

ENCICLOPEDIA DE

# Dinámicas Grupales

- Procesos de instrucción
- Resolución de conflictos en la escuela
- Dinámicas de creatividad
- Las drogas • Temas ecológicos
- Higiene

TOMO

III

CONOCIMIENTO Y  
APRENDIZAJE



# ÍNDICE

<b>PROCESOS DE INSTRUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>PREPARACIÓN PARA EL APRENDIZAJE</b>	<b>3</b>
Armonía para el aprendizaje	6
Armonía para la visualización	8
Camino a la escuela	9
El espantado	11
Energetizantes	12
Estilos de aprendizaje	15
Las funciones de un buen participante	21
Mi mejor recuerdo de la escuela	23
Mi recuerdo más terrible de la escuela	26
Olvídese de todo	29
Patrones de aprendizaje	32
Prisa por empezar	35
Suposiciones sobre el entrenamiento en relaciones humanas	37
<b>EXPECTATIVAS</b>	<b>45</b>
Carta preliminar	47
Expectativas y periódico mural	49
Expectativas de los participantes e instructores	51
Identificación de expectativas	52
Negociación de expectativas	55
Manejo de expectativas	57
Reflexión de expectativas	63
<b>ESTABECIMIENTO DE REGLAS</b>	<b>65</b>
Barómetro	67
Dos - cuatro -ocho	69
Economía de fichas en el aula	70
El facilitador ante grupos difíciles	73
Intercambio de ideas	75
Técnica de los grupos nominales	78
<b>REFORZAMIENTO DEL APRENDIZAJE</b>	<b>80</b>
Circulo de preguntas	82
Collage de reforzamiento	83
Conoce tu país	84
Discusión de gabinete	86
El capital-letras	88
El festival artístico	90
El proceso	92
Domino	93
La liga del saber	94
Las 10 preguntas	96
Letras	99



Los comerciales	101
Puro cuento	103
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>105</b>
Autoevaluación de grupos	108
Califique a su compañero	119
Cambio de letras	120
Curva de aprendizaje	122
Cruzados	124
Diario personal	126
El examen nacional de instructores	128
Evaluación del nivel de participación en el curso	130
Exámenes preliminares	134
Festival de la canción	137
Formularios para evaluación pronta	139
Evaluación de la sesión de aprendizaje	141
De casa en casa	143
Acuario	144
Bolillero	146
Combate	147
El mensaje	149
Expresarlo con mímica	150
Mímica	150
El rompecabezas	152
Rompecabezas	152
Cambio de hoja	153
Lectura comentada	154
El acusado	155
Construir oraciones	156
Los noticieros de televisión	157
Mayeutonic	158
Técnica grupal para desarrollar las habilidades comunicativas	160
Técnica grupal para desarrollar las habilidades comunicativas.	160
Caja del conocimiento	162
El laberinto	164
El laberinto de las decisiones	164
Laberinto	164
La frase	166
La frase.	166
Técnica del libro (mesa redonda)	169
Basta	171
Compartamos	174
Pescados	176
Lotería histórica	178
Cámbiale a tu cuento	180
Torbellino de ideas	181



El buen lobo y el niño feroz	182
Atajos	183
Las estatuas	184
Cuento dramatizado	186
En río revuelto ganancia de pescadores	188
Sombras chinas	190
Descripción objetiva	191
<b>DINÁMICAS DE CREATIVIDAD</b>	<b>192</b>
Bloqueo de la creatividad	199
Creatividad	200
Esculturas de plastilina	224
La pelota de golf en una bolsa	226
La persecución fantástica	228
Los cuatro puestos	238
Poemas con creatividad	241
Saludos creativos	244
<b>DROGAS</b>	<b>247</b>
Rol playing: presión de grupo	248
Legalización del cannabis	251
Juego y reunión: drogas de diseño y otras drogas.	252
Juego de mesa	254
Drogas de diseño y demás...	263
Disco- forum: canciones de estopa y mago de oz	271
Las canciones	276
<b>ECOLOGÍA</b>	<b>278</b>
Dibujemos plantas	279
Observemos hojas	281
Yo y las plantas: observemos hojas	281
Agüita rica	283
<b>HIGIENE</b>	<b>287</b>
Dientes sonrientes	288
Manos limpias	290
<b>SEXUALIDAD</b>	<b>292</b>
En busca de mis órganos sexuales	293
Sentir que sí... Sentir que no	299
La máquina del masaje melodioso	303
Propuestas decentes/propuestas guarras	310
Déjame que piense...	316
Mini consultorio de educación sexual	324
Tres personajes muy interesantes	326
Puede que no te libres de ésta	341
Dinámica: apreciación sexual	346
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN LA ESCUELA</b>	<b>351</b>
Introducción	352
Bases, valores, creencias y actitudes de autoevaluación	354



Ejercicio de clarificación de orientaciones hacia la resolución de conflictos	356
Técnicas de comunicación	359
Ejercicio de análisis de la ira	361
Ejercicio del manejo de la ira	363
Pensamiento lateral	365
<b>TALLER DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>	<b>366</b>
Definición de conflicto	367
Dinámicas paralizantes en la resolución de conflictos	368
El nombre, que te pillo (presentación)	370
Salto	371
Salto (autoconfianza)	371
Silencio (resolución de conflictos)	372
Salir del círculo (resolución de conflictos)	374
Los fumadores (resolución de conflictos)	375
Los planetas (resolución de conflictos)	378
Ver, juzgar y actuar (resolución de conflictos)	382
Okupas (resolución de conflictos)	384
Fotos conflictivas (resolución de conflictos)	387
<b>DE CLAUSURA O CIERRE</b>	<b>389</b>
Arbolito de navidad	393
Brindis simbólico	395
Clausura	397
Cierre, día de pago	399
El pastel	401
La boda	402
Mensajes positivos	404
Trofeos de oro	405



