de otra manera es imposible. Una vez que se constituye el grupo, su buen funcionamiento vendrá dado por el cumplimiento de una serie de características:

- Tener objetivos comunes por parte de todos los miembros.
- La unión de todos los miembros del grupo, incluido obviamente el coordinador.
- Establecer una serie de normas de conducta.
- Que el coordinador sea capaz de mostrarse como uno más, sabiendo en cada momento la posición que ocupa, pero cercano al resto del grupo.
- Comunicación fluida entre todos.
- Tener claro que el grupo lo componen personas, como para ponerse siempre en el lugar del compañero.

Es conducta típica en los seres humanos la formación de grupos, lo que vemos muy claro en la formación del primer día de clase, cualquiera que sea la edad de los alumnos, en la colonia de vacaciones o en una excursión turística. Se forman grupos, que luego se consolidarán o no, pero la persona encuentra a alguien que a priori tiene los mismos objetivos que ella. Junto a esto, pueden formarse grupos por la relación de personas, que se van uniendo, van coincidiendo en sus objetivos y valores, en su forma de actuar, u otros factores, o bien, hay personas que tratan de integrarse a un grupo ya constituido por el simple hecho de gustarle las tareas que realiza el grupo, o porque ven a éste como el medio para conseguir un objetivo superior.

Finalmente cuando una persona quiere pertenecer a un grupo para satisfacer una serie de necesidades personales que no puede lograr de forma individual lo cual, a través del hecho de compartir y aprender del resto de los compañeros, da como resultado mejores personas. Esta es sólo una pequeña aproximación al concepto tan grande que encierra la idea de “grupo”, pero necesaria para esclarecer los conceptos relacionados al grupo.

### Características de los grupos

Entendemos por grupo una pluralidad de individuos que se relacionan entre sí, con un cierto grado de interdependencia, que dirigen su esfuerzo a la consecución de un objetivo común con la convicción de que juntos pueden alcanzar este objetivo mejor que en forma individual.

El grupo se caracteriza por ser una pluralidad de personas que conforman un conjunto, una unidad colectiva vinculada por lazos reales. Es a su vez una unidad parcial inserta en el seno de una colectividad más amplia, y una entidad dinámica que, sin embargo, tiende a estructurarse y a organizarse en busca de una estabilidad relativa. La interacción es la esencia del grupo. No habría grupo sin interacción, sino simplemente un cúmulo de personas sin más, sin sentido ni dirección ni propósito. No estaría contemplada como grupo una aglomeración casual o accidental, como sería el caso de un cierto número de personas que coinciden en el metro. Los colectivos de mujeres, de personas mayores o de universitarios, por ejemplo, son categorías o unidades teóricas que tampoco entrarían en la consideración de grupo.



Veamos algunos aspectos que caracterizan al grupo:

1. Interacción: los miembros interactúan con cierta frecuencia, de forma personal y a partir de ciertas pautas establecidas. Las conductas y acciones de cualquiera de sus miembros sirven de estímulo al comportamiento de otros.
2. Interdependencia: los individuos dependen unos de otros para poder alcanzar los objetivos grupales. No solamente interactúan, sino que también comparten normas o desempeñan funciones que se complementan.
3. Finalidad: sus integrantes realizan actividades colectivas que contribuyen al logro de objetivos comunes.
4. Percepción: el grupo es directamente observable; los miembros perciben la existencia del grupo, tienen un sentimiento de pertenencia al mismo, y se comportan como grupo de cara al exterior. Su entidad es reconocida como tal por sus propios miembros y por los demás. Existe una conciencia y un sentimiento de grupo que se configura a través del desarrollo del "nosotros" frente al "ellos".
5. Motivación: el grupo permite satisfacer necesidades individuales, tanto explícitas como implícitas. Las primeras suelen encajar directamente con las tareas y el objetivo concreto del grupo. Las implícitas pueden resultar menos evidentes -amistad o liderazgo, por ejemplo, pero movilizan al individuo a participar en las actividades grupales.
6. Organización: el grupo tiene una determinada estructura que se traduce en la distribución de papeles, configurando un sistema de roles entrelazados que representan un cierto nivel o estatus, así como una serie de normas de funcionamiento compartidas.
7. Actitud: el grupo comparte determinadas actitudes y valores que forman parte de su propia cultura.
8. Estabilidad: la interacción entre los miembros no es algo puntual, sino que se produce con una relativa duración en el tiempo. La estabilidad vendrá marcada por el tipo de grupo.



## EL GUÍA COMO LIDER

En este apartado haremos hincapié en algunas de las cualidades con las que un guía turístico, como líder de un grupo de turistas, debe poseer para desempeñar mucho mejor su tarea. Lo que aquí se debe tener muy en cuenta es el desempeño como colaborador y sobre todo tratar

que su grupo logre una empatía y de ese modo constituir un grupo más heterogéneo que no decaiga ante las variadas características de los integrantes del grupo<sup>1</sup>.

El sector de servicios, es en el presente una de las principales fuentes de actividad económica a nivel mundial y uno de los principales motores de la economía.

Esta situación viene marcando un aumento de la competencia, acompañada de una mayor exigencia por parte de un turista cada vez más informado.

Es por lo tanto fundamental considerar, que una serie de rasgos y cualidades específicas como la amabilidad y el trato cordial, el cuidado de nuestra imagen, la atención y la memoria, la discreción y el respeto, la disponibilidad, la diligencia y sobre todo la empatía, son las que distinguen a un profesional en el trato con el turista.



### **Rasgos que diferencian a un profesional**

- Mantiene un aspecto cuidado y aseado.
- Es educado, se dirige al turista con respeto.
- Ofrece una acogida cordial, con una sonrisa.
- Presta un servicio inmediato, es atento.
- Escucha con atención e interés.
- Satisface las necesidades del turista y hace sugerencias.
- Ofrece ayuda o servicios adicionales.
- Agradece la visita del turista y le invita a volver.
- Demuestra satisfacción y orgullo de sí mismo.
- Se preocupa de su formación y por ofrecer lo mejor de sí.
- Analiza las situaciones desde el punto de vista de los clientes.
- Intenta solucionar los problemas.

El ejercicio del Guía de Turismo está fundamentado en tres pilares básicos:

- a. Conocimientos, culturales y prácticos (capacidad de organización, técnicas de comunicación y dinámica de grupos)
- b. Idiomas
- c. Actitud de servicio

### **Técnicas de Liderazgo**

En el contexto general de la industria turística la labor del guía es vital, desde su presentación inicial es un líder participativo, y se convierte en un “embajador” y en la “imagen de la empresa” y del destino.

Al constituirse en el encargado de unir y manejar los turistas, el éxito o el fracaso del tour dependerán de la percepción que estos tengan del trato, atención, estima y calidad de la información que se les brinda.

Si bien es cierto existen diversas técnicas de liderazgo las más utilizadas en el manejo y conducción de turistas son las siguientes:

#### **Establecer una relación de confianza:**

Una parte de la labor profesional del guía lo obliga a asumir el control sobre el grupo, pero también a satisfacer las expectativas y asegurar su entretenimiento, por lo que es vital establecer una relación de confianza con los pasajeros, desde el inicio del tour, sustentada en una buena presentación personal, vocabulario adecuado, cortesía y amabilidad, conocimiento y seguridad en sí mismo.

#### **Solicitud de colaboración:**

---

<sup>1</sup> Ver Cartilla 7: Psicología del Cliente

La colaboración es inherente a la función del guía, ya que parte de la buena marcha del tour depende de la colaboración de los pasajeros, por ello la conducción del grupo se debe realizar con tacto, sin reflejar que en la solicitud de ayuda se está incurriendo en manifestaciones de favoritismos o discriminaciones.

**La comunicación** que realiza el Guía con el turista es por contacto directo, que es la comunicación más personal. A lo largo de las Cartillas que se están desarrollando se hace especial énfasis en este tema debido a que es la actividad más importante del trabajo de un Guía de Turismo. Por lo tanto, hay que tomar en cuenta tres aspectos importantes:



- a. La imagen personal, que define rasgos de nuestra personalidad, gusto, constancia, seguridad en sí mismo y motivación. Un aspecto cuidado y limpio produce una predisposición positiva. El Guía de Turismo debe demostrar una presentación personal óptima, vestimenta adecuada, impecable, con placa de identificación y el equipo personal de trabajo necesario para el contexto del circuito a visitar.
- b. El aspecto lingüístico, con el uso del vocabulario correcto y técnico en el idioma en el cual ejerce su labor, que pueda ser entendido y que no dé lugar a equívocos o suposiciones, además de mostrar una cuidada dicción, utilizando el tono y énfasis adecuados a la hora de comunicar.
- c. El lenguaje corporal, el cual es un medio de expresión importantísimo, ya que se transmiten sentimientos y actitudes. Hay que recordar que “es más revelador lo que hacemos que lo que decimos”, con la mirada, la expresión facial, las posturas, la proximidad, la orientación, las manos y los movimientos.

La atención al turista es también un medio para mejorar la calidad del servicio. No olvidemos que son ellos los gestores de las normas de calidad, gracias a sus sugerencias y necesidades.

Es pues, en la labor del guiado que nos encontramos con diferentes tipos de turistas<sup>2</sup>, y es mediante el conocimiento de sus necesidades y el conocimiento del turista mismo que se logra una atención personalizada, asumiendo un comportamiento determinado. Así tenemos<sup>3</sup>:

A. Según el carácter del turista:

- Alegre y afectivo, tiene sentido del humor, es comprensivo. A este tipo de turista hay que corresponderle y mostrarnos comunicativos.
- Enérgico y práctico, es exigente, conocedor y caprichoso. Hay que escucharlos con atención y firmeza y demostrar que conocemos de lo que hablamos.
- Tímido e introvertido, no se queja, no da opción al error y si se produce, no vuelve. Hay que ser atentos, pero discretos.

B. Según el comportamiento del turista

- Charlatán, tiene tendencia a monopolizar nuestro tiempo. No hay que ser descortés, más bien desviar su atención.
- Paternalista, se muestra como gran conocedor e intenta dar lecciones en tono paternal. No hay que contrariarlo, más bien agradecerle su intención.
- Acosador, sus comentarios suelen ser abiertamente irritantes. No hay que prolongar su conversación, ni perder la compostura, más bien conservar el sentido del humor.

---

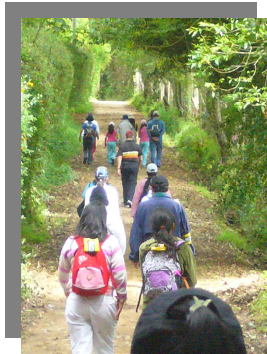
<sup>2</sup> RODRÍGUEZ E, V (2002): Atención y guiado de turistas Instituto Nacional De Aprendizaje. Núcleo De Turismo

<sup>3</sup> En la Cartilla N° 7: Psicología del Cliente se realizan otras clasificaciones que permiten profundizar sobre el tema



- Protestón, no le va bien las cosas en determinados aspectos de su vida; aquí encuentra una vía para dar salida a sus frustraciones. Hay que procurar que no trascienda a otros clientes. Si grita, nunca ponernos a su altura, mas bien, ofrecernos a solucionar sus problemas en la medida de lo posible.
- Torpe/despistado, desconocen cosas que para la mayoría son cuestiones normales. Hay que ofrecerle ayuda de forma normal y discreta, como si no existiera el problema, como si no tuviera trascendencia.
- Indeciso, no sabe exactamente lo que quiere, ni lo que busca y podríamos estar atendiéndole todo el día sin que llegue a tomar una decisión. Ofrecerle de forma rápida un número pequeño de opciones y que sea él quien decida.
- Sabelotodo, es prepotente y antipático. Intenta dar lecciones poniendo en tela de juicio nuestra profesionalidad. Queda satisfecho cuando denota que nos ha enseñado algo. Hay que mostrarse receptivo y agradecido, pero también dejar en claro nuestra profesionalidad.
- Apurado, siempre está de prisa. No cae en la cuenta de que hay otras personas, ni que todo lleva su tiempo. Hay que hacerle creer que tenemos el compromiso de atenderlo lo antes posible y tratar de ajustar el tiempo de espera a lo mínimo.
- Inspector, realiza comentarios generalmente negativos, después de analizar todo. Hay que atenderlo y hacerle ver las cosas que están bien. Piense que se trata de una crítica constructiva.

El líder del grupo es la persona (o un par de personas) que están tomando responsabilidades de liderazgo en relación con la agencia de viajes, el guía de turismo, los viajeros, los altavoces, los contactos locales, etc. Incluso si se comparte con los miembros del grupo, estas funciones deben ser finalmente llevadas por una persona. El líder del grupo no es el guía de turismo, incluso si él o ella a veces funcionan como una sola.



El liderazgo es la capacidad ejercida por el guía de turismo hacia el turista en forma cortés y responsable, para encaminarlo con seguridad y eficiencia por los atractivos turísticos, durante el desplazamiento hacia el destino y el guiado propiamente del atractivo.

