

## DINÁMICAS PARA REFLEXIONAR I

### 1.- Nos vemos en imágenes.

Este, es un juego para hacer con un grupo que se reúne habitualmente y que trabaja en pequeños equipos.

#### **DESARROLLO:**

Cada miembro del grupo lleva consigo tres imágenes tomadas de diarios, revistas o fotografías personales, y las pone en común en el equipo con el que va a jugar.

\* Cada equipo dedica un tiempo a buscar las características destacadas de cada uno de los participantes, (se pueden sugerir algunas: favorece el compromiso, alentador, establece relaciones, opera de regulador, formula normas, observador, simpático, sigue la corriente de los demás, facilitador, dominador, obstructor, agresivo, pacífico)

Cuando cada participante está identificado con su rol

dentro del grupo, se arma un cuadro con las imágenes elegidas para simbolizar cada actitud.

\* Se pone en común presentándolo a los otros equipos que han preparado su propio cuadro.

#### **REFLEXION:**

Todos los grupos necesitan mirarse por dentro. y para esto. un juego movilizador puede ser muy importante para descubrir nuevas facetas en la propia realidad del equipo.

El hecho de mostrarse en imágenes. lleva a la percepción de situaciones que de otra forma no se podrían verbalizar. Son situaciones difíciles de explicar e incluso desconocidas por el mismo grupo.

Interesa preguntarnos por la capacidad interpretativa para comprender lo que distingue al grupo y las nuevas facetas que se descubren en la búsqueda de la propia significación.

### 2.- Nuestro mundo o en símbolos

#### **DESARROLLO:**

\* Se divide el grupo de jugadores en subgrupos. Inmediatamente, cada participante. piensa en una cualidad que caracteriza a cada uno de sus compañeros y busca un símbolo que la represente. Por ejemplo: el sol, para simbolizar la luz que irradia diariamente una persona; el agua, por la claridad con que transparenta sus sentimientos...

\* Se dibujan tantos símbolos como personas hemos Identificado y regalamos el dibujo con una frase que explique el sentido del símbolo elegido.

\* Cuando todos tienen en su poder los dibujos recibidos, el grupo se dedica a armar un "mundo" con todos los símbolos creados.

\* Se presenta a los otros subgrupos el mundo que se formó y se les comunica la experiencia vivida durante el juego.

#### **REFLEXION:**

Valorar lo positivo de los demás, impulsar a nuevas conquistas personales. Encontrar lo positivo del otro supone un gesto de reconocimiento. Darlo a conocer en un símbolo lleva a la actitud de compartir.

Es productivo, por lo tanto, a posteriori de la actividad lúdica, replantear lo siguiente:

¿Hemos descubierto lo más positivo de los demás?

¿Los otros se han sentido Identificados con el símbolo que se les adjudicó?

¿Nos hemos reconocido en nuestro propio mundo de símbolos?.

### 3.- Lluvia de decisiones

#### DESARROLLO:

Los jugadores se dividen en pequeños grupos y tienen la tarea de construir algo en papel. La consigna es que la decisión se logre por consenso. que sea una construcción original y que se tomen en cuenta los aportes de todos.

\* Cada grupo muestra a los demás su realización.(con creatividad)

#### REFLEXION:

Si hubo distintas propuestas antes de la realización, ¿cómo se llegó a la elección? ¿Cómo se escucharon las alternativas que aparecieron durante el proceso? ¿De qué manera, el grupo posibilitó que cada uno mostrara su modo personal de construir y de recibir los aportes de los demás?

La toma de decisión resulta un juego interesante en la actitud de dar y acallar POR y PARA el crecimiento Individual y grupal.

### 4.- Dos en uno y todos en grupo

#### DESARROLLO:

\* Se forman grupos con una cantidad par de integrantes pero no mayor de seis personas. Se sientan en pareja y reciben lápiz y papel.