# **TOMO III: CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE**



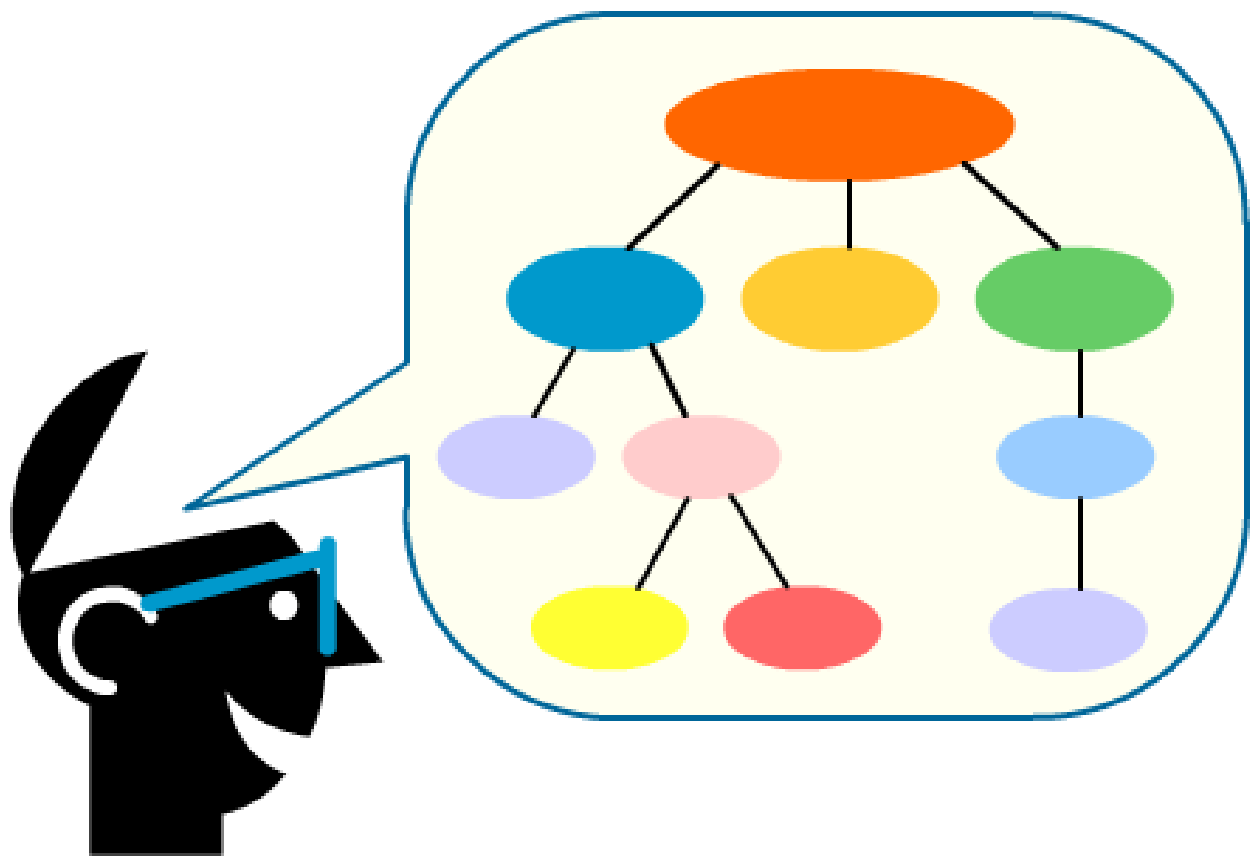
# PROCESOS DE



# INSTRUCCIÓN



# PREPARACIÓN PARA EL APRENDIZAJE







DINÁMICA	TIEMPO	MATERIALES	OBJETIVOS
ARMONÍA PARA EL APRENDIZAJE	30 Minutos	Ninguno	I. Inducir al organismo a adquirir armonía para mejorar el aprendizaje. II. Ayudar al cerebro a tener claridad en el razonamiento y apertura para la creatividad. III. Bajar el nivel de estrés.
ARMONÍA PARA LA VISUALIZACIÓN	30 Minutos	Ninguno	I. Inducir al organismo a adquirir armonía para mejorar la visualización. II. Ayudar al cerebro a tener claridad en el razonamiento y apertura para la creatividad. III. Conecta el cerebro integralmente.
CAMINO A LA ESCUELA	45 Minutos	Ninguno	I. Identificar estilos y necesidades de aprendizaje. II. Encontrar nuevos caminos para aprender. III. Identificar expectativas de los participantes en relación al curso
EL ESPANTADO	30 Minutos	Ninguno	I. Preparar el organismo para una mejor respuesta al aprendizaje. II. Ayudar al organismo a relajarse III. Bajar el nivel de estrés.
ENERGETIZANTES	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Preparar a los participantes "cargándolos" de energía para trabajar.
ESTILOS DE APRENDIZAJE	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Conocer la forma en que los miembros de un grupo comprenden y asimilan mejor información. II. Crear conciencia sobre las virtudes y errores que se tienen en el aprendizaje.
LAS FUNCIONES DE UN BUEN PARTICIPANTE	10 Minutos	Fácil adquisición	I. Crear un clima constructivo para los comentarios en una sesión de aprendizaje.
MI MEJOR RECUERDO DE LA ESCUELA	40 Minutos	Fácil adquisición	I. Identificar y analizar el estilo de aprendizaje del grupo
MI RECUERDO MÁS TERRIBLE DE LA ESCUELA	30 Minutos	Fácil adquisición	I. Analizar situaciones dolorosas que obstaculizan el aprendizaje y la relación con los demás.
OLVÍDESE DE TODO	10 Minutos	Fácil adquisición	I. Imbuir en la mente de los participantes la necesidad de dedicar todas sus energías al seminario, excluyendo todas las preocupaciones del trabajo y personales.
PATRONES DE APRENDIZAJE	30 Minutos	Fácil adquisición	I. Ilustrar que existen muchos métodos interrelacionados mediante los cuales aprenden las personas.
PRISA POR EMPEZAR	10 Minutos	NINGUNO	I. Transmitir a los participantes el entusiasmo del Facilitador ante el trabajo que los espera. II. Estimular a los alumnos para que apliquen su energía en el programa.
SUPOSICIONES SOBRE EL ENTRENAMIENTO EN RELACIONES HUMANAS	30 Minutos	Fácil adquisición	I. Permitir al grupo (en este caso, personal encargado del entrenamiento en relaciones humanas) apreciar el grado al cual han llegado al

**(UN CUESTIONARIO)**

consenso en un número de suposiciones en las que descansa el laboratorio de aprendizaje.

II. Ayudar a los coinstructores a identificar entre ellos las faltas sobre el entrenamiento.

III. Descubrir alguna posible "zona ciega" que puede tener el personal de entrenamiento.



# ARMONÍA PARA EL APRENDIZAJE

## OBJETIVO

- I. Inducir al organismo a adquirir armonía para mejorar el aprendizaje.
- II. Ayudar al cerebro a tener claridad en el razonamiento y apertura para la creatividad.
- III. Bajar el nivel de estrés.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente grande para permitir que los participantes puedan estar sentados cómodamente.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a los participantes que se sienten en su silla, en una postura cómoda, con la columna recta y apoyando los pies sobre el piso.
- II. El Facilitador da las siguientes instrucciones a los participantes:
  - 1.- Colocar las palmas de sus manos sobre sus piernas, de forma tal que las palmas de las manos queden hacia arriba.
  - 2.- Cerrar por un momento los ojos y, mientras, prestar atención a su respiración.
  - 3.- Tomar aire y terminar de inhalar hasta contar hasta diez lenta y suavemente; retener el aire mientras cuentan hasta diez.



4.- Exhalar el aire contando hasta diez y quedarse sin aire mientras cuentan hasta diez lenta y suavemente.

5.-Repetir el ejercicio varias veces.

III. Este ejercicio se puede complementar solicitando a los participantes que repitan, mientras lo realizan, una frase corta como: Me siento muy bien.

IV. También puede utilizarse como apoyo un fondo musical que invite a meditar.

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# ARMONÍA PARA LA VISUALIZACIÓN

## OBJETIVO

- I. Inducir al organismo a adquirir armonía para mejorar la visualización.
- II. Ayudar al cerebro a tener claridad en el razonamiento y apertura para la creatividad.
- III. Conecta el cerebro integralmente.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente grande para permitir que los participantes puedan estar sentados cómodamente.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a los participantes que se sienten en su silla, en una postura cómoda, con la columna recta y apoyando los pies sobre el piso.
- II. El Facilitador da las siguientes instrucciones a los participantes:
  - 1.- Mover los ojos en círculos de acuerdo a las manecillas de un reloj y repetir el ejercicio cinco veces.
  - 2.- Mover los ojos formando un triángulo y repetir el ejercicio cinco veces.
  - 3.- Mover los ojos formando un cuadrado y repetir el ejercicio cinco veces.
  - 4.- Mover los ojos formando una "X" y repetir el ejercicio cinco veces.



# CAMINO A LA ESCUELA

## OBJETIVO

- I. Identificar estilos y necesidades de aprendizaje.
- II. Encontrar nuevos caminos para aprender.
- III. Identificar expectativas de los participantes en relación al curso

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un lugar amplio. Acondicionado para que los participantes puedan relajarse y sentirse cómodos.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada observador.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador invita a los participantes a ponerse cómodos y facilita el proceso para que los participantes se relajen (existen diversas Dinámicas con este fin).
- II. El Facilitador pide a los participantes que cierren los ojos y continua facilitando el proceso de relajamiento.
- III. El Facilitador indica a los participantes que la actividad siguiente consiste en conectarse con su mundo imaginario.
- IV. El Facilitador les solicita que viajen en el tiempo y se visualicen caminando hacia la escuela.
- V. El Facilitador les indica a los participantes que entren a la escuela y la recorran, encontrándose con muchos alumnos y maestros dentro de su mundo imaginario.



VI. Asisten a una clase y observan cómo aprenden los niños. Les llama la atención un niño o niña en especial y se acercan a ayudarlo/a. Todo esto lo están viviendo dentro de su mundo imaginario.

VII. Le piden al niño/a que exprese **tres deseos**, ya que ellos (los participantes) podrán concedérselos.

VIII. Luego de concedidos los deseos al niño o la niña, se despiden de él o ella y regresan lentamente al aquí y ahora.

IX. Estas instrucciones se irán dando lentamente, dando tiempo a los participantes para ir realizando poco a poco ese viaje imaginario, y acompañándolos el Facilitador con su voz pausada.