Las técnicas de la comunicación son herramientas de vital importancia en el quehacer cotidiano del guía, si se analizan las labores que desempeña, todas sin excepción, representan algún modo de comunicación.

El guía debe manejar una comunicación eficiente, dado que se le facilita enviar el mensaje correcto; asimismo debe utilizar la modulación del tono de voz, el uso de los gestos y, en determinados momentos, el silencio.

A continuación se presentan algunas de las ventajas y desventajas de los tipos de comunicación:

### **Comunicación oral**



La capacidad de comunicarse correctamente es vital para el profesional que trabaja en el manejo y conducción de turistas, debido a que normalmente debe hacerlo en, al menos, dos idiomas

### **Comunicación escrita**

Para alcanzar una óptima comunicación en la empresa es necesario tener presente que la comunicación escrita es tan importante como la verbal, en ocasiones la atención de nuestro cliente por la circunstancia del viaje implica que debe manejar itinerarios, vouchers, cuestionarios y otros, que obliga en ocasiones a la interpretación, asimismo se debe elaborar informes donde se detallan las actividades de los diversos tours.

## **EL USO DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES DE GRUPO**

### **Juegos como herramienta de presentación**

Por muy lógico que parezca, esta serie de actividades que se presentan a continuación son especialmente útiles cuando se está formando un nuevo grupo o bien cuando un nuevo miembro da los primeros pasos para incorporarse al mismo.

El juego recreativo en la animación turística, es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.

## **ORGANIZACIÓN DE JUEGOS**

Entendiendo la importancia de la utilización de los juegos se desarrollará una metodología que permita ejecutar los juegos en forma estructurada, controlada y planeada logrando de esta manera una mayor efectividad en los objetivos propuestos. La metodología que se utiliza aplica principios y norma certificados, garantizando que el conjunto de procesos utilizados están alineados a la estructura formal de ejecución de actividades. El desarrollo de los juegos se divide en procesos y fases, que tienen objetivos claros y precisos. La idea con la segmentación de las actividades en fases es lograr establecer parámetros claros en diferentes momentos de la planeación y ejecución de los juegos que permitan evaluar su avance en instancias de tiempo.



Las fases por las cuales atraviesa el desarrollo de los juegos son:

- Preparación
- Planeación
- Instrumental
- Cierre

### **Fase De Preparación**

La fase de preparación tiene por objeto establecer todos los elementos que serán el fundamento para el adecuado desarrollo de los juegos, tales como la definición de lugares donde se desarrollarán, los juegos que van a ser incluidos, el reglamento para cada uno, recursos, aspectos generales de la logística, entre otros. Esta fase se ejecuta con anticipación dado que requiere de tiempo para ser desarrollada.

Según los requerimientos planteados:

- Selección de lugares
- Selección de los juegos

- Reglamentación
- Definición de la estructura organizacional
- Recursos y logística

Cada uno de estos elementos se desarrolla bajo una estructura bien definida de trabajo, garantizando que las actividades sean ejecutadas satisfactoriamente y se logren resultados óptimos.

En esta fase los guías toman decisiones fundamentales para el desarrollo de los juegos, tales como la selección del terreno más idóneo para su desarrollo, la cual se hace bajo criterios previamente definidos que le hacen una selección seria y con parámetros que conduzcan a determinar el mejor ámbito y lugar. Otro aspecto importante que se desarrolla en esta fase es la definición del reglamento para los juegos, en el cual se establecen las condiciones de participación y normas a cumplir por todos los participantes.

### **Fase De Planeación**

La fase de planeación, se realiza con mucha anterioridad ya que sería ilógico pensar que sobre la hora o sobre la marcha el guía planeará el juego. En ella se diseña la programación todo lo que se va a hacer para lograr el éxito de los juegos. Es muy importante que se establezcan los objetivos a ser logrados ya que siempre se debe tener en cuenta que estos “juegos” no son sólo por diversión sino que se realizan para un fin puntual (también cuando es recreación tiene un fin, por ejemplo que no se aburran los integrantes del tour o contingente).

En general, todas las fases siguientes tendrán una actividad de planeación que será desarrollada como última actividad de la fase que la precede.

### **Fases Instrumentales**

1. Establecer los parámetros de participación en cada fase
2. Ejecutar las actividades propias de la fase (que es responsabilidad del guía o en su defecto de algún encargado).
3. Recopilar información, en el sistema de información habilitado para este fin.
4. Planear la siguiente fase.

Los parámetros de participación son enunciados, lo que le permitirá a cada individuo saber las reglas bajo las cuales podrán aspirar a participar en cada fase y disciplina. Aunque los parámetros de participación se definen desde el principio durante la fase de planeación, al inicio de cada fase se hace una revisión y ajuste si es necesario. Partiendo que cada uno tiene en claro las reglas de participación, se inicia la ejecución de las actividades, propiamente dichas para cada fase sobre las cuales los guías o encargados sólo se deben mantener en su rol de rectores del reglamento de cada disciplina y con el seguimiento que le hacen a los juegos en cada una de estas fases.

### **Fase De Cierre**

En esta fase se hacen las evaluaciones de los juegos y se toman las medidas pertinentes para retroalimentar el proceso para las situaciones siguientes. El cierre se debe hacer casi inmediatamente de finalizada la etapa lúdica.

En reuniones de retroalimentación, se deberá tomar atenta nota para ajustar los procesos acorde a las circunstancias que se hayan presentado o tomar medidas correctivas para que eventuales problemas detectados no se repitan. En cuanto a los aciertos, se deberán identificar los aspectos que le dieron relevancia a los juegos y ajustar o precisar los procesos para garantizar que lo exitoso se vuelva a hacer de la misma o mejor forma.

### **Tipos de técnicas**



Existen un sinnúmero de técnicas para implementar en procesos grupales.

### 1-Técnicas vivenciales:

- a) Animación,
- b) División de Grupos,
- c) Comunicación,
- d) Análisis y
- e) Construcción

### 2-Juegos Pautados

### 3-Técnicas de organización y Planificación

### 4-Técnicas de evaluación

#### 1-Técnicas Vivenciales:

Son aquellas en las que a través de la puesta en práctica de una situación, las personas se involucran y toman actitudes espontáneas. Es como si estuvieran viviendo realmente el hecho. Dentro de esta categoría incluimos:

##### a) Animación:

Cuyo objetivo apunta al entusiasmo del grupo, a crear un clima, romper el hielo, descongelar, etc.

Entre ellas se encuentran todas aquellas técnicas tendientes a la presentación de los participantes de un grupo que se ven por primera vez, o en un reencuentro, o en alguna ocasión festiva. Son técnicas muy activas en la que todos los integrantes se ven involucrados; cuentan además con una cuota de humor considerable para cumplir con el objetivo.

Ejemplos:

| ENCUENTRO A TRAVÉS DE OBJETOS  |
|--|
| <b>Materiales:</b><br>La mitad de las personas que ingresan al lugar donde se va a llevar a cabo la actividad, dejan un objeto personal en una bolsa (reloj, pulsera, llavero).  |
| <b>Tiempo:</b><br>Requiere aproximadamente 30 minutos, depende del número de personas.   |
| <b>Consigna:</b><br>Al iniciarse la reunión, o sea en la presentación, la otra mitad de los participantes, toma un objeto de la bolsa y busca a su "dueño". Entablan una conversación y luego se realiza un plenario donde se presentan todos los integrantes, de a dos (según cómo se encontraron) en forma cruzada. Es decir, cada uno presenta al otro en primera persona: yo soy... Diciendo las características del otro. |
| <b>Dinámica:</b><br>Es una técnica en la que el coordinador debe prestar mucha atención por el número de personas que van llegando y quiénes serán los que buscarán el objeto para encontrar al "otro". Es especial para grupos numerosos, heterogéneos y mixtos. Se desarrolla de manera coloquial, la primera parte y la siguiente, está teñida por el humor, en la mayoría de los casos                                     |

| CANCIONES MODERNAS, FRASES COTIDIANAS O REFRANES   |
|--|
| <b>Materiales:</b><br>Tarjetas rectangulares pequeñas o cartulinas del mismo tamaño. En ellas se escriben fragmentos de una canción, frase o refrán, de manera que en cada tarjeta quede una parte.  |
| <b>Tiempo:</b><br>Depende del número de participantes, pero en general, lleva 30 minutos mínimos.  |
| <b>Consigna:</b><br>Colocadas las tarjetas en una bolsa, se solicita a cada participante que extraiga una y busque a su complemento. Entablan una conversación y luego se presentan en plenario.   |
| <b>Dinámica:</b><br>Es necesario que el coordinador tenga en cuenta la cantidad de participantes, en este caso, en número par, para que cada persona encuentre a su compañera. Para ello es preciso llegar al lugar con tiempo suficiente e introducir las tarjetas en la bolsa, a medida que van llegando. Esta técnica puede continuar con animación, usando las mismas tarjetas, pero |

distribuidas a otra pareja, para que sean dramatizadas las frases o canciones

### EL AVISO CLASIFICADO

Materiales: Papel y lápiz

Tiempo: Entre 30 y 45 minutos

Consigna:

Escribir en la hoja de papel una descripción de sí mismo como si se ofrecieran para “algo” en un aviso clasificado del diario. Recordar el tema de cantidad de palabras, lo que cuesta la línea, para agilizar la creatividad y la espontaneidad.

Dinámica:

Esta es una técnica muy conocida que produce diversas respuestas. El uso de la creatividad, es una de ellas, lo cual enriquece la presentación; en otras se puede observar modelos personales de características muy rígidas. En un grupo de aprendizaje, el tipo de respuestas que se ponen en juego puede sugerir al coordinador el uso de otras técnicas para producir algún cambio en las estructuras personales

Variante:

Cada cual recibe una hoja y debe escribir un aviso clasificado de un periódico ofreciéndose para el encuentro, para el taller o la dinámica que se haya propuesto transitar el grupo. Se colocan los clasificados en la pared y los participantes pasan a observarlos y a preguntar por la gente. En plenario trabajan sobre la resonancia: ¿cómo les pareció el grupo? ¿Se quieren conocer más? ¿Qué les faltó decir?, etc.

### ENSALADA DE FRUTAS

Tiempo: 15 a 20 minutos

Consigna:

Todos los participantes sentados en círculo (puede haber más de 24 personas, siempre que haya espacio suficiente). Cada uno elige una fruta en voz alta. Cada vez que su fruta es nombrada tiene que cambiarse de lugar y frente a la frase “ensalada de frutas”, todos los integrantes se cambian de lugar.

Dinámica:

En la elección de las frutas hay mucha repetición, sobre todo si son muchos los participantes, lo que hace que el movimiento sea permanente. El coordinador tendría que ir contando una historia que involucre a las distintas frutas y continuarla hasta que el clima sea óptimo y no se haya transformado en un caos. Es muy útil la técnica cuando un grupo no tiene mucha confianza o se encuentra en un estado de inmovilidad.

### EL AUTORRETRATO

Materiales: Hojas en blanco y marcadores o lápices

Tiempo: Puede llevar 45 minutos o más

Consigna:

El Coordinador invita a cada participante a tomar una hoja en blanco, y dibujar en ella la caricatura de una persona, que ocupe gran parte de la hoja.

En un primer momento, en forma personal y durante 15 minutos se realiza el siguiente trabajo:

- Frente a la cabeza, cada uno escribe tres ideas que no se dejará quitar por ningún motivo.
- Frente a la boca, escribe tres expresiones de las que ha tenido que arrepentirse en su vida.
- Frente a los ojos, escribe cuáles son las cosas que ha visto y que más le han impresionado.
- Frente al corazón, cuáles son los tres amores que nadie le arrancará.
- Frente a las manos, qué acciones buenas imborrables ha realizado en su vida.
- Frente a los pies, cuáles han sido las peores “metidas de pata” que ha tenido.

Luego del trabajo personal, los participantes eligen una persona –en lo posible que no conozcan- con la que comentan lo que han escrito. (15 minutos).

En plenario cada uno presenta a su compañero.

Al final, se evalúa la dinámica.