\* Consigna: No pueden hablarse ni comunicarse con palabras por escrito. Ambos, toman el mismo lápiz e intentan hacer un dibujo a dúo, llevándose mutuamente la mano. por ejemplo: una flor y un pájaro. Una vez que hicieron el dibujo, tratan de Firmarlo, siempre con ambas manos juntas sobre el mismo lápiz.

#### REFLEXION:

Es, desde la comprensión interior de los participantes. de donde surge on la expresión gráfica. El papel de cada persona, será tanto más único e incomparable. irremplazable por otro, cuanto más elevados sean los planos de los valores sobre los que la comunión se establece; en consecuencia une, separa o domina a las personas por lo más profundo de su ser. El desentrañar los interrogantes será un aporte de real conocimiento de nuestro modo de 'hacer con otros', de ser libre en el actuar para el crecimiento personal y grupal.

Por eso, dialoguemos sobre:

¿Qué sentimos durante la experiencia lúdica?

¿Cómo logramos el dibujo?

¿Alguien ejerció dominio sobre el otro? ¿Cómo se percibió?

¿Qué reacciones surgieron en el proceso de firma'?

### 5.- Una mirada, más que mil palabras

#### DESARROLLO:

\* Los integrantes de cada grupo, organizados de a pares, se hablan sin mirarse durante un tiempo breve.

\* Posteriormente, entablan un nuevo diálogo, pero mirándose a los ojos y con gestos expresivos correspondientes a lo que dicen.

#### REFLEXION:

¿Cuál de las dos situaciones resultó más vital? ¿Qué caracteriza cada situación?

¿En qué radica la diferencia?

El cuerpo y los gestos afectivos en la comunicación, son rasgos que evidencian nuestra verdad. El discurrir sobre los interrogantes llevará al grupo a hacer notar la necesidad de:

mirar a la cara, actuar 'de frente', comprometerse en el g interpretar la mirada dar y recibir...

## 6.- En alta mar

### DESARROLLO:

- \* Se plantea a los jugadores, que se encuentran en alta mar. Deben permanecer allí durante tres meses, sin recibir ayuda externa y teniendo que vivir con lo que tienen.
- \* Cada integrante se despojará y 'tirará al mar' todo aquello que considere innecesario y guardará sólo lo que cree conveniente. Cada cosa que eliminan y cada cosa que guardan se da a conocer en voz alta.
- \* También elegirán oficios según sus gustos y decidirán, por consenso, un modo de vida que les permita convivir con lo que poseen durante los tres meses.
- \* Representarán las situaciones de vida en que se imaginan encontrar.

### REFLEXION:

Este juego posibilita el conocimiento de actitudes propias, tales como el desprendimiento que supone el respeto al otro, en ese nudo de relaciones que hilvanamos cuando nos dejamos mover por el ímpetu del otro; cuando nos convertimos en vehículo, vía y acarreo en la construcción de la convivencia diaria. El interrogante y modo de vida elegido, demostrará la confianza del grupo en sus componentes como así también cuál fue el móvil de superación de temores.

¿Qué actitudes surgieron en el grupo? Huida, conciliación, dependencia, agresión, dominación, ¿De qué manera fueron mostradas las actitudes? ¿Qué temores aparecieron?

## 7.- Tu servicio te singulariza.

### DESARROLLO:

Se invita a que cada integrante del grupo imagine qué necesitan los demás miembros para sentirse mejor.

- \* Lo imaginado, se escribe en un papel que será prendido con alfileres de la propia ropa de manera que los demás puedan leerlo.
- \* Todos deambulan por la sala leyendo lo que los demás llevan escrito. Quienes se sienten interpelados e interpretados, lo manifiestan por medio de gestos.
- \* Una vez que pasó un tiempo prudencial, se sientan en ronda y, por turno, los que deseen irán diciendo a los demás lo que experimentaron durante el juego. Los que descubrieron una necesidad suya escrita en otro y lo que sintieron cuando otro descubría como necesidad propia y hacía gestos frente a ellos.