X. Una vez de **vuelta**, dan su punto de vista de lo que sintieron y comentan sus experiencias.

XI. En grupo se analiza los deseos y se diagnostica los estilos de aprendizaje.

XII. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.



# EL ESPANTADO

## OBJETIVO

- I. Preparar el organismo para una mejor respuesta al aprendizaje.
- II. Ayudar al organismo a relajarse
- III. Bajar el nivel de estrés.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente grande para permitir que los participantes puedan estar de pie y formar un círculo.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo.
- II. El Facilitador da las siguientes instrucciones a los participantes:
  - 1.- Abrir las piernas moderadamente.
  - 2.- Abrir totalmente los dedos de las manos y de los pies hasta sentir un poco de dolor.
  - 3.- Pararse sobre la punta de los pies y estirar los brazos hacia arriba lo más alto que puedan.
- III. Una vez que tengan estirados los brazos, tomar aire y retenerlo durante diez segundos, tratando de estirarse más y echando la cabeza hacia atrás.
- IV. A los diez segundos expulsar el aire con un pequeño grito y bajar los brazos, aflojando todo el cuerpo.
- V. Repetir el ejercicio de tres a cinco veces.





# ENERGETIZANTES

**OBJETIVO:** Preparar a los participantes "cargándolos" de energía para trabajar.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Sencillo. Variable, depende de la dinámica elegida.

## DESARROLLO

A continuación se listan 10 actividades que pueden usarse al principio de las sesiones con grupos, para preparar a los participantes a la reunión. Un "energetizante" debe ser poco amenazador, divertido, debe implicar movimiento físico, estimular la respiración y dar una experiencia compartida. Es importante para el Facilitador señalar que las personas con daños físicos no necesitan participar.

**I. El Grito:** Los participantes se sientan y cierran los ojos. Se les pide que respiren lento y fuertemente. Luego, todos respirarán al unísono. Continuando con la respiración juntamente, elevándose más y más. Luego se les indica que salten juntos arriba y abajo y que luego griten lo más fuerte que puedan.

**II. Canciones:** Los participantes se paran de puntitas y caminan mientras cantan todos juntos "De puntitas sobre los tulipanes". Luego se cambia de canción y el movimiento a "Caminar a través de los tulipanes", "Corriendo a través de los tulipanes" y finalmente "Pisoteando a través de los tulipanes".

**III. Silbido:** Los participantes se paran, alzan los brazos y respiran profundamente al mismo tiempo. Luego, se les dice que se doblen rápidamente



por la cintura, dejando caer los brazos como si fueran a tocar sus pies, mientras exhalan el aire de sus pulmones. Esto se repite varias veces.

**IV. Máquina:** Una persona pasa al centro de la habitación y actúa el movimiento repetitivo y el sonido de una parte de una máquina. Otros agregan partes de la máquina, uno por uno, hasta que participan todos. Variación: Se pueden formar subgrupos para representar a máquinas que puedan manufacturar conceptos como el amor, competencia, simpatía, etc.

**V. Computadoras:** Subgrupos de cuatro o cinco miembros son designados para ser "computadoras". Se sientan en semicírculos de frente al Facilitador. Este inserta una "tarjeta" en una de las computadoras, diciendo la primera palabra de una frase ("Vida...", "Jefes...", "Mujeres...", etc.). Los componentes de la computadora responden creando el reto de la frase, siendo una palabra por persona. La frase es terminada por un "componente" diciendo "punto", "signo de interrogación", o "signo de exclamación".

El proceso se repite con cada una de las computadoras. Luego las computadoras le hacen preguntas a las otras computadoras, por ejemplo: "¿Cuál es el significado de la vida?" "¿Quién será el futuro presidente?" Finalmente, las computadoras se juntan para hacer una frase sobre el ejercicio, con cuando menos una palabra aportada por cada componente de la máquina.

**VI. Nerf:** Los participantes se paran en círculo y rebotan una pelota o un globo en el aire lo más que puedan. Las reglas generales son las siguientes:

- a) Ninguna persona puede pegarle al balón dos veces seguidas.
- b) La pelota no debe tocar el piso.
- c) Antes de que se le pueda pegar a la pelota al azar, debe ser rebotada por todas las personas del círculo una vez.



- d) La persona que hace un mal pase, debe compartir algo de sí mismo con el grupo.
- e) El grupo toma decisiones sobre los "pases malos".

**VII. Campo de Juego:** El Facilitador anuncia que el cuarto donde están es un campo de juego. Los participantes actuarán columpiándose, balanceándose, girando, etc.

**VIII. Elefante y Jirafa:** Los participantes se paran en círculo, y una persona voluntaria será "eso". El voluntario se para en el centro del círculo, señala a un miembro y dice "elefante" o "jirafa". La persona señalada y el participante a cada lado de él tendrán que actuar alguna parte del animal designado (nariz, orejas, cuello, ojos, etc.) antes de que el voluntario cuente tres. Si una persona no le responde a tiempo, se convierte en "eso".

**IX. Línea Congo:** Los participantes se alinean poniendo sus manos en la cintura de la persona de adelante. Se pueden usar varios ritmos mientras el grupo se mueve en el salón. Una variación puede ser "La víbora de la mar": Los participantes se alinean y se toman de la manos; la persona a la cabeza de la línea dirige al grupo en el salón, coleándose y moviéndose como una serpiente.

**X. Tararea:** El Facilitador anuncia que a dada la señal, el grupo empezará a tararear. Cada participante tarareará cualquier canción que se le ocurra. Los participantes serán incitados a interpretar las canciones que a ellos espontáneamente recuerden.



# ESTILOS DE APRENDIZAJE

## OBJETIVO

- I. Conocer la forma en que los miembros de un grupo comprenden y asimilan mejor información.
- II. Crear conciencia sobre las virtudes y errores que se tienen en el aprendizaje.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 Participantes. Dividido en 4 subgrupos de 5 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

Hojas de autoevaluación, incidentes, retroalimentación, sugerencias y planes para cada uno de los participantes.

## DESARROLLO

- I. Se distribuye la hoja de autoevaluación sobre estilos de aprendizaje y se les permite a cada uno de los participantes meditar y llenar el formulario durante 15 minutos.
- II. Se distribuye la hoja de experiencias y se permiten llenar durante otros 10 minutos.
- III. Se distribuye la hoja de retroalimentación y se pide que nombren a una persona diferente para cada participante, para que sea el responsable de reunir las conclusiones, opiniones y sugerencias de los subgrupos.



IV. Forme grupos de cinco personas y solicite que se den retroalimentación iniciando con cualquiera de sus miembros. En primer lugar se expresa lo anotado en la autoevaluación y en la hoja de experiencias y luego se recibe la retroalimentación de los cuatro miembros del grupo. Las conclusiones, opiniones y sugerencias de los subgrupos .

V. Pida al grupo total conclusiones y aplicaciones sobre el ejercicio, profundizando lo más posible en las evaluaciones.



## HOJA DE TRABAJO

### AUTOEVALUACIÓN

Trace un círculo en la posición más apropiada de la escala.

Personalmente mis objetivos de aprendizaje son claros.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	No tengo objetivos de aprendizaje
Está aumentando mi velocidad de aprendizaje.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	Mi velocidad de aprendizaje es muy baja.
Sé exactamente cómo enfrentarme a mis necesidades de aprendizaje	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	No sé cómo enfrentarme a mis necesidades de aprendizaje
Conozco gentes que pueden ayudarme	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	No sé quien pueda ayudar.
Estoy listo para aceptar riesgos para aprender.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	No deseo o no puedo aceptar estos riesgos
Mis necesidades primordiales son las de incrementar mi saber	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	Mis necesidades no se relacionan con el aumento de mi saber
Mis necesidades son de desarrollo emotivo.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	No siento necesidad de desarrollo emotivo
Aprendo principalmente con un procesó intelectual	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	Aprendo principalmente por experiencia
Me interesa principalmente mi propio desarrollo.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	Me interesa más mejorar en mi trabajo
Recurro a otros para que me digan qué necesito aprender.	<b>1 2 3 4 5 6 7 8</b> <b>9 10</b>	Tomo mis decisiones de mis necesidades por mí mismo.



## EXPERIENCIAS

Haga una lista de por lo menos 20 incidentes en su vida que hayan sido significativos para usted en sus experiencias de aprendizaje.