### AUTO PRESENTACIÓN CON BALÓN

Material: Un balón, cojín u otro objeto que se pueda lanzar

Fines: Presentación de participantes, memorización de nombres. Puede servir para la

|   |
|---|
| técnica cambio de nombre (ver técnicas facilitadoras)   |
| <p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sientan en círculo. Esta presentación tiene varias fases:</p> <p>1) Lanzamos el balón o cojín hacia alguien. El que lo recibe debe decir en voz bien alta su nombre, y volverlo a lanzar. Cuando el balón haya recorrido a todos los participantes un par de veces, comienza la siguiente fase.</p> <p>2) El que ahora reciba el balón debe decir el nombre de la persona que se lo ha lanzado. Si no lo recuerda, se lo pregunta al grupo, pero rápidamente porque el balón “quema las manos”. Al cabo de varias vueltas todos saben el nombre de los demás.</p> <p>3) En esta fase no es necesario balón. Cerramos los ojos y uno comienza a nombrar correlativamente a las personas que están sentadas a su derecha hasta citar el círculo completo. Si falla, su vecino comenzará de nuevo a partir de la persona en que éste se equivocó. Luego se repite la operación comenzando por los de nuestra izquierda.</p> <p>4) Más sofisticado aún puede ser nombrar (también con los ojos cerrados) a una persona de nuestra derecha y a otra de nuestra izquierda, alternativamente e ir progresivamente recorriendo el círculo.</p> <p>-Nota:</p> <p>Es preferible que el grupo no sea superior a 20 personas. Si se supera este número, podemos dividirlo en subgrupos de 10-15 personas, para volver a reunirlo cuando ya se sepan los nombres de los integrantes del subgrupo</p> |

| ¿QUIÉN FALTA EN EL GRUPO?  |
|--|
| <p>Fines:</p> <p>Memoria y Atención, Recordar los nombres (cuando el grupo acaba de conocerse).</p>  |
| <p>Descripción:</p> <p>Alguien se marcha del grupo o es tapado con un abrigo o manta, mientras los demás permanecen con los ojos cerrados. Al abrir los ojos, se pregunta: ¿quién falta en el grupo? Tras acertar quién es, todos cambian de lugar para dificultar la memoria visual.</p> <p>-Variantes:</p> <p>Este ejercicio es fácil de realizar si se queda a una hora y los participantes van llegando.</p> |

| LA MANSIÓN DE LOS DESEOS   |
|--|
| <p>Material:</p> <p>El que deseemos, pero basta con la imaginación de los participantes. Es útil la música ceremonial y una jarra de jugo y copas. Se puede decorar el ambiente, aportar disfraces, etc.</p>   |
| <p>Fines:</p> <p>Presentación (con algo de implicación y riesgo) de los integrantes del grupo y de sus deseos.</p>   |
| <p>Descripción:</p> <p>Se recibe a los participantes en una mansión fantástica. Los señores y criados (animador y colaboradores) reciben a los invitados (miembros del grupo) y van describiendo el magnífico edificio, los bellos aposentos, los salones señoriales, asegurándoles una estancia agradable y la ayuda incalculable que les prestarán los poderes de todos los que les han precedido en la visita (gente que alcanzó a través del juego el máximo desarrollo de sus vidas). Después se les invita a pasar al salón por parejas ceremoniosamente (mejor con compases de música ceremonial). Allí, en círculo, se beberá una receta secreta de los dueños de la mansión (un jugo). Antes de cada sorbo, uno por uno darán un paso al frente y expresarán sus deseos, por los que brindarán todos. Los deseos, a ser posible, deben expresar razones por las que han acudido a la “mansión”. Al final, los señores brindan porque se cumplan los deseos de todo el grupo, lo que se logrará gracias a la fuerza e implicación de todos y, naturalmente, a la bebida secreta. Después puede haber baile entre todos los invitados.</p> <p>-Variantes:</p> <p>En lugar de una mansión puede ser una taberna del puerto y los participantes piratas, bucaneros y aventureros que han decidido realizar un viaje muy comprometido y arriesgado. Se le pregunta a cada uno qué tesoros busca en el viaje, y se brinda para que los logre.</p> |

| ¿DE DÓNDE VIENES? ¿QUÉ LLEVAS? ¿A DÓNDE VAS?   |
|--|
| Material: El mismo que el del juego anterior.  |
| Fines:<br>Presentación (mucho más implicada) de los miembros del grupo.  |
| Descripción:<br>Este juego es una variante más comprometida que se puede incorporar al juego anterior. Se explica a todos los participantes que para poder vivir en la mansión, realizar el viaje fantástico, etc. necesitan pasar unas pruebas. Éstas consisten en subir a un estrado (una silla, una roca, una mesa) para explicar cómo hemos llegado hasta allí, qué llevamos de equipaje y dónde queremos llegar. Los coordinadores (y más tarde los que vayan superando la prueba) pueden hacerles preguntas, rechazarlos si no se implican lo suficiente ("este pirata es poco arriesgado") o aceptarlos con aplausos, hasta que todo el grupo es admitido a participar. |

| LOS NOMBRES COMPLETOS   |
|---|
| Fines: Presentación, ambientación   |
| Materiales: Tarjetas, Alfileres   |
| Descripción:<br>Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con unas tarjetas ajena, le toca una prenda. El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros. |

b) División de grupos:

El objetivo es trabajar con pequeños grupos divididos al azar, para luego compartir las distintas experiencias en plenario.

Generalmente se produce esta subdivisión cuando el grupo es muy grande y la coordinación pretende que todos interactúen con todos, en diferentes momentos. Generalmente llevan 5 minutos de tiempo.

Ejemplos:

| DISTINTAS CARAS  |
|--|
| Materiales:<br>Tarjetas cuadradas chicas dibujadas con distintas caras de alegría, de tristeza, de admiración, de enojo, etc., cada una de ellas repetida tantas veces como el número de personas que integrarán cada subgrupo |
| Consigna:<br>Cada persona tomará de la bolsa una tarjetita y buscará a sus compañeros mostrando la tarjetita o haciendo la mímica de ella.   |

| FIGURAS GEOMÉTRICAS  |
|--|
| Materiales:<br>Preparar distintas figuras geométricas en cartulina de colores, repetidas tantas veces como el número de personas que formarán ese grupo. |
| Consigna:<br>Tomar una cartulina de la bolsa y encontrar a los compañeros con la misma figura  |

| ROMPECABEZAS:   |
|---|
| Materiales:<br>Imagen de diario o revista dividida en 4, 5 o 6 partes, según integrantes de cada grupo. |
| Consigna:   |

Tomar de la bolsa una parte de la imagen y armar el rompecabezas hasta formar el grupo. Esto promueve también, la animación, ya que lleva su tiempo encontrar a los otros.

a) Por numeración: Cuando en un grupo grande se quieren formar, por ejemplo 6 subgrupos, la gente se numera del 1 al 6 hasta completar al grupo. Después se juntan todos los 1, todos los 2, etc. Así los que se sentaron juntos, quedan separados

b) Por Canciones: Se reparten fichas con títulos de canciones. Luego buscan juntarse los que deben entonar el mismo canto.

c) Por naufragio: Juntarse en botes de 5 náufragos o de 8, etc. El coordinador pone las condiciones de formación de los grupos: que no queden del mismo grupo o ciudad, tantos hombres y /o mujeres, tantos adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc. Entonces dice que en caso de naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones y que en los botes se debe: - aprender los nombres de los náufragos -dónde nacieron -a qué grupo o Institución pertenecen -qué nombre le ponen al bote. Se simula un mar agitado y se da la consigna de formar los botes. En plenario puede trabajarse sobre la presentación de los botes. Puede usarse la variante de que elijan qué salvarían del naufragio, para luego con esto, sacar una escala de valores. Los grupos se suelen "retratar" con lo que escogen y es útil para conocerlos.

d) Por grupos de interés: se va preguntando y agrupando: A los que les gusta el fútbol, a los que viven en apartamentos, a los que tiene gato, etc.

e) Por elección ("picar"). Si se van a formar 5 grupos, se piden 5 voluntarios y éstos, por orden, van eligiendo a su gente.

c) De Comunicación:

El objetivo que persiguen estas técnicas es el "encuentro y reencuentro" con el otro y desde allí invitan a la reflexión sobre los propios modelos comunicativos. La comunicación humana es el tema central de todo proceso grupal, por lo tanto este tema, es abordado en toda tarea de grupos para construir una red interrelacional que favorezca los vínculos inter e intrasubjetivos. Ejemplos:

Ejemplos

| MUÑECO DE GOMA   |
|--|
| Tiempo: El juego lleva 20 minutos más la reflexión   |
| Consigna.<br>Se trabaja distribuidos en subgrupos de a 6, parados en forma circular. Cada integrante va a ir pasando al centro; con los ojos cerrados, se dejará caer para que el grupo lo sostenga, hasta que decida terminar el juego. El círculo puede comenzar siendo pequeño hasta que el grupo sienta que puede sostener a los compañeros.   |
| Dinámica:<br>Cuando el juego se origina aparece como divertido, hasta que toman conciencia de las cosas que se mueven internamente: confiar en el otro; sostener – ser sostenido, estructura – desestructura, etc. En la práctica, hay quienes dejan librado su cuerpo y gozan con el movimiento, no deseando terminar de girar; mientras que otros, se quedan petrificados en el centro con las piernas abiertas y balanceándose como si se dejaran sostener. Al igual que en la anterior, es elemental el rol de los coordinadores en la reflexión y aporte final, porque puede ayudar a pensar en la modificación de actitudes. |

| LA GRÁFICA DE LA VIDA:   |
|--|
| Objetivo:<br>Profundizar la comunicación en el grupo a través de una revisión de la propia vida, y de dar a conocer a los otros, quién soy yo.                 |
| Motivación:<br>Antes de comunicar quién soy, necesito reflexionar.<br>En las palabras, signos y gestos que expresan la vida de una persona, está presente ella |



|  |
|--|
| misma.   |
| <p style="text-align: center;"><b>Desarrollo:</b></p> <p>Trabajo personal (20 minutos): cada participante toma una hoja, y hace en ella dos rayas perpendiculares (como para hacer una gráfica).<br/> En la línea vertical se colocará una escala de grados que comience en 0 en el vértice y llegue hasta 100.<br/> En la línea horizontal, se colocarán las distintas edades que se quiere representar (cada uno elige el tiempo de su vida que quiere representar: toda la vida, el último año, los últimos diez años, etc.)<br/> Cada cual elabora luego la línea de su vida de acuerdo a los problemas, éxitos, decisiones, etc., que le han tocado vivir, teniendo en cuenta la edad que tenía en cada acontecimiento y la intensidad con que cree haberlo vivido.<br/> Con esos datos va señalando distintos puntos con lo que se va construyendo la “gráfica de la vida”.</p> <p>Trabajo en grupos (45 minutos): Los participantes comentan las gráficas, en grupos de 8 personas, motivados previamente por el deseo de darse a conocer, de valorar al otro en su vida, y de respetar y conservar profundamente las vivencias.<br/> Antes de terminar el trabajo, el grupo dedica 15 minutos para evaluar la dinámica, conversando sobre en qué medida les ayudó a conocerse, se han sentido “más cerca”, etc.<br/> Se finaliza comentando las evaluaciones, en plenario.</p> |

d) De Análisis:

El objetivo en este caso, es proponer elementos reales o simbólicos que permitan reflexionar sobre algunos temas o situaciones de la vida cotidiana. Ejemplos:

Ejemplos

| TORRE DE PAPEL  |
|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Materiales:</b></p> <p>Diarios en cantidad suficiente (por lo menos un diario por persona) y plasticolas (2 o 3 por cada grupo de 8)</p>  |
| <p>Tiempo: Podría llevar unos 30 minutos o más.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Consigna:</b></p> <p>Construir en silencio y entre todos, una torre de papel. Esta técnica se usa para observar y analizar las dificultades de un equipo de trabajo, de un grupo, en el logro de una tarea.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Dinámica:</b></p> <p>Cada integrante comienza a moldear los diarios con diferentes ideas: bollitos, conos, cintas, varios dobleces, etc. Cada uno desde su idea va aportando a la tarea grupal. Algunos grupos despliegan un alto grado de creatividad para lograr el objetivo. Lo más interesante es justamente la dinámica que se promueve, sobre todo a nivel corporal. Cada grupo se da su propia organización. El coordinador, mientras observa el juego, muchas veces siente necesidad de intervenir en el grupo, sea para ayudar o para obstaculizar. Por ejemplo: cuando la torre está casi lista intentar romperla o empujar a los participantes para que tomen conciencia de su integración o no, con respecto a la tarea. Esto suena como muy sádico, pero le imprime a la dinámica nuevos elementos de análisis como: cuidar los proyectos grupales, defender las ideas del grupo, prevenir frustraciones. Se puede comparar esta torre realizando una segunda, en la que los participantes puedan hablar. La reflexión, desde lo que cada uno sintió, lleva la producción grupal a nivel de la teoría de los grupos, la interdisciplinar, etc.</p> |

| LA MÁQUINA HUMANA  |
|--|
| <p>Tiempo: Como mínimo 30 minutos</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Consigna:</b></p> <p>Construir una máquina humana que tenga un producto final y mostrar su funcionamiento al resto de los compañeros, hasta que ellos puedan dilucidar de qué máquina se trata (grupos de 8 personas). Sirve para tratar los mismos temas que la anterior.</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>Dinámica:</b></p>  |

Cada grupo se reúne en torno a discutir y elegir la máquina: su armado, funciones, roles de los miembros, etc. Este trabajo puede llevar unos 15 o 20 minutos, depende del grupo. A medida que van terminando el coordinador va pidiendo al resto que finalicen. A veces pasa que un grupo no puede llegar a la construcción; esto también sirve para analizar el por qué del problema. Una vez que todos han terminado, se presentan las máquinas en plenario, solicitando que se expongan unos minutos para dar tiempo a los participantes a su interpretación. Al mismo tiempo, el coordinador necesita observar para intervenir, si fuera necesario y ayudar al debate. Se observa las funciones de cada uno y también la articulación o no en relación al producto final. Muchas veces es necesario introducir un obstáculo en el funcionamiento para ver si el grupo toma conciencia de él o continúa como si no hubiera pasado nada. La imposición de ese obstáculo tendrá que ver con el sentir del coordinador. Por ejemplo: muchas veces se ve la máquina como demasiado “aceitada”, como ideal; en estos casos al intervenir imprevistamente, el funcionamiento continúa tal cual o se paraliza, pero nadie registra el problema como para solucionarlo y seguir con la función normal. Ante la muestra de cada subgrupo, el resto tiene que descubrir de qué máquina se trata. La reflexión final luego de todas las presentaciones, es muy rica si se promueve el sentir de cada uno y en relación al grupo

### COLLAGE COLECTIVO

#### Materiales:

Diarios, revistas en cantidad suficiente como para empapelar un piso, plasticolas, papel afiche gigante (varios pegados en función del número de participantes) y música apropiada para conectarse internamente.