### REFLEXION:

Esta actividad lúdica lleva a los participantes a responsabilizarse de las necesidades de los demás, a estar dispuestos a la pronta cooperación, teniendo presente aquello de "al que tiene hambre, no le des pescado, enséñale a pescar".

Los interrogantes de Cuestionamiento los debe plantear el mismo grupo según se dé el proceso del juego, observando las necesidades que aparecieron, los requerimientos que se dieron.

## 8.- Cubo delator..

### DESARROLLO:

- \* Los miembros de un grupo destinan un rato de reflexión en silencio, para pensar aquellas cosas negativas que desean eliminar de ese grupo en cuestión.
- \* Cada uno, en forma particular, escribe en una tarjeta esos elementos negativos. Uno por tarjeta.
- \* Se depositan las tarjetas en un cubo preparado a tal efecto
- \* Se conforman dos equipos y, de a uno por vez, alternativamente, van sacando una tarjeta y la leen en voz alta.
- \* El que extrae un elemento negativo, trata de exponer al grupo cómo revertir esa actitud.

**REFLEXION:**

¿Cómo encauzar, orientar, los aspectos negativos existentes para qué un grupo logre madurar?  
¿Qué propuestas concretas puede asumir el grupo para revertir la situación?

**9.- Del otro del puente****DESARROLLO:**

- \* El animador prepara pequeños carteles con palabras escritas, que expresan distintas actitudes grupales, que se quieren reflexionar entre todos.
- \* Los participantes se sientan en semicírculo y uno de ellos pasa adelante, al centro. El animador, sin que el participante lo vea, le coloca uno de los carteles en la frente, de manera que el resto lo vea y el voluntario, no.
- \* El grupo, por medio de gestos, representa la actitud contraria, opuesta a lo escrito y el voluntario debe adivinar la palabra escrita interpretando esa mímica que opera como puente.

**REFLEXION:**

La actividad lúdica planteada conduce a analizar por qué impactan las actitudes opuestas y a profundizar en la reflexión sobre los distintos temas que se vayan sucediendo.

**10.- Un curioso con causa****DESARROLLO:**

- \* Cada miembro del grupo, es invitado a entrevistarse con otro, a quien no conoce, para hacerle algunas preguntas.
- \* Quedan las respuestas por escrito y se intercambian los roles entre interrogado e interrogador.
- \* Luego, se pone en común en el grupo grande, la impresión que nos ha causado la persona con quien hemos dialogado.

**REFLEXION:**

Este juego propone INTERESARSE por el otro; desde lo más profundo de sí. Como dice Saint Exupery "*...porque no es hombre sino aquel que el cántico ha embellecido, o el poema, o la plegaria y que está construido en el interior. Su rostro se graba en ti con claridad porque es el de un hombre habitado...*"

**Peregrinos de camino****DESARROLLO:**

- \*Se solicita a un jugador que se ofrezca para recorrer un camino no conocido, cuya meta es encontrarse con otros. Lo hará con los ojos tapados.
- \*Cada uno de los participantes se convertirá en un obstáculo porque colocará su cuerpo de manera tal que impida el paso cómodamente. Pero, debe ser un desafío posible.
- \*Tres personas se colocan al final del camino para recibir al peregrino.
- \*El animador caminará al lado del voluntario para evitar caídas y golpes, pero nunca para ayudarlo a evitar obstáculos. Cada obstáculo humano superado será un compañero de ruta, quien, de la mano, se asociará para lograr la meta.
- \*Al concluir el camino, expresarán con gestos afectivos las vivencias del trayecto.

**REFLEXION:**

Necesitamos del otro, lo descubrimos en sus aportes necesarios pero que a veces cuesta reconocer. Adolecemos de cierta ceguera que tratamos de disimular.

El juego nos plantea: ¿Hemos sido capaces de aceptar la posibilidad de caernos? ¿Nos hemos tomado del otro con confianza, creyendo en el encuentro...? Nadie puede hacer por otro, pero con el esfuerzo comprensivo de todos, la meta se puede lograr. ¿De qué manera lo hemos vivenciado en el juego?.