No empleé menos de 15 minutos para realizar esta actividad.

Experiencias significativas de aprendizaje:	Su efecto en mi:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	



## ESTILOS DE APRENDIZAJE

### RETROALIMENTACION

Complete el perfil de abajo respecto a *la otra persona*.

### EL ESTILO DE APRENDIZAJE DEL OTRO

Haga comentarios contra los títulos de abajo:

Claridad de objetivos:
Estilo dinámico / pasivo:
Uso de guía para ayuda:
Toma de riesgos:
Aumento de conocimientos:
Necesidades emotivas:
Métodos de aprendizaje intelectuales / empíricos:
Desarrollo personal / empleo:
Dependencia de otros:
Otros puntos:





## HOJA DE SUGERENCIAS Y PLANES INDIVIDUALES

Mencione 5 puntos que considere que ayudarían a la otra persona para avanzar en su aprendizaje personal.

1.
2.
3.
4.
5.

Después de escuchar las sugerencias de su compañero, mencione las cosas que desee hacer para progresar activamente en sus propias actividades de aprendizaje.

Actividad:	¿Cómo?	¿Cuándo?



## LAS FUNCIONES DE UN BUEN PARTICIPANTE

**OBJETIVO:** Crear un clima constructivo para los comentarios en una sesión de aprendizaje.

**TIEMPO:** 10 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio que permita a los participantes escribir y reflexionar.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición. Hojas impresas para distribución, transparencias o caballetes para cartulinas.

### DESARROLLO

I. En muchos grupos existen participantes de reciente ingreso, que no han asistido a ningunos (o a muy pocos) programas formales. Por tanto, a menudo es útil establecer normas claras de lo que constituye un comportamiento aceptable (productivo) de los asistentes.

II. Un método para lograrlo en forma rápida y con cierto grado de confianza para señalar las reglas adecuadas, es presentar oralmente con un material impreso o mediante una transparencia una lista de lineamientos preparados de antemano de la clase de comportamiento que practicarían o evitarían los participantes. Esto tiene la ventaja de la claridad pero también el riesgo potencial de crear un ambiente limitativo con tantas reglas. Si el empleo de un material impreso se presenta en una forma positiva (como el ejemplo que se citará a continuación), se tendrá un éxito considerable, en especial si incluye algunas ilustraciones humorísticas.



## HOJA DE TRABAJO

### LAS FUNCIONES DE UN BUEN PARTICIPANTE

### SUGERENCIAS PARA PARTICIPACIÓN EFICAZ EN EL SEMINARIO

#### SI

- Haga preguntas cuando sea necesario.
- Exponga algún ejemplo ilustrativo.
- Solicite un ejemplo cuando algo no esté claro.
- Busque formas en las cuales pueda aplicar un principio o ideal generales a su trabajo.
- Piense en las formas en que puede transmitir las ideas a sus subordinados.

Sea escéptico; no acepte sin más ni más lo que oiga.

#### NO

- Trate de plantear un problema insoluble para demostrar que el Facilitador no sabe todas las respuestas.
- Cierre su mente diciendo: "Esto está muy bien en teoría pero..."
- Suponga que todos los temas tratados serán de igual importancia para las necesidades de usted.
- Tome apuntes muy largos; el material impreso distribuido, será suficiente para casi todas sus necesidades.



## MI MEJOR RECUERDO DE LA ESCUELA

**OBJETIVO:** Identificar y analizar el estilo de aprendizaje del grupo

**TIEMPO:** 40 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un lugar amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

### DESARROLLO

- I. El instructor solicita a los participantes que traten de visualizar sus vivencias de aprendizaje que recuerden con placer de la Escuela Primaria.
- II. Terminada la actividad anterior, el instructor solicita a los participantes que escriban en la hoja de trabajo, su visualización.
- III. El instructor solicita a los participantes que nuevamente traten de visualizar sus vivencias de aprendizaje que recuerden con placer de la Escuela Secundaria
- IV. Terminada la actividad anterior, el instructor solicita a los participantes que escriban en la hoja de trabajo, su visualización.
- V. El instructor solicita a los participantes que nuevamente traten de visualizar sus vivencias de aprendizaje que recuerden con placer de la Escuela Preparatoria.
- VI. Terminada la actividad anterior, el instructor solicita a los participantes que escriban en la hoja de trabajo, su visualización



VII. El instructor solicita a los participantes reflexionar sobre la influencia de estos recuerdos en su actual estilo de aprendizaje.

VIII. El instructor divide a los participantes en subgrupos y les solicita que identifiquen el estilo de aprendizaje del subgrupo.

IX. En sesión plenaria los subgrupos presentan sus conclusiones.

X. El instructor y el grupo identifican el estilo de aprendizaje del grupo total.

XI. En sesión plenaria se comenta la experiencia.

XII. El instructor guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.



## HOJA DE TRABAJO

<p><b>Mis recuerdos de aprendizaje significativo de la Primaria</b></p>	
<p><b>Mis recuerdos de aprendizaje significativo de la Secundaria</b></p>	
<p><b>Mis recuerdos de aprendizaje significativo de la Preparatoria</b></p>	
<p><b>Mis recuerdos de aprendizaje significativo de ....</b></p>	



# MI RECUERDO MÁS TERRIBLE DE LA ESCUELA

**OBJETIVO:** Analizar situaciones dolorosas que obstaculizan el aprendizaje y la relación con los demás.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Espacio Adicional. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Un Lápiz para cada participante.
- II. Una de Hoja de Trabajo para cada participante.

## DESARROLLO

I. El Facilitador solicita a los participantes que traten de visualizar una escena de la Escuela Primaria **que recuerden con frustración y desagrado** y la escriban en su hoja de trabajo.

II. El Facilitador solicita ahora a los participantes que traten de visualizar una escena de la Escuela Secundaria **que recuerden con frustración y desagrado** y la escriban en su hoja de trabajo

III. El Facilitador solicita nuevamente a los participantes que traten de visualizar una escena de la Escuela Preparatoria **que recuerden con frustración y desagrado** y la escriban en su hoja de trabajo.

IV. El Facilitador pide a los participantes que se reflexione sobre la influencia actual de este tipo de experiencias como obstáculo al aprendizaje.



V. El Facilitador pregunta a los participantes ¿podría pensarse desde ese recuerdo alguna enseñanza a deducir?

VI. El Facilitador pide a los participantes que obtengan una conclusión lógica sobre el ejercicio.

VII. El Facilitador pide a los participantes que reflexionen sobre cómo se sintieron durante el ejercicio.

IX. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido a su vida.





## HOJA DE TRABAJO

<p><b>Mi recuerdo más terrible de la primaria</b></p>	
<p><b>Mi recuerdo más terrible de la secundaria</b></p>	
<p><b>Mi recuerdo más terrible de la Preparatoria</b></p>	
<p><b>Mi recuerdo más terrible de la</b></p>	



## OLVÍDESE DE TODO

**OBJETIVO:** Imbuir en la mente de los participantes la necesidad de dedicar todas sus energías al seminario, excluyendo todas las preocupaciones del trabajo y personales.

**TIEMPO:** 10 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio que permita la interacción entre los participantes.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hojas y lápices para los participantes.
- II. Un sobre por participante.
- III. Hoja de "Instrucciones" para cada participante.

### DESARROLLO

I. Decir a los participantes que muchos vienen a un seminario, taller de trabajo, junta o retiro con una serie de pensamientos en nuestras mentes: un subordinado que no ha trabajado tal como usted lo esperaba; su jefe tomó hace poco una decisión desfavorable, su secretaria está esperando bebé, hay que presentar el presupuesto la semana próxima, etc. En general a) usted no puede resolver esos problemas mientras se encuentra en el seminario y b) pensar en ellos durante el seminario, perjudicará su participación activa y el aprendizaje potencial.

II. Distribuir entre los participantes desde el inicio del seminario una hoja en blanco, unos 15 minutos antes del material de introducción. El instructor debe darles suficiente tiempo para que "vacíen" sus pensamientos y sentimientos en el papel.