Tiempo: Aproximadamente una hora

#### Consigna:

Previamente a la llegada de los participantes, se alfombra el piso con revistas y diarios desarmados por hojas. Sirve para trabajar temas diversos.

Primera etapa: cada uno en silencio se deja llevar por la música y el acompañamiento del coordinador (él va a explicitar palabras, frases que tengan que ver con el tema). Van a recortar palabras o imágenes que remitan al tema propuesto.

Segunda etapa: pegar las palabras o imágenes recortadas, en silencio, en el papel afiche gigante, tratando de interpretar lo que los compañeros van haciendo y relacionarlo con el tema y las ideas propias que fueron fluyendo. Se trata de construir un collage colectivo.

#### Dinámica:

Cuando se inicia el trabajo, se pide a los participantes si quieren sacarse los zapatos para caminar sobre la alfombra de papel y de esa manera contactarse a través de los pies con las imágenes. De acuerdo al tema que se trate, el coordinador guiará la caminata con palabras que llevan a las personas a tomar contacto consigo mismo para seleccionar las palabras o imágenes requeridas. Se observa a los integrantes de la tarea muy ensimismados con ella, luego de un tiempo de confianza y relajamiento personal. Cuando cada uno ya ha tomado una serie, se guía para la finalización de esta etapa y se da la consigna de la segunda. En ésta se visualizan las personas como compartiendo el papel, tirados todos sobre él y construyendo escenas comunes en dirección al tema propuesto, con un alto grado de creatividad. El último espacio, la reflexión, es tan rico como el compromiso que se haya vislumbrado en la tarea, con el tema y con la coordinación.

#### e) De Construcción:

Son aquellas que nos llevan, a través de objetivos parciales simbólicos, generalmente individuales, a realizar un proceso temporal y sucesivo de distintas etapas que conducen a una síntesis conceptual o reflexiva sobre un tema. Se trabaja con diferentes materiales como cartulinas, plastilinas, fotos, revistas, globos, etc. Ejemplos:

#### Ejemplos

### RED DE CONTENIDOS

#### Materiales:

Cartulinas de distintos colores cortadas con diferentes formas (rectángulos, cuadrados o cualquier otra que no sea geométrica) en las que figuren palabras relacionadas con el contenido de lo que se quiere plantear y algunas en blanco.

|  |
|--|
| Tiempo: Entre 30 y 40 minutos  |
| <p>Consigna:</p> <p>Construir, grupalmente, una red de contenidos sobre el tema. Los coordinadores, al investigar el asunto que necesitan analizar, tendrán que elegir aquellas palabras que lo representen.</p>   |
| <p>Dinámica:</p> <p>Los participantes se abocan a la tarea, discutiendo y analizando el concepto general y, buscando con creatividad la forma de resolver la red. Se observa en esta experiencia los roles cumplidos por los integrantes, la interacción y los obstáculos para la participación.</p> |

| SOBREVIVIR  |
|---|
| <p>Materiales:</p> <p>Papel y lápiz y una situación problema impresa para cada participante, con el siguiente texto:</p> <p>“Una inmensa catástrofe ha asolado la tierra. Dentro de 30 minutos el globo terráqueo se verá destruido por completo. De la inmensa multitud de sus habitantes, tan sólo restan nueve personas. Una nave espacial, que sólo cuenta con capacidad para cinco plazas, espera para transportar a los sobrevivientes a un lejano planeta, donde podrán iniciar una nueva civilización. La tarea del grupo consiste en determinar, dentro del tiempo señalado, quiénes ocuparán los únicos lugares disponibles”</p> <p>El grupo está compuesto por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-un sacerdote, pastor o rabino</li> <li>-un juez</li> <li>-un policía</li> <li>-un esposo</li> <li>-una esposa embarazada</li> <li>-una vedette</li> <li>-un estudiante</li> <li>-un agricultor</li> <li>-una maestra</li> </ul>  |
| <p>Tiempo:</p> <p>Se realiza la primera parte en 15 minutos y la segunda en 30, aproximadamente. Luego la reflexión.</p>  |
| <p>Consigna:</p> <p>a) Leer la hoja impresa individualmente y resolverla.</p> <p>b) Agruparse de a 9 para debatir en grupo la situación planteada y resolverla por consenso, no por votación, fundamentando la decisión tomada.</p>   |
| <p>Dinámica:</p> <p>La experiencia individual es muy simple. Es asunto se complica cuando trabajan grupalmente porque se produce un intenso debate, donde se ponen en juego los valores, la ideología, la historia de cada uno. A veces ocurre, que de cuatro grupos de seis, tres han terminado y se encuentra esperando al último que no puede acordar. En estos casos, después de un tiempo prudencial, que no ponga en peligro la dinámica, se da por finalizado el ejercicio. En el plenario se presentan las conclusiones de cada subgrupo y se analiza cómo llegaron al consenso o no. Este está totalmente relacionado con el tiempo interno, individual o grupal. Es interesante observar los cambios en al toma de decisiones, de la individual a la grupal.</p> <p>-Variante:</p> <p>El coordinador pondrá los 9 roles en el pizarrón. Cada uno de los participantes en cada grupo tomará por sorteo uno de los roles.</p> <p>Los participantes deberán vivir la situación como si de verdad estuvieran en ella y como si fueran personas que les toca representar.</p> <p>Tendrán 20 minutos para llegar a una decisión. De modo que les queden 10 minutos para subir a la nave y despegar.</p> <p>Transcurridos los 20 minutos y habiendo llegado a la decisión el coordinador les propone la continuación del ejercicio.</p> <p>La nave despegó y llegó a su destino con los cinco ocupantes. Se encuentran en el nuevo planeta. El trabajo de estos va a consistir cómo van a vivir en adelante.</p> <p>Tendrán 20 minutos para realizar su tarea.</p> |

Según la disposición del grupo y el tiempo de que se disponga, se pueda realizar esta segunda parte del ejercicio o darlo por terminado al final de la primera parte cuando han decidido quiénes va y quienes se quedan. En este caso, terminada la primera parte se pasa a la evaluación.

El coordinador pedirá a los grupos que expongan su decisión de quiénes se fueron en la nave; la razón de su decisión.

Se pedirá, si se hizo la segunda parte, que expongan brevemente el modo como decidieron vivir en adelante en el nuevo mundo, tanto los que se fueron como los que se quedaron.

El coordinador podrá completar, según las exposiciones de los grupos, con una reflexión teórica sobre los diferentes esquemas ideológicos, la diferencia de valores manifestada en los grupos, el proceso de decisión y liderazgo en los grupos, la creatividad para llegar a soluciones nuevas, etc.

## **2) Técnicas o Juegos Pautados:**

Son aquellos preparados para grupos pequeños (no más de 10 personas) que se reúnen alrededor de una matriz construida a tal fin (casi siempre de manera secuencial) y en la cual es necesario responder preguntas que van a llevar a un juego de avance y retroceso al final del cual algún grupo gana. Se usan generalmente, en actividades que no van a requerir un proceso grupal en el tiempo y si necesitan discutir o acordar ideas, acciones, teorías. También son utilizadas por aquellos coordinadores con poca experiencia en la materia.

### **Ejemplo 1:**

En principio se divide a los participantes en grupos de a 4 (total 12 a 16 personas). Cada subgrupo elige una ficha para avanzar. Los casilleros con signo de admiración (i) son preguntas sobre valores, pautas culturales, etc.

Los casilleros con signo de interrogación (¿) apuntan a definir contenidos y además hay que resaltar las consignas de los casilleros sobre quien avanza y quien retrocede, etc.

Las tarjetas se construyen previamente según (i) o (¿) y se colocan boca abajo, todas mezcladas. Al iniciar el juego un integrante de cada grupo toma una tarjeta y la consulta con su grupo para dar la respuesta y así sucesivamente, hasta el final. Es muy interesante la dinámica que se produce.

Los materiales de estos juegos son: una matriz, fichas para correr (tipo ludo), un dado de tamaño grande realizado con telgopor y tarjetas de cartulina de dos colores, según el que marca cada casillero, con contenidos referidos al tema del que se trate. Estos contenidos pueden ser afirmaciones, preguntas, verdadero o falso, prendas, avance o retroceso, etc.

### **Ejemplo 2:**

La modalidad de juego es igual a la anterior. En la matriz hay hombrecitos en cada casillero de diferentes colores: naranja, azul y blanco. Esto significa que debe haber tres grupos de tarjetas según los colores, con preguntas de todo tipo: contenido, definiciones, prevención, características, verdadero – falso, etc. Las blancas son prendas para ponerle un poco de humor al tema. Por ejemplo: 1) Conjuguar en el Presente del Indicativo el verbo abolir. 2) Cantar en grupo una canción moderna.

Cada grupo sucesivamente tira el dado y avanza los lugares si responde la pregunta correspondiente al color del casillero que le tocó. Así hasta el final.

Las preguntas que se propongan tanto para uno como otro juego deben ser para responder rápidamente, si no se frena la dinámica.

## **3) Técnicas de Organización y Planificación:**

Son aquellas que se dirigen a conceptualizar dichos temas o que ayudan a mostrar, simbólicamente, cómo se organiza un grupo y planifica. Ejemplos:

| 1-Participación |
|-----------------|
| Materiales:     |

|  |
|--|
| Una mesa rectangular como para 15 personas paradas. Si no hay mesa, se puede trabajar en el suelo. Tarjetas rectangulares de cartulina del mismo color de 20 cm., escritas cada una con una palabra de las siguientes: comunidad, personas, poder, recursos, planificación, organización, ideología, salud, aprendizaje, roles, obstáculos, violencia, solidaridad, diagnóstico, ejecución, evaluación, soluciones, objetivos, creatividad, necesidades, compartir, decisiones, promover, responsabilidad, respeto, fuerzas, comunicación, movilización, canales, cambios, protagonismo, manoseo, desigualdad, diferencias, coincidencias, vínculos, avanzar, continuidad, coherente, información, tiempo, acción, compromiso, cooperación, ideas, grupo, proceso, factibilidad, modelo, trabajo, enfermedad, atropello, lucha, red, energía, activa, resultados, sociedad, sometimiento, contradicción, metas, conciencia, opiniones, y imaginación.  |
| Tiempo: Por lo menos una hora.   |
| <p>Consigna:</p> <p>Grupos de 20 personas.</p> <p>a) Se solicitan de dos a cuatro voluntarios. Una vez que estos se presentan se les indica, en secreto, que la función de ellos será observar la dinámica, haciendo hincapié en el juego corporal que se va a desarrollar, más que en el debate sobre la participación. Observar la utilización del espacio alrededor de la mesa o suelo y los roles que se despliegan en la discusión.</p> <p>b) El resto, más o menos 15 personas, se ubican alrededor de la mesa o suelo y sobre ella se distribuyen todas las tarjetas.</p> <p>c) Construir entre todos una idea sobre la participación con todas las palabras o fundamentando las que se desechan</p>  |
| <p>Dinámica:</p> <p>Lo primero que se produce es un abalanzarse sobre las tarjetas para seleccionar algunas para sí, como si se tratara de una tarea individual. Desde ahí comienzan la discusión muy desordenadamente; hablan todos a la vez, ponen y sacan tarjetas, las cambian de lugar, etc. Hasta que alguien dice: “esperen, vamos a organizarnos”. Mientras tanto cada integrante ha ido ocupando un espacio en la mesa; en general amuchados; algunos alejados, como por fuera; otros empujando, hay quienes apenas pueden poner las manos por encima de los demás. Es decir, se observa la lucha por el poder en el espacio, que en definitiva, es la lucha por el poder en la experiencia de participación.</p> <p>Hasta aquí los observadores, caminan por fuera tomando registro, hasta que alguno de los participantes se da cuenta de esta actitud y del rol diferenciado que ellos tienen. Hay quienes se dedican con entusiasmo a la tarea y algunos están en actitud de zafar, como indiferentes a lo que pasa. Con respecto a la construcción del contenido teórico, trabajan dándole un orden a las palabras, un sentido y discuten mucho. Es posible que usen todas las tarjetas o dejen afuera un cierto número. Conviene analizar cuáles dejan de lado: si las dejan por el conflicto que trae su discusión; porque están fuera del tema o por los significantes que tienen algunas palabras en relación a la historia personal. Una vez concluida la experiencia: construcción de la idea, se reúnen en círculo y en ese momento comienzan a hablar los observadores. Hacen un análisis de todo lo visto y oído. En segundo lugar, intervienen los participantes: hacen sus interpretaciones desde el sentir y de la dinámica vivenciada. En este espacio se llegan a confrontar las observaciones con las manifestaciones de los integrantes. Se concluye expresando que la participación es muy importante pero difícil de lograr por los aprendizajes aprendidos y por el juego de competencias que el grupo despliega.</p> |

| El Puente   |
|---|
| Fines: Abrir perspectivas para una posterior planificación  |
| <p>Descripción:</p> <p>Se compara la planificación con un puente. En una orilla se coloca la realidad actual del grupo, en la otra lo que quisiera ser. Y se habla acerca de la necesidad de tender el puente para llegar. (15 minutos).</p> <p>Se trabaja en subgrupos con las preguntas: ¿Cómo es la realidad actual? ¿Cómo desearíamos que sea la futura? (30 minutos).</p> <p>Se realiza el Plenario, se escucha a los grupos y se sintetiza. Se hace una nueva pregunta para el trabajo en grupos: ¿qué debemos hacer? (30 minutos).</p> <p>Se da un nuevo Plenario.</p> |

| Forma – Función y Finalidad   |
|---|
| Fines: Revisar la organización, la acción y los objetivos   |
| <p>Descripción:</p> <p>Se da una comparación del grupo con el cuerpo humano o miembro de él: hay tres elementos a considerar: la morfología (forma exterior), la fisiología (función) y la teleología (finalidad).</p> <p>Se pide que cada integrante personalmente reflexione sobre: cómo es mi grupo, cómo funciona y qué pretende.</p> <p>Se da luego un trabajo en subgrupos para compartir y reflexionar sobre el trabajo individual y se hace una síntesis subgrupal.</p> <p>En plenario se hace la puesta a punto.</p> |

#### 4) Técnicas de Evaluación.

Son las que sirven para medir y tomar decisiones sobre el desarrollo de un proceso grupal. También se usan en un corte longitudinal, para modificar estrategias.

Ejemplos:

| ALFOMBRA MÁGICA  |
|--|
| Materiales: 3 o 4 papeles afiches blanco, plasticola y marcadores  |
| Tiempo: Depende del número de participantes. Puede llevar 10 o 15 minutos.   |
| Consigna: Escribir en la alfombra mágica todo lo que deseen a modo de evaluación de la tarea realizada.  |
| <p>Dinámica:</p> <p>El coordinador, previamente, construirá la alfombra de la siguiente manera: cortar los papeles afiche por la mitad a lo largo; pegarlos en serie con plastilina dándole la longitud necesaria. Luego que se seca enrollar. Cuando llega el momento de evaluación de un proceso se desenrolla la alfombra sobre el piso, dando la consigna. Es muy notable ver a los participantes volcados sobre el piso, escribiendo sus ideas al unísono, en diferentes direcciones.</p> |

| NUEVE PALABRAS.  |
|--|
| Materiales: Pizarrón y tiza  |
| Tiempo: Es posible que lleve 30 minutos, depende del grupo y la mayor o menor creatividad.   |
| <p>Consigna:</p> <p>Los participantes trabajan en subgrupos de 6 u 8 personas. Construir una evaluación del juego incluyendo estas nueve palabras: techo, sombras, cuerda, elefante, nueve, pero, sin, canto y piedras.</p>  |
| <p>Dinámica:</p> <p>Al comienzo los integrantes de cada grupo se sienten muy desorientados; es probable que haya que repetir la consigna. En seguida, debaten sobre el juego y van organizando los elementos a resaltar; por último articulan lo acordado en un fragmento, incluyendo las palabras mencionadas. Cada grupo le da a la evaluación su impronta: algunos lo hacen con humor, otros se ponen románticos o con cierto estilo literario. Pero, en definitiva, la evaluación le sirve al coordinador porque vuelcan en esas palabras, que son proyectivas, los hechos positivos y las críticas; a veces, se vislumbran propuestas para mejorar. Estas producciones se comparten en plenario, siendo este espacio muy atractivo.</p> |

| EL PAJARITO VERDE  |
|--|
| Tiempo: Depende del grupo, es muy variable   |
| <p>Consigna:</p> <p>Sentados en ronda, cada integrante del grupo elegirá un representante y tendrá que decir qué va a hacer esa persona, mañana a las 8 hs con el pajarito verde</p>                       |
| <p>Dinámica:</p> <p>Esta técnica permite al coordinador saber si el grupo ha logrado alcanzar los objetivos programados para la tarea, al evaluar proyectando hacia el futuro en el pajarito verde. Al</p> |

mismo tiempo se produce una activa participación de los miembros, al descubrir la línea de humor. Es necesario tomar nota de todas las evaluaciones para después poder analizarlas e interpretarlas. Ejemplos: Mañana a las 8, José va a alimentar a su pajarito verde para que pronto pueda volar muy lejos y parar en otras casas.

#### LLEGO – ME VOY

##### Consigna:

La idea es que se elijan de a dos o tres, no más, para mostrar una escena, sin palabras, del día o momento en que llegaron a la excursión., y otra donde muestren cómo se van

##### Dinámica:

Es muy interesante esta técnica porque aporta, entre una y otra escena, cambios actitudinales de los participantes. La gente se presta mucho a este juego porque es compartido.

Por último, existen una variedad de técnicas de evaluación más formales, del tipo encuestas, frases inconclusas, cuestionarios, que se pueden copiar o reelaborar, adaptándolas al tema específico de que se trate.

### DINÁMICAS FACILITADORAS PARA ABORDAR TEMAS:

#### VIOLENCIA:

##### Materiales:

Diarios en cantidad suficiente para todo el grupo (6 o 7 hojas por cada integrante). Música de Fondo

Tiempo: 10 a 15 minutos

##### Consigna:

Se divide a los participantes en grupos de 6 u 8 personas, depende del número total. En el centro de cada grupo se colocan los diarios y se solicita que cada uno en silencio, arme una especie de pelota, aplastando el papel hasta lograr una y así sucesivamente, hasta tener una cantidad considerable.

##### Dinámica:

Esta técnica puede estar precedida de un torbellino de ideas sobre la violencia. Inmediatamente después se da la consigna y el grupo inicia su tarea de amasar el diario hasta convertirlo en una pelota o “bollito”. A medida que la gente va cumpliendo la consigna (no entienden el para qué), se crea un clima festivo y algunos se atreven a tirar un “bollito” a otro compañero. Cuando esto ocurre, es el momento de decir que traten de jugar con los “bolos” de grupo a grupo. Al instante se inicia una verdadera batalla, en la que todos se tiran con todos. Algunos pueden descargar toda su agresión; otros no pueden; aparece el “dime, cómo tiras y te diré quién eres”, hay personas que se divierten jugando y otras que se sienten muy violentadas. Es muy interesante la observación de este proceso. En el momento de mayor excitación es necesario parar, por lo dicho anteriormente respecto del concepto del juego. A partir de ahí se abre la reflexión. ¿Qué es la violencia? ¿De dónde proviene? ¿Es interna o externa?, articulando lo sucedido con el torbellino inicial, llevando el análisis desde lo que cada uno sintió y verbaliza, hasta las actitudes corporales que se desplegaron en el juego. Es posible que aparezcan incoherencias: “no pude agredir”, cuando en realidad su actitud era todo lo contrario, o “me desconocí en el grado de violencia que desarrollé”, en una persona muy equilibrada, etc. La síntesis debería llevar a un concepto general de la violencia, para después particularizar según el ámbito en el que se está trabajando.

#### DISCRIMINACIÓN

##### Materiales:

Rectángulos de papel blanco como para colocar en la frente de las personas. En cada rectángulo se escribe un rol o papel desempeñado por los diferentes individuos dentro de la sociedad, de tal manera que cada participante tenga el suyo. Por ejemplo: ladrón, cura, maestro, médico, policía, juez, político, madre, economista, drogadicto, adolescente, enfermera, cartonero, etc.

Tiempo: 30 a 45 minutos

##### Consigna:

Los participantes se colocan en círculo, mirando hacia fuera y el/los coordinado/es van pegando con cinta adhesiva, cada papel escrito en la frente de cada uno de los integrantes



del grupo, los que tendrán que quedarse en su lugar, sin mirar al compañero, hasta que todos tengan su rol. Una vez finalizada esta etapa se les pide que interactúen entre todos sin hablar, registrando lo que van sintiendo en cada acercamiento.

#### Dinámica:

Al principio, al no saber quiénes son se mueven con mucho cuidado, algunos con cierta desconfianza. Se observan ciertas interacciones entre los personajes como de encuentro – desencuentro, aceptación – rechazo, soledad – búsqueda, amor – odio. El tener que intercambiar en silencio hace que se produzcan toda serie de manifestaciones mímicas. Cuando se observa que algunos se quedan muy solos por el tipo de rol que sustentan (policía, político) y esto moviliza a las personas discriminadas, se da por finalizada la experiencia. El momento de la reflexión es sumamente rico. Se trata de rescatar los sentimientos y emociones que se despertaron; quién discrimina; a quién; por qué; cuándo. Se elaboran todas estas cuestiones y se conceptualiza el tema, buscando respuestas para los distintos tipos de discriminaciones que se ponen en juego en las relaciones humanas. Este análisis se articula con lo que pasa en el ámbito de la comunidad donde se está interviniendo.

## DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN

### EL LAZARILLO

#### Objetivo:

Experimentar la necesidad de confiar en los demás, y medir el grado de confianza existente entre las personas del grupo. Fomentar la sensibilidad no visual.

#### Desarrollo:

Se forman parejas entre los integrantes del grupo, procurando que se constituyan entre personas que tienen menor relación interpersonal. “Busquen una pareja, alguien al que quieran conocer mejor”.

Uno de los integrantes de la pareja hace el papel de ciego (vendándose los ojos), y el otro de lazarillo. El lazarillo conducirá al ciego por el mundo que le rodea. Durante un tiempo determinado (5 minutos), el lazarillo conducirá al ciego por lugares y en la forma que más quiera (una forma interesante de practicar este ejercicio es hacer el acompañamiento en silencio, prohibiéndose hablar a los participantes).

Después del tiempo estipulado, se invierten los papeles y se repite la experiencia.

Terminado el ejercicio, el grupo reflexiona la experiencia. El grupo puede realizar una ronda en círculo utilizando la frase: “He descubierto....”.

El coordinador puede ayudar con algunas de estas preguntas:

¿El lazarillo inspiró confianza, por la firmeza de su voz, lo claro de sus indicaciones, etc.?

¿El lazarillo dio indicaciones erróneas?

¿El ciego sintió en algún momento que iba a caer o iba a tropezar?

Al ser lazarillo, ¿nos sentimos preocupados por entendernos bien con el ciego?

¿Qué sentimos al conducir al otro: responsabilidad, cariño, nada especial, instinto protector?

Al ser ciego, ¿cómo nos sentimos: como un juguete a merced del lazarillo?, ¿como un hermano menor?, como un huésped bien tratado, pero con cierta frialdad?, ¿cómo un amigo tratado familiarmente?

El conjunto de respuestas puede ser uno de los criterios para detectar el grado de confianza existente entre los miembros del grupo.

Al final se evalúa la dinámica.

#### Variantes:

Podemos utilizar distintos métodos para guiar al ciego: tacto únicamente, tacto y palabra, palabra únicamente, sonidos y palabras sin sentido, o cualquier otro método que inventemos.

### ALBUM DE RECUERDOS

Fines: Se trata de acertar las cualidades de cada uno y conocer a los demás.

Materiales: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.

#### Dinámica:

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por la mitad, en

una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:

- Mi mayor travesura,
- Mi primer amor,
- Mi mejor regalo,
- Mis primeros amigos, etc.

Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

## JUEGOS DE ATENCIÓN, INTERACCIÓN Y ENTRETENIMIENTO

### LA REGLA DEL JUEGO

Fines: Interacción grupal. Imaginación. Divertimento. Comunicación. Útil cuando el grupo se conoce poco

#### Descripción:

Se juega en círculo. Una persona sale y las demás escogen una regla. Cuando vuelve trata de averiguar cuál es esa regla haciendo preguntas a las personas del círculo. Para comenzar, una buena regla del juego puede ser: responder a todas las preguntas como si fueras la persona de tu derecha. Otra regla podría ser: todas las mujeres mienten y todos los hombres dicen la verdad.

Las reglas pueden ser difíciles o simples según la edad y experiencia de los jugadores. Pueden ser visuales (rascarse la cabeza o la nariz antes de contestar a cada pregunta) o estructurales (cada respuesta comienza con la letra siguiente del alfabeto).