III. Entregue un sobre a cada persona para que pueda guardar el formulario, cerrar el sobre y escribir su nombre. Luego, recoja los sobres como prueba simbólica adicional de que los participantes "hacen a un lado" sus problemas durante todo el seminario. Después, casi cuando vaya a concluir el programa, devuelva los sobres a los participantes. (En este momento, quizá desee preguntar si alguien quiere "hablar de" sus problemas con otro o si desean "guardarse" sus propios problemas.)



## HOJA DE TRABAJO

### INSTRUCCIONES:

En los siguientes 5 minutos haga una breve lista de todos los pensamientos que no se relacionan con el seminario. Podrían ser respecto al trabajo, la familia, el dinero, la religión, la política o su vida social. Ponga este escrito dentro del sobre, ciérrelo y escriba su nombre en él.

El sobre se le devolverá al final del seminario. Ahora, olvídense de los siguientes problemas.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10



## PATRONES DE APRENDIZAJE

**OBJETIVO:** Ilustrar que existen muchos métodos interrelacionados mediante los cuales aprenden las personas.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio que permita a los participantes escribir y reflexionar.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición. Hoja de "Autoevaluación del Estilo de Aprendizaje" y lápices.

### DESARROLLO

I. Distribuya a cada asistente una copia del Inventario de Kolb de Estilos de Aprendizaje (véase Kolb y coautores *Organizational Psychology* 3a., Prentice-Hall, 1979, capítulo 2, publicada en español con el título de *Organizaciones: Problemas y Experiencias*).

II. Haga que los participantes determinen su propia calificación en cada una de las cuatro escalas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa.

III. Obtenga, del grupo, un muestreo ya sea de la gama de calificaciones en cada escala o muestreo del total de calificaciones de algunos participantes. En cualquier caso, es posible que se puedan utilizar los datos para aportar evidencias de que hay una importante variabilidad entre las personas, respecto a la forma en que aprenden (en el supuesto de que el inventario sea válido).

IV. Después, el Facilitador puede explicar la relación secuencial entre los cuatro estilos de aprendizaje y las formas en las cuales en estas sesiones de



capacitación se dará preferencia a uno o más de ellos. Después, se deben comentar las repercusiones para aquellas personas con calificaciones bajas.

V. Para finalizar, se aplicarán las siguientes preguntas como una vía de reflexión y discusión:

¿Cuáles son los puntos fuertes o los débiles de la forma en que usted aprende? (Por ejemplo, cuáles estilos le agradan o desagradan más).

¿Cómo podría influir su estilo personal de aprendizaje en su capacidad para maximizar lo que aprenda en este programa, en vista de los métodos que pretendemos utilizar? ¿Cómo debe adaptarse usted?

¿En qué forma puedo ayudar en su proceso de aprendizaje? (por ejemplo, exponer teorías pertinentes, representaciones y simulaciones de papeles, asignación de tareas estructuradas que se deban pensar).



## HOJA DE TRABAJO

### AUTOEVALUACIÓN DEL ESTILO DE APRENDIZAJE

#### Instrucciones:

Examine las formas características en que usted aprende un nuevo material. Evalúe el grado en que le agrada o está contento con cada uno de los métodos (10 = muy contento; 1 = nada contento). Para ello, encierre en un círculo un número en cada uno de los métodos siguientes:

A. Experiencia concreta  (Participación en forma pasiva mientras otros actúan y pensar en ello.)
<b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b>
B. Observación reflexiva  (Observar en forma pasiva mientras otros actúan y pensar en ello)
<b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b>
C. Conceptualización abstracta  (Crear un significado integrado a partir de factores, en apariencia, independientes; definir conceptos y crear modelos y teorías.)
<b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b>
D. Experimentación activa
<b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b>



# PRISA POR EMPEZAR

## OBJETIVO

- I. Transmitir a los participantes el entusiasmo del Facilitador ante el trabajo que los espera.
- II. Estimular a los alumnos para que apliquen su energía en el programa.

**TIEMPO:** 10 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y escuchar atentamente y sin interrupciones.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

I. Narre lo siguiente:

En esta primera sesión, me gustaría contarles el caso de tres niños que estaban en la sala de espera de un médico.

El médico se acercó al primero, que leía *Mecánica Popular*, y le dijo: "Juanito, ¿qué vas a ser cuando crezcas?"

Juanito, de inmediato, le dijo: "Voy a ser técnico mecánico. Quiero arreglar coches y aviones".

El médico, luego, fue con Carlos, que leía una revista (*Sports Afie!*) de vida al aire libre y le preguntó: "¿Carlos, tú que vas a ser?"

Carlos sin vacilar, expresó: "Quiero ser guía de excursionistas y cazadores. Eso es lo que quiero ser."





El médico, luego, se aproximó al de menor edad, Pepe, que veía con toda atención un *Playboy*. Al hacerle la misma pregunta, Pepe lo pensó unos instantes y respondió con lentitud... "No sé cómo le llamarán, pero tengo prisa por empezar."

II. Para finalizar, se les aplicarán las siguientes preguntas reflexivas:

¿Tienen todos ustedes la misma prisa que Pepe por empezar?

¿Qué factores produjeron una motivación tan intensa? (Objetivos definidos, necesidad insatisfecha, posible recompensa, etc.)

¿Cómo podemos motivar a nuestros participantes o empleados para "que tengan prisa por empezar"? (Misma sugerencia para la pregunta No. 2).



# SUPOSICIONES SOBRE EL ENTRENAMIENTO EN RELACIONES HUMANAS

## OBJETIVO

- I. Permitir al grupo (en este caso, personal encargado de los entrenamientos de relaciones humanas) apreciar el grado al cual han llegado al consenso en un número de suposiciones en las que descansa el laboratorio de aprendizaje.
- II. Ayudar a los constructores a identificar entre ellos las faltas sobre el entrenamiento.
- III. Descubrir alguna posible "zona ciega" que puede tener el personal de entrenamiento.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan escribir y ver resultados.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Copias del Cuestionario de las Suposiciones sobre el Entrenamiento en Relaciones Humanas para los participantes.
- I. Rotafolio y marcadores.
- II. Lápiz para todos los participantes.

## DESARROLLO

- I. Se distribuyen copias del Cuestionario y lápices a los participantes, los cuales siguen las instrucciones del cuestionario.



II. Cuando todos han terminado, el instructor anuncia que se contabilizará las respuestas de algunos de los temas. Los participantes señalan los temas que serán calificados. El instructor hace una gráfica en el pizarrón con el siguiente encabezado:

	5	4	3	2	1
Trema No.	AT	A	N	D	DT

III. Se contabiliza cada tema y se discute uno por uno. Se presta atención especial a los temas en que haya una gran diversidad de respuestas y aquellas en la cual está cercana la unanimidad. (Posibles "zonas ciegas").

IV. Los coinstructores se reúnen para intercambiar sus respuestas a los temas de interés común.



## HOJA DE TRABAJO

### CUESTIONARIO DE SUPOSICIONES SOBRE EL ENTRENAMIENTO EN RELACIONES HUMANAS

Nombre:	Fecha:
<p><b>INSTRUCCIONES :</b>                      Abajo se listan algunas suposiciones sobre los grupos en desarrollo humano y los participantes en un laboratorio de entrenamiento. Use una escala de cinco puntos : 5 totalmente de acuerdo ; 4 de acuerdo ; 3 no se ; 2 en desacuerdo y 1 totalmente en desacuerdo. Ponga sus reacciones a cada tema en el espacio colocado a la izquierda del número del asunto.</p>	
<p>1. Un gran número de grupos participantes, cuando se les confronta con otras conductas y sentimientos en una atmósfera de seguridad psicológica, generan una retroalimentación clara y constructiva.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>Se necesita algo de_____ si se quiere que la retroalimentación sea útil al individuo.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La conducta que sigue el grupo es representativa de las que han seguido fuera del grupo de modo que el aprendizaje será llevado o transferido.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La seguridad psicológica puede alcanzarse rápidamente (en cuestión de algunas horas) sea entre extraños totalmente o en conocidos que han tenido diversos tipos y grados de interacción personal.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>Inicialmente a casi todos les falta competencia interpersonal ; esto es que los individuos tienden a tener una autoimagen distorsionada, percepciones defectuosas y poca capacidad para comunicarse.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>6. Una atmósfera de confianza lleva a la autorevelación</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La gente se acepta más cuando nota que los demás lo aceptan.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La retroalimentación negativa conduce al cambio.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La gente ama y confía en los demás en la misma medida en que los demás aman y confían en él.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>El entender a los demás, mejora el entenderse a sí mismo.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>
<p>La autenticidad es deseable en los grupos de desarrollo personal.</p>	<p><b>1 2 3 4 5</b></p>



El progreso de un grupo de desarrollo personal depende de la capacidad del instructor.	1 2 3 4 5
La autorevelación es necesaria para el cambio.	1 2 3 4 5
Una mala relación entre el instructor y su ayudante van en deterioro del funcionamiento del grupo.	1 2 3 4 5
La gente que es profesional en ayuda social tiende a subestimar la fuerza y resistencia de la gente común.	1 2 3 4 5
La mayoría de la gente se siente más libre de cambiar cuando sienten que son entendidos y cuidados.	1 2 3 4 5
La gente puede ser dañada fuertemente por las experiencias en un grado de desarrollo personal.	1 2 3 4 5
El instructor que participa en los grupos para satisfacer sus propias necesidades evita que el grupo logre su completo desarrollo.	1 2 3 4 5
Las condiciones para el cambio de conducta requieren que la persona se sienta frustrada o temerosa.	1 2 3 4 5
Los cambios de conducta son más o menos permanentes de acuerdo a como ve la persona las recompensas de esa conducta.	1 2 3 4 5
Las personas que están tranquilas, generalmente en una sesión de grupo de desarrollo personal no logran sacar tanto como los que participan activamente.	1 2 3 4 5
La persona que no ha llorado en un grupo de desarrollo personal no ha compartido sus verdaderos sentimientos.	1 2 3 4 5
Se cree que los miembros de un grupo de desarrollo pueden ponerse cerca del punto donde el participante estallarían.	1 2 3 4 5
La experiencia de un grupo de desarrollo personal puede identificarse con cualquier logro que parezca adecuado a algún participante.	1 2 3 4 5
La experiencia de un grupo de desarrollo personal puede identificarse con cualquier logro que parezca adecuado a algún participante.	1 2 3 4 5
El entrenamiento de los grupos de desarrollo personal patrocinados por una institución no produce resultados inconsistentes con los objetivos de esa institución.	1 2 3 4 5
A cualquier persona le es provechoso el experimentar dentro de un grupo de	1 2 3 4 5



desarrollo personal.	
Mediante la experiencia de un grupo de desarrollo personal se puede ver que toda la gente merece que le de su amor.	<b>1 2 3 4 5</b>
No debe haber limitaciones en la conducta de un participante de un grupo de desarrollo personal, con la única excepción de que no debe golpear a nadie con un objeto sólido o con el puño cerrado.	<b>1 2 3 4 5</b>
Para la mayor parte de la gente en un laboratorio el intercambio sexual es una forma adecuada y deseable de interacción.	<b>1 2 3 4 5</b>
El entrenador, para ser más eficaz y útil, debe tener libertad para interactuar y participar como cualquier otro miembro del grupo.	<b>1 2 3 4 5</b>
Sin la introducción de teoría ; ya sea en sesiones por separado o su es apropiado en las reuniones del grupo de desarrollo personal ; el método de enseñanza del laboratorio produce poca información generalizada para el participante.	<b>1 2 3 4 5</b>
Los ejercicios no verbales son técnicas potencialmente útiles para generar información adicional en un grupo de desarrollo personal.	<b>1 2 3 4 5</b>
El tiempo del grupo de desarrollo personal es más productivo si se busca y discute el "aquí y ahora" en lugar de los problemas del hogar o del trabajo.	<b>1 2 3 4 5</b>
La gente generalmente se acerca al aprendizaje y al cambio con la ambivalencia.	<b>1 2 3 4 5</b>
La retroalimentación inmediata es más útil que la posterior.	<b>1 2 3 4 5</b>
Hacer énfasis en el "aquí y ahora" es más efectivo que discutir la historia de la vida.	<b>1 2 3 4 5</b>
El conocimiento del impacto de uno en los demás lleva a un mejor funcionamiento interpersonal.	<b>1 2 3 4 5</b>
Los grupos de trabajo que estudian su propio desarrollo son más efectivos.	<b>1 2 3 4 5</b>
Las decisiones basadas en información son mejores que las instintivas.	<b>1 2 3 4 5</b>
El resultado de la toma de decisiones democrática es una acción más efectiva.	<b>1 2 3 4 5</b>
Con relación a la toma de decisiones en grupo, la eficiencia es menos importancia que la eficacia.	<b>1 2 3 4 5</b>
Como base para las decisiones en	<b>1 2 3 4 5</b>



grupo la información de sentimientos es tan importante como los pensamientos de los participantes.	
Los problemas comunes no pueden ser bien resueltos en los grupos sin que participen los afectados por la solución.	<b>1 2 3 4 5</b>
El árbitro definitivo sobre la validez de cualquier juicio o el arreglo colectivo son el procedimiento de una validación por consenso.	<b>1 2 3 4 5</b>
El análisis de motivos debe evitarse en los grupos de desarrollo personal.	<b>1 2 3 4 5</b>
Uno puede enseñarle a otro solo si puede hacerlo pensar y aprender por sí mismo.	<b>1 2 3 4 5</b>
La confrontación de un miembro de un grupo de desarrollo personal con los efectos de su conducta se convierte en un método efectivo de ayudarlo.	<b>1 2 3 4 5</b>
El entendimiento empático es algo necesario para poder ayudar.	<b>1 2 3 4 5</b>
La efectividad de un entrenador es más una función de su personalidad que de sus estudios.	<b>1 2 3 4 5</b>
La competencia dentro de un grupo generalmente produce mejores decisiones.	<b>1 2 3 4 5</b>
El uso de palabras prohibidas es un índice del nivel de autenticidad en el grupo.	<b>1 2 3 4 5</b>
El conflicto debe disminuir en los grupos de relaciones humanas a medida que los miembros se conocen mejor.	<b>1 2 3 4 5</b>
Pedir ayuda en los grupos de relaciones humanas parece más difícil para la mayoría de los miembros al darla.	<b>1 2 3 4 5</b>



**NORMAS SOBRE PORCENTAJES\***

TEMA NO.	PREGUNTA NÚMERO				
	5 AT	4 A	3 N	2 D	1 DT
1	55	38	3	3	1
2	38	21	24	11	2
3	9	43	33	12	3
4	7	37	21	29	6
5	8	36	16	30	10
6	65	31	3	1	6
7	48	43	6	1	2
8	7	44	37	10	2
9	22	49	22	6	1
10	24	52	16	6	2
11	57	39	3	6	1
12	12	45	28	14	1
13	14	31	24	26	5
14	29	44	20	6	1
15	20	49	20	10	1
16	43	50	6	1	0
17	12	42	19	23	4
18	15	28	27	26	4
19	2	21	25	37	15
20	9	54	26	9	2
21	3	28	26	33	10
22	0	2	2	34	62
23	5	49	24	16	6
24	3	22	33	27	15
25	2	18	19	42	19
26	10	13	24	34	19
27	8	35	17	33	7
28	2	10	20	47	21
29	2	7	10	51	30
30	0	0	11	43	46
31	15	33	19	26	7
32	10	30	19	34	7
33	44	52	3	1	0
34	47	46	4	2	1
35	36	50	6	6	2
36	51	41	6	2	0
37	45	46	7	1	1
38	42	47	10	1	0