### LAS RECIBO PARALELAS. LAS DOY CRUZADAS.

Material: Dos objetos largos y manejables: dos palos o dos agujas de tejer.

Fines: Atención. Entretenimiento

#### Descripción:

Podemos iniciar directamente este juego sin hacer ninguna introducción, con los participantes sentados en círculo. Basta decir que el juego tiene una clave que hay que encontrar.

El animador recoge los palos que previamente habrá dejado en manos del que tiene a su izquierda y los pasa al que está a su derecha diciendo: "las recibo paralelas, las doy cruzadas", pero sin que necesariamente coincida la posición de los palos con sus palabras. Por ejemplo: puede recibir los palos cruzados y decir: "las recibo paralelas...".

Lo de cruzadas y paralelas no se refiere a los palos sino a la postura en que tiene las piernas al recibirlos o darlos, postura que cambiará muy cuidadosamente para que no se percate el resto del grupo. Mientras tanto moverá las manos, agitándolas ostensiblemente, de forma tal que la atención de los participantes vaya a parar a ellas, pareciendo que la clave está allí.

El siguiente jugador repite la operación. Si no ha adivinado la clave, seguramente fallará. El adivinador confirma a cada uno si ha acertado o no. El juego acaba cuando todos han comprendido la clave, aun a costa de hacer muy ostensibles los cruces de piernas.

Varios juegos para interacción, confianza y comunicación.

### LA PALABRA MÁGICA

Materiales: Lápices y hojitas de papel.

Fines: Imaginación. Comunicación. Interacción Grupal. Divertimento.

#### Descripción:

El coordinador dice lentamente y haciendo resaltar mucho sus palabras: "Soy un mago, y con mi magia les voy a arrebatrar todas las palabras. Pero como me siento generoso puedo devolverles cuatro palabras a cada uno; pueden elegir esas cuatro palabras, que serán las únicas que podrán utilizar de ahora en adelante. Búsquenlas con esmero".

A continuación reparte papeles y lápices para que todo el mundo escriba sus palabras.

El mago continúa diciendo: “Busquen un compañero. Pueden comunicarse con él utilizando sólo las cuatro palabras, y gestos.” Aquí se deja un buen rato para que los participantes se comuniquen. “A partir de ahora, como sigo sintiéndome generoso pueden utilizar sus cuatro palabras y las cuatro de su compañero”.

“Ahora busquen otro compañero y comuníquense con esas ocho palabras”. Los participantes irán anotando las nuevas palabras en su papel. Se comunicarán con ellas. El mago repetirá la operación hasta que todo el grupo haya hablado entre sí (si son muchos, basta con repetirlo cuatro o cinco veces).

Una forma interesante de finalizar es que cada participante escriba un poema con todas sus palabras. Este poema puede recitarse en grupo, aplaudiendo entre todos y haciendo mucho jolgorio tras cada intervención.

### EL ANUNCIO

**Material:** Lápices y rotuladores de varios colores, cartulinas y materiales necesarios para elaborar un buen anuncio

**Fines:** Autodescubrimiento. Superar timideces y aprender a auto valorarse. Aumentar la confianza grupal

#### Descripción:

Diseña una campaña publicitaria para venderte como amigo. Utiliza un anuncio en el que describes tus virtudes y consigue que alguien te compre. (Por ejemplo: “Está usted solo? Desamparado, Frustrado? Martín: la solución a sus problemas!!”. “Amistad Eterna con: Clara!”).

#### Variantes:

- El juego se realiza en silencio y con la única ayuda de un anuncio de pocas palabras (el número lo puede fijar el coordinador). En este caso el coordinador puede leer los anuncios y el resto del grupo tratar de averiguar quién es su autor.
- También se puede realizar con todos los materiales que al anunciante se le ocurran: disfraces, pegatinas, cuadros manuales, eslóganes, etc.
- Puedes venderte como discípulo, maestro, esclavo, amante, padre, hijo, vendedor, etc.
- Cada jugador realiza la campaña de otra persona.
- Otra variante es “Vendo mi cuerpo”: Imagínate que estás en un mercado y tienes que pregonar las inmejorables cualidades de tu cuerpo, resaltando tus mejores facetas para que el público se quede prendado de él y lo compre. Puedes animar a que toquen la mercancía y comprueben su calidad. Esta variante se puede realizar por parejas o en subgrupos de 4 o 5 personas, de manera que uno tras otro (o ala vez), vendan su cuerpo y luego comenten lo que han sentido. Otra posibilidad, más comprometida, es realizarlo en grupo. Se pide un voluntario que haga de agente comercial y ensalce sus cualidades, mostrándolas a los demás. En este caso, la mercancía observa pasivamente la publicidad y venta, sin poder decir nada.

**Nota:** Es preferible que los jugadores se conozcan previamente. No es un buen juego introductorio, pues puede crear excesiva ansiedad en algunas personas.

### SHERLOCK HOLMES

**Material:** Lo que llevamos en los bolsillos o carteras: objetos personales. Lápices y papeles

**Fines:** Conocer a los demás. Puede ser un juego introductorio.

#### Descripción:

Las cosas que llevas en los bolsillos o carteras reflejan de una forma u otra tu personalidad. Los participantes dejan en silencio, cada uno en un montoncito, todo lo que llevan en los bolsillos, u objetos personales sencillos, sin fijarse en los demás (para ello puede sugerirse que cierren los ojos). Se procura que cada montón quede independiente y no se mezcle con el del vecino. El juego es mudo, pues son los objetos los que “hablarán” por nosotros. Luego, en una hoja de papel, cada persona anota sus deducciones, montón por montón, intentando adivinar todos los rasgos personales que pueda. Se comparten las deducciones con el grupo, colocando un montoncito en el centro del círculo y opinando sobre él.

**Notas:** Es importante no saber quién es el dueño de cada montón.

| MI LUGAR DE IMPLICACION  |
|--|
| Material: Ninguno. Puede ser útil una vela.  |
| Fines: Conciencia. Auto valoración   |
| <p>Descripción</p> <p>Tras realizar varios juegos, cuando los participantes ya se conocen puede resultar muy enriquecedor auto valorarse. Para ello se coloca una vela encendida en el centro del círculo, que simboliza la entrega, la implicación. Tras unos minutos de silencio, hemos de valorarnos, colocándonos cerca o lejos de la vela, según nos sintamos más o menos implicados y entregados en lo que estábamos haciendo.</p> <p>Con la postura corporal podemos indicar nuestra confianza en los demás. Si la confianza es total, nos colocamos mirando la vela, y si estamos recelosos frente a todo, le damos la espalda. Cada uno se va situando.</p> <p>Se sugiere que mire a los demás para ver si ha sido demasiado impulsivo y, aún puede plantearse el lugar que ocupa. Una vez situados definitivamente se realiza una pausa en la que se sugiere que cada uno busque lo que le falta para acercarse más hacia el centro y lo que le limita. Puede expresarse en voz alta.</p> <p>Variantes</p> <p>El zapatograma: en lugar de colocarse uno mismo, deja simbólicamente un zapato en el lugar que le parece (cerca o lejos de la vela). Con la distancia expresa la entrega. Por la disposición del zapato puede expresar el grado de confianza en el grupo. Si ésta es total, el zapato mira hacia el centro. Si ni mucha ni poca, está cruzado, y si está vuelto hacia fuera es que desconfía de todos. Esta variante permite una continuación mucho más arriesgada: el grupo puede variar de sitio tu zapato según te hayan sentido los demás participantes. Se visitan uno a uno todos los zapatos, y sin palabras, se llega a un acuerdo sobre su colocación.</p> <p>La siguiente actividad del grupo conviene que exija bastante implicación, pues muchos participantes habrán tomado la decisión de comprometerse más.</p> |

| ESCOGE TU DESTINO   |
|---|
| Material:   |
| Papeles de varios colores. Es necesario confeccionar previamente una lista de pruebas que deberán realizar los integrantes del grupo.   |
| Fines: Afrontar riesgos   |
| <p>Descripción:</p> <p>En este juego conviene una presentación sugerente, con un poco de misterio que capte la atención de los jugadores. Podría ser más o menos así: "Los hombres estamos sujetos a un destino en el que intervienen la fortuna, los avatares de la vida, nuestras propias creencias... pero algunos privilegiados, como los que están ahora aquí, tienen la suerte de elegir su destino. En estos papeles de diferentes colores están escritos sus destinos para el día de hoy. Los papeles de color rojo contienen un destino de mucho riesgo. Aquel que elija un destino de este color ya está avisado de que la prueba será dura. Pero como no todo el mundo está preparado para asumir grandes riesgos, también tenemos papeles verdes que contienen pruebas de mediano riesgo y otros blancos con destinos de poco riesgo. El que sienta que tiene un mal día o esté falto de fuerzas podrá elegir estos últimos".</p> <p>Dejamos unos instantes para que los jugadores conecten con su propio interior y valoren sus fuerzas.</p> <p>Antes de elegir los destinos es útil efectuar algunas advertencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sólo podrá elegir un destino aquel que esté dispuesto a intentar cumplirlo hasta el final, como un guerrero.</li> <li>2. El destino que a cada uno le toque debe ser un secreto absoluto. No se lo puede contar a nadie. En el caso de que las dificultades sean insalvables o precise alguna aclaración, puede consultar al coordinador.</li> <li>3. Tendrá que cumplir el destino de forma que pase inadvertido a los demás participantes. Con sigilo, sin dejar huella ni caer en trampas.</li> </ol> <p>Dejamos otros instantes de silencio y los participantes pueden ir eligiendo sus destinos tomando al azar un papel del color que deseen, en el que irá escrita la prueba a superar.</p> |

Notas:

Las pruebas dependen mucho del tipo de jugador y el tiempo de que se dispone. Podemos dejar el margen de una tarde, un día o incluso más tiempo para que cada uno pueda cumplir su destino.

Las pruebas dependen de la inventiva de los que preparan el juego y de la capacidad de captación del estado del grupo.

Así, no se le puede exigir lo mismo a un grupo de personas que se acaban de conocer que a otras que llevan mucho tiempo juntas.

Algunos ejemplos de pruebas de alto riesgo:

- Acompañar (ser la sombra) durante todo el día de la persona situada tres puestos a tu izquierda al leer la prueba, sin que ésta lo note;
- Ofrecerse como masajista a todos los participantes;
- Oponerse al animador del grupo de forma sutil pero molesta, protestando de que el grupo no funciona o con cualquier otro pretexto;
- Ayunar todo el día sin que nadie lo note;
- No decir ni una palabra en todo el día;
- Simular ataques de locura;

En general, puede realizarse paralelamente a otras actividades, de forma que sea más sencillo guardar el secreto. Al final de la jornada puede reunirse el grupo para comentar las dificultades

## **OTRAS DINÁMICAS GRUPALES**

### **JUEGOS SOCIALES**

#### **EL DESUBICADO**

Un voluntario sale de la ronda. El resto del grupo debe elegir a El Desubicado. Cuando el compañero vuelva, todos estarán haciendo una coreografía sencilla, acompañada de un ritmo (por ejemplo, tarareando la canción de Los Locos Adams y chasqueando los dedos). El Desubicado, justamente, hará movimientos diferentes a los que hagan sus compañeros.

Primero en forma sutil y, a medida que el tiempo pasa, cada vez más exagerados. El voluntario deberá adivinar quien es El Desubicado. El juego es divertido en la medida en que El Desubicado hace cosas graciosas y cada vez más grotescas.

#### **EL PRESIDENTE**

Un voluntario se retira por un tiempo de la ronda. Mientras, el resto del grupo designa a una persona como El Presidente. Cuando el voluntario regresa y se ubica en el centro de la ronda, todo el grupo está realizando un movimiento (aplaudir, mover la cabeza, golpear los pies, etc.).

Todos realizan el mismo movimiento. Pero cuando El Presidente cambia - de forma sutil - el movimiento que se estaba haciendo (deja de aplaudir y comienza a mover la cabeza) todos deben hacer el nuevo movimiento. El voluntario debe detectar quien es El Presidente.

#### **¿UN QUÉ?**

El animador dice a la persona de su derecha “te paso un perro” y a la persona de su izquierda “te paso un gato”.

Cada persona, al recibir el mensaje pregunta “¿un qué?”, a lo que el animador le repite “un perro” o “un gato” según corresponda. Luego de recibir la confirmación le pasará el mensaje a quien tenga a su lado.

Éste preguntará “¿un qué?” y el anterior hará lo mismo a quien le pasó el mensaje hasta que el “¿un qué?” llegue al animador.

Este dirá “un perro” o “un gato” y la confirmación viajará hasta el primero que preguntó “¿un qué?”.