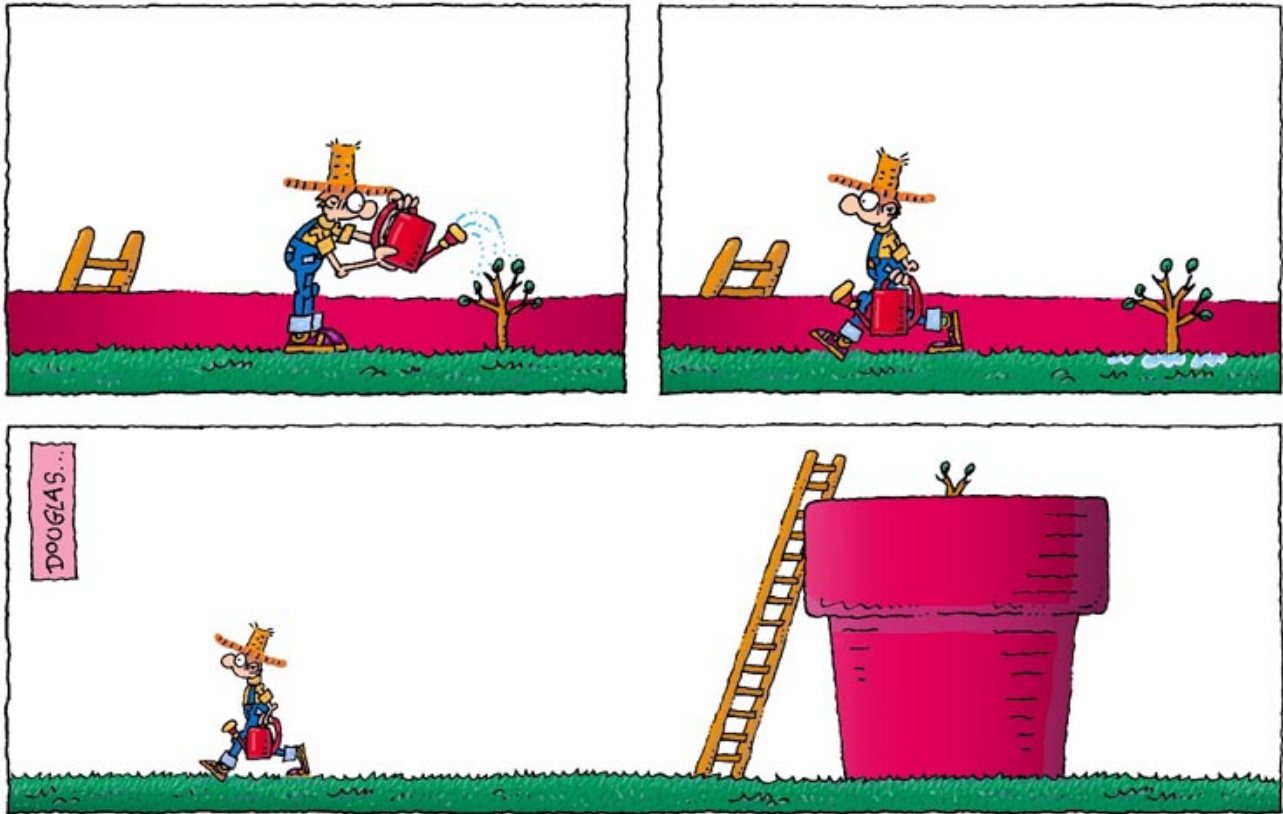


39	32	49	13	5	1
40	11	39	34	15	1
41	11	36	34	16	3
		PREGUNTA NUMERO			
TEMA NO.	5 AT	4 A	3 N	2 D	1 DT
42	17	45	25	11	2
43	31	57	8	3	1
44	34	53	10	2	1
45	9	29	30	23	9
46	10	30	30	28	2
47	30	50	11	8	1
48	25	64	9	1	1
49	25	46	13	13	3
50	17	40	25	15	3
51	2	20	34	36	8
52	0	5	19	52	24
53	2	18	20	48	12
54	23	58	12	6	1

\* Basado en los resultados obtenidos de 283 instructores de grupo con experiencia -71% con los que se contacto



# EXPECTATIVAS





NOMBRE DE LA DINÁMICA	TIEMPO	MATERIALES	OBJETIVOS
CARTA PRELIMINAR	30 Minutos	Fácil Adquisición	I. Relacionar las necesidades de los participantes con los objetivos del programa.
EXPECTATIVAS Y PERIÓDICO MURAL	30 Minutos	Fácil Adquisición	I. Percibir las expectativas de los participantes y encausarlas hacia el objetivo real del curso.
EXPECTATIVAS DE LOS PARTICIPANTES E INSTRUCTORES	60 Minutos	Fácil Adquisición	I. Dar a los participantes y al instructor la oportunidad de examinar y discutir las expectativas y percepciones mutuas sobre el programa de entrenamiento. II. Disminuir la "diferencia de expectativas" entre los participantes y el instructor.
IDENTIFICACIÓN DE EXPECTATIVAS	45 Minutos	Fácil Adquisición	I. Determinar las expectativas del grupo. II. Verificar las posibles discrepancias con relación a los objetivos de aprendizaje.
NEGOCIACIÓN DE EXPECTATIVAS	180 Minutos	Fácil Adquisición	I. Aplicar la aclaración de valores a un desarrollo de la organización. II. Negociar las expectativas, establecer objetivos y lograr la formación del equipo mediante la negociación de valores.
MANEJO DE EXPECTATIVAS	30 Minutos	Fácil Adquisición	I. Propiciar que los grupos identifiquen aquellos propósitos comunes que faciliten la mejor y más fácil realización de las tareas. II. Romper el hielo e iniciar la relación orientada a la tarea entre los participantes.
¿POR QUÉ ESTOY AQUÍ?	30 Minutos	Fácil adquisición	I. Descubrir la expectativas de los participantes.
REFLEXIÓN DE EXPECTATIVAS	40 Minutos	Ninguno	I. Estimular la reflexión de los participantes sobre las expectativas que tienen hacia el curso. II. Establecer las reglas del curso.



# CARTA PRELIMINAR

**OBJETIVO:** Relacionar las necesidades de los participantes con los objetivos del programa.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón que permita la interacción entre los participantes.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Un formato de carta dirigida a los jefes y una para que la llenen los participantes.
- II. Hoja de rotafolio para anotar los resultados.

## DESARROLLO

I. Entre dos y cuatro semanas antes del comienzo de un seminario o curso para supervisores y gerentes, se envían cartas al supervisor inmediato de cada uno de ellos, en donde se le pide contestar una sola pregunta: ¿Cuál es la necesidad más importante para el desarrollo de esta persona?

II. Se pide a los participantes responder por escrito, durante la primera hora del programa (o de la sesión preparatoria): "¿Cuál es su necesidad más importante de desarrollo?" y "¿Cuál cree su jefe que es la necesidad más importante de desarrollo para usted?"

III. Preguntas para Discusión:

- ¿Qué tan similares o diferentes son las percepciones de las propias necesidades del participante respecto a las de su supervisor?
- ¿Por qué difieren las percepciones de algunos de los colaboradores de las de su jefe?

¿Por qué difirieron las percepciones de sus propias necesidades para algunos participantes con respecto a lo que piensan de las percepciones de su jefe?



## HOJA DE TRABAJO

### PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN

1.- ¿Cuál es su necesidad más importante de desarrollo?

2.- ¿Cuál cree su jefe que es la necesidad más importante de usted debe desarrollar?



# EXPECTATIVAS Y PERIÓDICO MURAL

**OBJETIVO:** Percibir las expectativas de los participantes y encausarlas hacia el objetivo real del curso.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hojas de rotafolio.
- II. Plumones (uno por equipo).
- III. Lápices.
- IV. Hojas blancas.

## DESARROLLO

I. El instructor indica a los participantes que en forma individual deberán responder en una hoja a las 3 preguntas que siguen:

- a) ¿Qué espero del curso?
- b) ¿Qué ayuda necesito?
- c) ¿Qué puedo dar?

II. El instructor divide a los participantes en subgrupos de 5 personas, para obtener un concentrado por equipo. (Presentar los resultados en hoja de rotafolio).



III. El instructor solicita a los subgrupos pegar las hojas en la pared del salón, al terminar su concentrado.

IV. En sesión plenaria se analizan los concentrados y el instructor da sus comentarios.

V. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EXPECTATIVAS DE LOS PARTICIPANTES E INSTRUCTORES

## OBJETIVO

- I. Dar a los participantes y al instructor la oportunidad de examinar y discutir las expectativas y percepciones mutuas sobre el programa de entrenamiento.
- II. Disminuir la "diferencia de expectativas" entre los participantes y el instructor.

**TIEMPO:** 60 minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 5 a 6 participantes.

**LUGAR:** Aula normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que el mobiliario no estorbe.

**MATERIAL:** Sencillo. Marcadores, rotafolio y una cinta para pegar.

## DESARROLLO

I. Se pide a los participantes que como grupo hagan dos dibujos o bosquejos de:

- a. ¿Cómo se ven a sí mismo como participantes?
- b. ¿Cómo ven a los instructores?