## **VENDIENDO A MIS COMPAÑEROS**

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno empieza presentando al compañero que se encuentra al lado como si fuera un producto. Tiene que convencer a los otros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

## **JUEGOS DE CONFIANZA**

### **PAREJAS EN EQUILIBRIO**

Se trata de conseguir alcanzar el equilibrio y hacer movimientos cooperando. Debe invitarse formar parejas entre personas desproporcionadas físicamente: o sea bajas con altas, gordas con flacas. Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las puntas. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez que las parejas alcancen el equilibrio, se las guía a que hagan movimientos, primero suaves y sencillos, aumentando su dificultad a medida que los participantes toman confianza. Incluso puede hacerse con los ojos cerrados.

Debe insistirse en que la “gracia” del juego no es asustar al otro, ni caerse los dos juntos, sino que el desafío es no lastimarse y poder lograr el equilibrio. La música de fondo puede favorecer un clima de distensión y compromiso con el juego.

Finalmente puede reflexionarse sobre ¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

## **JUEGOS MEZCLADORES**

### **EL BINGO HUMANO**

Cada participante recibe un trozo de papel donde anotará su nombre y - por ejemplo – su comida y color favoritos. Cuando todos han llenado sus papeles los colocan en "el bolillero" y recibirán un trozo de cartulina (con la forma parecida a una ficha del Tetris) con 4 o 5 cuadrados para rellenar.

En dichos cuadrados, cada uno debe poner el nombre, la comida y el color favoritos de otros compañeros (en cada casillero pone los datos de UN solo compañero).

Para ello se acercará a ellos y les preguntará que pusieron. Al final, debe tener en cada casillero el nombre, la comida y el color de 4 o 5 compañeros.

Luego, cuando todos han llenado sus "fichas", habrá que juntarse para armar los cartones del bingo. Para esto, los Educadores debemos haber hecho las "fichas del Tetris" de modo que esta tarea pueda llevarse a cabo. Una vez que todos los cartones están armados, se juega al bingo (las fichas son los papeles que cada uno llenó al principio).

### **EL JUEGO DE LAS CITAS**

Se entrega a cada participante el dibujo de un reloj de agujas (o una agenda). La consigna es concretar citas con otros integrantes del grupo a horas determinadas. Por ejemplo, se

encuentran X e Y. Si a las 15 hs. ninguno tiene una cita concretada, podrán arreglar una cita a esa hora. X anotará el nombre de Y en el número 3 y viceversa.

Cada uno conserva su reloj. A medida que pasa el tiempo, cuando el Educador lo considera oportuno, avisa: "Son las 15 hs.". Entonces cada uno debe juntarse con la persona con la que tenía una cita a las 15 hs. (en nuestro ejemplo, X e Y deberán encontrarse). Una vez que todas las parejas se han encontrado, se les propone un juego corto y sencillo.

La idea de este juego es que sea utilizado, por ejemplo, durante toda una reunión o todo un campamento.

### **STOP CON CARACTERÍSTICAS**

Uno de los jugadores tira una pelota hacia arriba y al mismo tiempo dice el nombre de otro de los jugadores. El que fue nombrado corre hasta poder agarrar la pelota y el resto corre lo más lejos posible.

Para que paren de correr, el jugador que fue nombrado, una vez que tiene la pelota, dice fuerte una característica que distinga al jugador que lo nombró. En ese momento, todos los demás jugadores deben quedarse quietos donde estén para que el jugador trate de golpearlos con la pelota. El que sea golpeado pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

### **¿TE GUSTA MI VECINO?**

Se hace sentar a todo el grupo en un círculo y un voluntario se pone de pie. El que está de pie le pregunta a cualquiera: "¿TE GUSTA TU VECINO?".

Si contesta que NO, vuelve a preguntar "¿PORQUE?", el que está sentado entonces contestará "PORQUE NO ME GUSTA QUE... USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC." entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambian de puestos y el que está de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo "voluntario". Si contesta que SI, sólo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

### **CHUSMERIO**

Se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Un árbitro que decidirá quién es el ganador de cada pareja.

### **CHICLES PEGADIZOS**

Cada uno es un chicle y va por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otro deben seguir saltando juntos, agarrados de las manos. De esta forma se van creando grupos de chicles, hasta que todo el grupo forme una bola gigante de chicle. Puede hacerse con los ojos vendados.

### **PARED, INQUILINO, TERREMOTO**

Todos se colocan en tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha.

## **JUEGOS COOPERATIVOS**

### **LETRAS HUMANAS**

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras, tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.



### **EMBOCANDO LA LAPICERA**

Se atan a un extremo de una lapicera tantos hilos (finos y todos del mismo largo) como participantes haya. Cada participante debe tomar un hilo por el extremo que no está atado a la lapicera y sostenerlo tenso, formando un círculo de hilos con la lapicera como centro. El objetivo del grupo es embocar la lapicera en una botella de cuello fino sin tocarla, jugando con la tensión de los hilos.

### **ORDENACIONES COMPLICADAS**

Todo el grupo se para en fila sobre un banco suizo, un árbol caído o cualquier superficie angosta que sea lo suficientemente larga. El objetivo es que el grupo ordene a sus participantes de acuerdo a alguna consigna (alfabéticamente, cronológicamente, etc.) sin que los participantes se caigan de la superficie.

### **JUEGOS PRE-DEPORTIVOS**

#### **SOFT-BALL DE PAÑOLETAS**

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado (de 15 metros de lado). El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. Un jugador del equipo A le tira la pelota al primero de la fila del equipo B y éste debe patearla (en general, lo más lejos posible) y corre a buscar las cuatro pañoletas.

El equipo A debe tomar la pelota y dándose pases, sin caminar con ella en las manos, deben tratar de manchar al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

#### **LOS BATEADORES LOCOS**

Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un equipo. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan hacer que una (o varias) una pelotas piquen en el círculo, sin entrar al él.

Los del centro se defienden golpeando la pelota con su cuerpo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Luego de un tiempo, se cambia el equipo del centro. Gana el equipo que haya dejado entrar menos pelotas.

#### **EL VENDEDOR DE PAÑOLETAS**

El coordinador del grupo con varias pañoletas debe esconderse y hacer un sonido brevemente. Los participantes deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas y el Educador se cambiará de lugar y hará nuevamente el sonido. El Educador puede estar siempre en movimiento haciendo de vez en cuando el sonido o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

#### **DISPARÁNDOLE A LA SERPIENTE**

Cinco o seis participantes se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la Unidad. Cada uno de los que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante, formando una serpiente.

El juego consiste en que los que forman el círculo le den (con una pelota) al que está colocado al final de la serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente.

El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera. sino queda sin departamento. Para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar

uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio.



## **JUEGOS DE ACECHO Y PERSECUCIÓN**

### **BUSCANDO LA MATRÍCULA**

Cada equipo tiene una base. Cada jugador tiene una bincha con un número en su frente. El objetivo de un equipo es adivinar los números del resto de los jugadores y anotarlos en una ficha que estará en su base. Los jugadores deben jugar con las manos en la espalda (de modo que no puedan tapar su número). Es conveniente jugar en un lugar con abundante vegetación.

### **GRANJEROS Y CHANCHITOS**

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de agarrar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

### **COMO SARDINA EN LATA**

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta cien o hace una danza o espera un tiempo. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

### **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS**

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

### **EL PITADOR**

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que el pitador se convierta en una veleta, tendrá el doble de disparos que de los enemigos que se acercan.

Este juego exige silencio absoluto por parte de los que no están participando.

**AGARRAR LA COLA**

Se divide a los jugadores en equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones (o varias). El piloto debe moverse para tratar de conseguir alguna cola del resto de los equipos. Los grupos no pueden separarse. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de colas.

La realización de las actividades turísticas son propias del tiempo libre por cuanto son aquellas que se realizan en busca de un ocio creativo y placentero, de ahí la importancia que tiene la apropiada selección de actividades recreativas que se incluyan en los productos turísticos.

## TURISMO, OCIO Y TIEMPO LIBRE

Frecuentemente se identifica el ocio con el tiempo libre y la ociosidad. Sin embargo son términos claramente diferentes: el tiempo libre es un término utilizado para señalar un tiempo en el que no hay obligaciones, o un tiempo de no trabajo. La ociosidad se define como la oposición al trabajo y el ocio se caracteriza por ser su complemento<sup>4</sup>.

El ocio no es un tiempo sino una vivencia propiciada por un estado mental que permite disfrutar de algo con el que otros, tal vez no disfrutan.

La vivencia del ocio se puede realizar a través de diferentes ámbitos: la cultura, el deporte, la recreación y el turismo.

El ocio tiene en esta sociedad cada vez más un carácter de necesidad-obligación que a veces es consecuencia, por ejemplo, del paro, de una jornada reducida o de la prolongación de la jubilación.

Muchas personas tienen algún hobby que practican con mayor o menor grado de frecuencia y de perfección (hay quien lo hace mejor y quien lo hace peor); sin embargo, entretiene y enriquece a quien lo practica.

### Adecuar las actividades a la persona

Lo que se haga y como se viva el ocio va a tener una influencia positiva o negativa en los demás. Por ejemplo: si nuestros hijos nos ven leer el periódico o un libro, entrarán en contacto con los libros de forma natural y espontánea.

- La realización de actividades en familia. Es importante, desde pequeños, realizar actividades con los hijos (si es que participan del viaje), ir juntos a actos culturales o hacer salidas a la naturaleza,... de esta forma podrá ir creando aficiones saludables.
- Facilitar el conocimiento de las diferentes actividades.

Los espacios de ocio compartidos deben ser cuidados, planificados y sobre todo divertidos. Para ello, tanto los padres como los hijos deben ser flexibles y adecuarse de alguna manera los unos a los otros, ya que los intereses no serán los mismos, pero seguro que en buena medida son compatibles.



El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad.

La distinción entre las actividades de ocio y las obligatorias no es estricta y depende de cada persona; así estudiar, cocinar, o hacer música, puede ser ocio para unos y trabajo para otros, pues estas últimas pueden hacerse por placer además de por su utilidad a largo plazo, y por su eventual ganancia económica. Al ocio se lo puede emplear en actividades motivadoras y productivas.



Se conoce como Tiempo Libre a aquel tiempo que la gente le dedica a actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo el cual puede ser utilizado por "su titular" a discreción, es decir, a diferencia de lo que ocurre con aquel tiempo no libre en el cual la mayoría de las veces no se puede elegir el tiempo de realización, en este, la persona puede decidir cuántas horas destinarle.

<sup>4</sup> CUENCA, M (2000) Aproximación al Turismo de los estudios de ocio. En Turismo y tiempo libre: actividades, métodos y organización. Univ. de Deusto. Bilbao

Por otra parte, el tiempo libre suele estar estrechamente vinculado a aquellas actividades consideradas como más productivas y motivadoras.

Los orígenes del concepto se remontan a la Grecia antigua en la cual los filósofos designaban como tiempo libre a aquel tiempo en el cual se dedicaban a reflexionar sobre la vida, las ciencias y la política.

### **ALTERNATIVAS PARA UN DISFRUTE DEL OCIO**

A continuación se presenta una serie de posibilidades y modalidades orientativas para un disfrute positivo del ocio.

- Lectura (terminar).
- Actividades para conocer y vivir la naturaleza; acampadas, senderismo, visitas a parques naturales, rutas ecológicas...,
- Visitas a museos, exposiciones, lugares de interés histórico, artístico y cultural.
- Asistencia a espectáculos de teatro, cine, conciertos musicales, circo y otras actividades que propenden a aumentar la cultura.
- Asistencia a actos culturales, charlas-coloquio, conferencias, debates.,
- Fomento de la creatividad a través de: pintura, dibujo, fotografía...,
- Práctica de deportes individuales y colectivos.
- Juegos de mesa.
- Juegos de salón; billar, fútbol...,
- Coleccionismo; pins, figuras de plomo...,
- Recuperación de tradiciones populares; música, danza...,
- Manualidades; bricolage, cerámica...,
- Utilización selectiva de medios de comunicación y juegos informáticos.
- Cultivo de la amistad; diálogo con amigos, tertulias.
- Asociacionismo participación y voluntariado juveniles.

Un buen disfrute del tiempo libre, del ocio, son imprescindibles para una buena salud mental. Es necesaria la utilización del tiempo libre en actividades que nos satisfagan y nos relajen, compensando la actividad normal que estemos haciendo. Existen dos extremos que debemos evitar:

- Tener el tiempo libre rígidamente programado, con actividad excesiva que no nos permita realmente descansar.
- Tener muchos deseos de aprovechar el fin de semana para hacer cosas nuevas pero al no tener una mínima programación no llegar a hacer nada. Apatía, incapacidad para llenar el tiempo libre.

El ocio y el tiempo libre, en una sociedad democrática y socialmente avanzada, no es un lujo sino un derecho de todos los ciudadanos. La propia Constitución (artículo 43) obliga a los poderes públicos a facilitar la adecuada utilización del ocio. Por tanto, los esfuerzos de las administraciones públicas en este sentido, no son otra cosa que el cumplimiento del mandato constitucional.



## EL TURISMO COMO USO PARTICULAR DEL TIEMPO LIBRE



Para hacer turismo, necesitamos tiempo libre. Es interesante recorrer las épocas de la historia para analizar el empleo del tiempo libre y el lugar que en él ocupa el turismo, y reflexionar también sobre las elecciones que hacemos al planear nuestras vacaciones o escapadas de fin de semana.

El ocio como el turismo son dos elementos inherentes a la naturaleza humana, pueden estar juntos o separados y en nuestros días son fenómenos masivos que transforman radicalmente la imagen de una sociedad. Su aparición está provocando cambios técnicos y económicos a escala mundial.

El hombre que vive para trabajar, trabaja para vivir, pudiendo emplear sus energías en actividades que le enriquezcan y estimulen.

Más de doscientos millones de personas anualmente salen con fines turísticos. El transporte, alojamiento y satisfacción exige una organización turística mundial.



El turismo puede llegar a ser la situación óptima para que el hombre logre desarrollar al máximo todas sus potencialidades, pero éste sólo es posible a partir del ocio.

El hombre está demostrando una evidente preferencia por dedicar su tiempo libre al turismo.

El turismo ofrece en virtud de sus múltiples atractivos, facilidades y servicios, un sin número de opciones para el disfrute del tiempo libre, según sean los gustos, las posibilidades económicas, motivaciones, etc. Se constituye entonces una actividad capaz de atender cualquiera de las expectativas y deseos de quienes gozan de tiempo libre para disfrutar a plenitud y con libertad a lo que les plazca hacer.

## ANIMACION Y TURISMO



La animación turística surge como respuesta a la necesidad de los turistas a ocupar su tiempo, de realizar una actividad que se complemente con las actividades centrales realizadas. En el caso de los guías de turismo, la animación es una actividad que esta presente a lo largo de cada excursión.

Desde el punto de vista técnico la animación turística se puede dividir en:

- Animación participativa
- Animación contemplativa
- Animación mixta

La animación es una disciplina relacionada con el contacto con grupos de personas, existen diversas formas de intervención de animación:

Animación sociocultural: es una herramienta para que determinados grupos de personas se formen y puedan lograr su mayor educación social.

Animación turística: herramienta para que los turistas se relacionen para satisfacer sus necesidades de ocio, mediante actividades recreativas o lúdicas.



La disciplina de Animación y Recreación Turística comprende todas las actividades ofrecidas al visitante, ya sean lúdicas, deportivas, artísticas, culturales, ecoturísticas, sociales y formativas, cuya práctica mantenga las condiciones necesarias para crear una cultura de aprovechamiento del tiempo de ocio, de manera que cada individuo logre un autoconocimiento a través de las habilidades que desarrolla y de su propia creatividad.

En general, la palabra animación se define como la acción y efecto de dar vida a algo; dinamización, impulsión, activación, puesta en marcha. La palabra recreación se entiende como la acción y efecto de recrear o recrearse; diversión para aliviar tensiones de trabajo; entretenimiento y distracción.

La recreación engloba cuatro elementos fundamentales:

1. Actividad o conjunto de actividades que resulten placenteras por ser divertidas, entretenidas o interesantes, y que por lo general tienen un carácter lúdico;
2. Intervención concreta sobre el tiempo liberado de obligaciones;
3. Grado de libertad expresado en la selección de la acción y en la creatividad desarrollada al realizarla;
4. Búsqueda de una satisfacción, que puede ser personal o colectiva.

Así pues, nos recreamos cuando logramos despojarnos de lo habitual o rutinario, descubriendo en las cosas un nuevo sentido.

La animación de recreación turística implica la intervención de un sujeto externo, el animador, que actúa de acuerdo con un programa de estrategias determinadas en función de objetivos basados en las motivaciones principales de un grupo de turistas.

Los objetivos planteados, más allá de satisfacer necesidades, también desarrollaran valores, hábitos y actitudes que permitan una mejor calidad de vida individual y colectiva.





La recreación se puede clasificar según:

La actitud del individuo:

1. **Sujeto activo:** el sujeto participa de la actividad realizada, disfrutando de la misma.
2. **Sujeto pasivo:** la persona no es parte de la recreación, sólo actúa como un expectante, no participa directamente.

La orientación a la que esté destinada la actividad recreativa:

1. **Recreación Motriz:** está relacionada con la actividad física, algunos ejemplos podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas.
2. **Recreación Cultural:** se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros.
3. **Recreación Social:** se relaciona al contacto con otras personas, por ejemplo asistir a debates, charlas, salidas, encuentros, etc.
4. **Recreación al aire libre:** son aquellas actividades en las que se entra en contacto con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimulan la integración al medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos, excursiones, etc.



Las actividades recreativas pueden ser clasificadas según **los beneficios que otorgan:**

- 1 **En relación a la psiquis:** permite estimular la mente (puede bajar los niveles de ansiedad, de estrés, depresión), un progreso personal (pueden ser generadores de confianza en uno mismo, abandonar la dependencia, resaltar dotes de líder, mejorar capacidades físicas y estéticas), bienestar personal (pueden servir de estimulantes, como fuente de desafíos, permite la expresión de la creatividad, apreciar nuevos aspectos o elementos).
- 2 **Beneficios en cuanto a la salud:** algunos ejemplos son mejoras cardíacas, diabetes, hipertensión, colesterol, problemas dorsales, control de sobrepeso, etc.
- 3 **Beneficios culturales y sociales:** surgimiento de un sentimiento de pertenencia, compromisos en cuanto a la cultura y la vida política, adquisición de nuevos conocimientos históricos y culturales, vinculación con individuos nuevos que generen cierta armonía o coordinación y a su vez el dialogo que permitan comprender y colaborar con los demás, integración dentro de la comunidad, nueva cosmovisión.
- 4 **Económicos:** se reducen los gastos por salud, descienden los niveles de ausencia y accidentes laborales, aumenta la productividad, aumento de ingresos por turismo que permiten el progreso en economías nacionales, regionales y locales.
- 5 **Beneficios en el medioambiente:** genera cierta ética de respeto al medio que habitamos y el compromiso público por la protección y conservación.

Las dinámicas de la animación para personas y grupos son actividades que tienen como objetivo central el de crear un ambiente amistoso y participativo, deben ser recreativas y que permitan el relajamiento de los pasajeros.

En la labor profesional de los guías juegan un rol muy importante dado que permiten el acercamiento entre los distintos pasajeros y dependiendo de la necesidad pueden desarrollarse en diversos ambientes entre los que destacan:

## **AL AIRE LIBRE**

### ***La cuerda en los senderos naturales***

El turista con los ojos vendados con un pañuelo, es invitado a caminar en un sendero natural, debe recorrerlo tomado de una cuerda que se instala a una altura que le permita desplazarse lentamente y se le solicita disfrutar del silencio, la pureza del bosque, el canto de las aves entre otros.

### ***Telegrama en la naturaleza***

Se busca con esta dinámica identificar en la naturaleza especies de flora y fauna, el guía en el recorrido hace una estación al frente de alguna especie y explica las características de ella, posteriormente invita a alguno de los pasajeros a que al frente de la misma especie localizada más adelante, ofrezca una corta descripción.

## **BAJO TECHO**

### ***Baile de afinidades***

Los turistas escriben en una hoja de papel o cartulina delgada frases que identifiquen sus gustos personales, se lo pegan con cinta engomada en la prenda superior (camisa o blusa), se pone música y al ritmo de ésta se baila dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan frases afines o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas similares se van tomando del brazo y se continúa bailando y buscando nuevos integrantes para el grupo. Cuando la música se detiene, se observa cuántos han formado grupo, y si hay muchas personas solas se da una segunda oportunidad para que todos encuentren uno.

Cuando la mayoría se haya formado en grupos, se para la música totalmente y se permite el intercambio de opiniones entre sí.

Nº de participantes: 10-12 parejas

### ***Frutas tropicales***

Todos los participantes se forman en un círculo con sus respectivas sillas. El guía se queda al centro y de pie, con el interés de dar a conocer las diversas frutas del país.

A cada turista se le da el nombre de una de ellas, combinado con el nombre del participante, cuando se le señala a cualquiera diciéndole por ejemplo: piña, debe responder con el nombre del compañero que está a la derecha. Si se equivoca, debe pasar al centro y coordinar la actividad.

Nº de participantes: 6-8

### ***La telaraña***

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos una bola de mecate; debe inmediatamente decir su nombre y contar cuál es su logro más positivo, posteriormente lo hace llegar a otro compañero que repite la acción y así sucesivamente hasta que todos queden enlazados en una especie de telaraña.

Una vez terminada la presentación de todos se invierte el proceso devolviéndose la pelota y el que la devuelve debe hacer una corta presentación del compañero que se la entregó.

## **EN EL TRANSPORTE**

### ***Los refranes***

Esta dinámica se usa en combinación con la presentación de los turistas, se reparten tarjetas con los nombres de los participantes y en las cuáles han escrito refranes del país, quien recibe la tarjeta solicita se le explique el sentido que le da.

### ***Hombre de principios***

El guía inicia la dinámica narrando cualquier historia donde se debe empezar con una letra determinada, ejemplo: tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra “P”, así su esposa se llama ( se debe dar el nombre que inicie con P) Patricia debe responder el turista, a ella le gusta comer mucha ( nuevamente con P) papa y así por el estilo, el que se equivoca pasa al centro y puede variar la letra si lo desea.

***“Esto me recuerda...”***

Esta dinámica consiste en que el guía recuerda alguna situación en voz alta: por ejemplo algo que lo relacione con una gallina, así el turista en forma espontánea puede agregar “esto me recuerda huevos”, el resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos les hace recordar.

Debe hacerse rápidamente el que tarda más de cuatro segundos debe entregar una prenda, la cual recuperará previo cumplimiento de un castigo.

## **CONSIDERACIONES FINALES**

Las funciones de animación y coordinación de los grupos turísticos son tareas muy importantes dentro de las actividades propias de los guías de turismo.

El turismo como hemos visto es una actividad propia del tiempo libre, como manifestación cultural, recreativa y deportiva incluso. Este tiempo cuando lo organizamos a través de actividades se convierten en tiempos de ocio, cuando logramos la diversión en el grupo con espíritu lúdico.

Nuestra sociedad vive continuamente con profundos cambios que avanzan en el campo de las ciencias, la cultura, las tecnologías, las costumbres, etc., esto arrastra también a un cambio del tipo de actividades a desarrollar en nuestro tiempo dedicado al tiempo de ocio y recreación y su repercusión en las actividades turísticas, donde existe una oferta extraordinaria, con una gran variedad y diversidad.

El siglo XXI, es considerado como el siglo del Ocio, por la mejora de calidad de vida de los ciudadanos de la sociedad del bienestar social y por el conjunto de ofertas existentes por la gran Industria del Mercado del Ocio, a través de una gran infraestructura de empresas, recursos humanos especializados y altamente cualificados, por las grandes inversiones económicas existentes en el sector.

## **PREGUNTAS DE AUTOEVALUACIÓN**

- 1) ¿Qué es un grupo?
- 2) ¿Qué características tiene un grupo?
- 3) ¿Qué rasgos caracterizan a un buen profesional?
- 4) ¿Qué aspectos hay que considerar para una buena comunicación con el grupo?
- 5) ¿Cuáles son las fases a considerar para realizar los juegos?
- 6) ¿Cuáles son las técnicas para la realización de juegos?
- 7) ¿Qué se entiende por Tiempo libre y ocio?
- 8) ¿Qué relación tiene el tiempo libre y el turismo?
- 9) ¿Qué es la animación turística?
- 10) ¿Qué es la recreación turística?
- 11) ¿Qué beneficios trae la actividad recreativa?

## BIBLIOGRAFÍA

| AUTOR                 | TÍTULO   | EDITORIAL  | LUGAR Y AÑO DE EDICIÓN |
|-----------------------|--|--|------------------------|
| ALVAREZ SOUSA A.      | El ocio turístico en las sociedades industriales avanzadas | Bosch  | España, 1994           |
| ACERENZA, MA          | Conceptualización, origen y evolución del Turismo          | Trillas  | Madrid, 2006           |
| DUMAZEDIER, J         | Hacia una civilización del ocio                            | Estala   | Barcelona, 1964        |
| ESPINOZA RODRIGUEZ, V | Atención y guiado de turistas                              | Instituto Nacional de Aprendizaje. Núcleo de turismo | 2002                   |
| GARCÍA FERNANDO, M.   | Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica   |  | 1990                   |
| RODRÍGUEZ E, V        | Atención y guiado de turistas                              | Instituto Nacional De Aprendizaje. Nucleo De Turismo | 2002                   |
| PÉREZ SÁNCHEZ, A.     | Recreación: Fundamentos teórico - metodológicos            |  | 2002                   |
| QUEZADA, R            | Elementos del turismo                                      | Síntesis   | 2002                   |
| SALES MATÍAS          | Dinámicas de Grupos  | Universidad de Chile                                 | Chile, 2000            |

***Cartilla Nº9 “Coordinación y Animación”***  
***Investigación de Contenidos: Lic. Carolina Mercado***  
***Coordinación: Lic Carolina Mercado***

---