El grupo de instructores forma un subgrupo por separado y desarrolla una tarea similar, por ejemplo:

- c. ¿Cómo se ven ellos mismos como instructores?
- d. ¿Cómo ven a los participantes?

Cada grupo tiene quince minutos para hacer la tarea.

II. Después de terminar, cada subgrupo elige a un representante que explicará los dibujos. Estos se pegan a la pared para que se discutan.

III. Se sigue con una discusión general sobre los dibujos. Se aclaran las expectativas.





# IDENTIFICACIÓN DE EXPECTATIVAS

## OBJETIVO

1. Determinar las expectativas del grupo.
2. Verifica las posibles discrepancias con relación a los objetivos de aprendizaje.

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hoja de "Expectativas.
- II. Hojas tamaño carta,
- III. Hojas de Rotafolio,
- IV. Lápiz
- V. Plumones

## DESARROLLO

- I. Se solicita a los participantes que respondan de manera individual a las preguntas del formato "Expectativas".
- II. Ya respondidas, se les pide que se numeren del 1 al 4 o al 5 progresivamente y que se reúnan en equipos del mismo número.
- III. Se les solicita a los subgrupos que den respuesta a las mismas preguntas a partir de las respuestas individuales de sus miembros y que las conclusiones del corrillo las pongan en hojas de rotafolio.



IV. Cuando los equipos acaban, se pegan las hojas de rotafolio en las paredes y se da lectura a ellas por medio de un representante de cada equipo. Pidiendo aclaraciones, si fuese menester.

V. El Facilitador debe cuidar que las expectativas no discrepen con los objetivos del evento, pero si ello ocurriese deberá resaltarlos, de tal manera, que se entablen negociaciones entre los participantes o simplemente acordar que la expectativa no será satisfecha por el evento.



## HOJA DE TRABAJO

Preguntas que se deberá de responder de manera individual:

¿Por qué estoy aquí?

¿Qué me gustaría aprender?

¿Qué pienso aportar?

¿Qué me gustaría que sí ocurriera durante el evento?

¿Qué me gustaría que sí ocurriera durante el evento?



# NEGOCIACIÓN DE EXPECTATIVAS

## OBJETIVO

- I. Aplicar la aclaración de valores a un desarrollo de la organización.
- II. Negociar las expectativas, establecer objetivos y lograr la formación del equipo mediante la negociación de valores.

**TIEMPO:** 180 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 12 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón que permita pegar en las paredes las hojas de rotafolio.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hojas de rotafolio y marcadores para cada participante.
- II. Papel y lápiz para cada participante.
- III. Maskin tape.

## DESARROLLO

I. El Facilitador presenta la actividad a los participantes. Les dice que se intentará revelar las cosas ocultas y trabajando con ellas, lograr aumentar la comunicación abierta. También les indica que harán una lista de lo que esperan que alcance la organización. Hace hincapié en que deben listar planes de acciones específicos que puedan lograr realmente y no caer en generalizaciones, abstracciones, chismes o ideales utópicos.

II. Los participantes ordenan sus listas de acuerdo con las tareas que se harán primero. Cada uno escribe con letras grandes en el rotafolio su clasificación.



III. Las clasificaciones se fijan en la pared y el grupo las compara y evalúa la dirección prescrita por la organización y que caracterizaciones deben tomar los individuos para trabajar en esa dirección. Los participantes pueden descubrir sus fuerzas e intereses.

IV. El Facilitador hace que los participantes aclaren la visión que tienen de la organización y describirla en términos de colaboración, comunicación abierta, responsabilidad, éxito, etc.

V. Luego cada participante hace una lista con sus cualidades, habilidades y experiencia. También se hace una clasificación de esta lista y se pone en una hoja de rotafolio de acuerdo a sus favoritas y después la pega en la pared cerca de la hoja de que "hacer".

VI. El grupo examina las listas para descubrir las ventajas que previamente desconocían. Si un participante no está interesado en conseguir una cualidad, puede estar interesado en consultar sobre ella con los demás. De esta forma el grupo hace conciencia de sus recursos.

VII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# MANEJO DE EXPECTATIVAS

## OBJETIVO

- I. Propiciar que los grupos identifiquen aquellos propósitos comunes que faciliten la mejor y más fácil realización de las tareas.
- II. Romper el hielo e iniciar la relación orientada a la tarea entre los participantes.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 24 Participantes. Dividido en parejas.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

Formularios 1 y 2 de Manejo de Expectativas.

## DESARROLLO

- I. Se distribuye entre todos los participantes la hoja 1 del ejercicio.
- II. Se solicita que anoten sus respuestas con la mayor sinceridad posible.
- III. Se forman parejas preferentemente entre personas que tengan menos relación.
- IV. Se les solicita que se nombren personas "A" y personas "B". A las personas "A" se les solicita que sean las primeras en dirigir una entrevista de acuerdo al formulario No. 2, que previamente se les entrega.
- V. Se pide que cambien papeles y que sea "B" quien realice ahora la entrevista.



VI. Se les solicita que con base a la información anotada y la entrevista realizada, anoten un resumen de sus expectativas.

VII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



## HOJA DE TRABAJO

### MANEJO DE EXPECTATIVAS No. 1

**Nombre:**

¿CÓMO CREES QUE SERÁ EL TRATO DE LAS PERSONAS EN ESTE SEMINARIO?

¿CÓMO PIENSAS QUE SERÁ TU PARTICIPACIÓN?

¿PARA QUE TE SERVIRÁ ESTE SEMINARIO EN TU PERSONA?

¿PARA QUE TE SERVIRÁ ESTE SEMINARIO EN TU TRABAJO?





## HOJA PARA EL MANEJO DE EXPECTATIVAS

No. 2

<b>Evento:</b>
<b>Tema del evento:</b>
1.- MI ENTREVISTADO FUE:
2.- LAS NECESIDADES DE CAPACITACIÓN QUE ÉL TIENE Y POR LAS CUALES ASISTE A ESTE EVENTO SON:
3.- DURANTE ESTE EVENTO, ÉL CREE QUE VA A SATISFACER ESAS NECESIDADES POR MEDIO DE:
4.- OTRAS COSAS IMPORTANTES QUE SURGIERON DURANTE LA ENTREVISTA:



## ¿POR QUÉ ESTOY AQUÍ?

**OBJETIVO:** Descubrir la expectativas de los participantes.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan escribir y desplazarse libremente.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hoja de trabajo con la pregunta.
- II. Lápiz para cada uno de los participantes.

### DESARROLLO

- I. El Facilitador distribuye el formato "¿Por qué estoy aquí?" a todos los participantes.
- II. Los participantes contestan el formato.
- III. El Facilitador divide al grupo en subgrupos y les solicita que uno a uno den a conocer sus respuestas a los demás miembros del subgrupo y juntos traten de obtener un consenso de grupo.
- IV. Terminada la actividad anterior el Facilitador reúne a los participantes en sesión plenaria y pide a los subgrupos que presenten sus conclusiones.
- V. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.



## HOJA DE TRABAJO

¿POR QUÉ ESTOY AQUÍ?
1.
2.
3.



# REFLEXIÓN DE EXPECTATIVAS

## OBJETIVO

- I. Estimular la reflexión de los participantes sobre las expectativas que tienen hacia el curso.
- II. Establecer las reglas del curso.

**TIEMPO:** 40 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 5 a 6 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a los participantes que se sienten cómodamente.
- II. Les indica el objetivo del ejercicio y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.
- III. Instrucciones:
  - 1.- Cierren por un momento los ojos y, mientras, presten atención a su respiración.
  - 2.- Cuenten hasta diez y al contar tomen todo el aire que puedan;
  - 3.- Retengan el aire mientras cuentan hasta diez.
  - 4.- Exhale el aire mientras cuentan hasta diez.
  - 5.- Quédense sin aire y cuenten hasta diez.



6.- Repitan el ejercicio anterior cinco veces.

7.- Pregúntense ahora ¿Qué espero aprender en este curso? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

8.- ¿Qué estoy dispuesto a dar en el curso? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

9.- ¿Cómo puedo disfrutar más este curso? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

10.- ¿Qué es lo que no quiero que pase en este curso? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

11.- Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos.

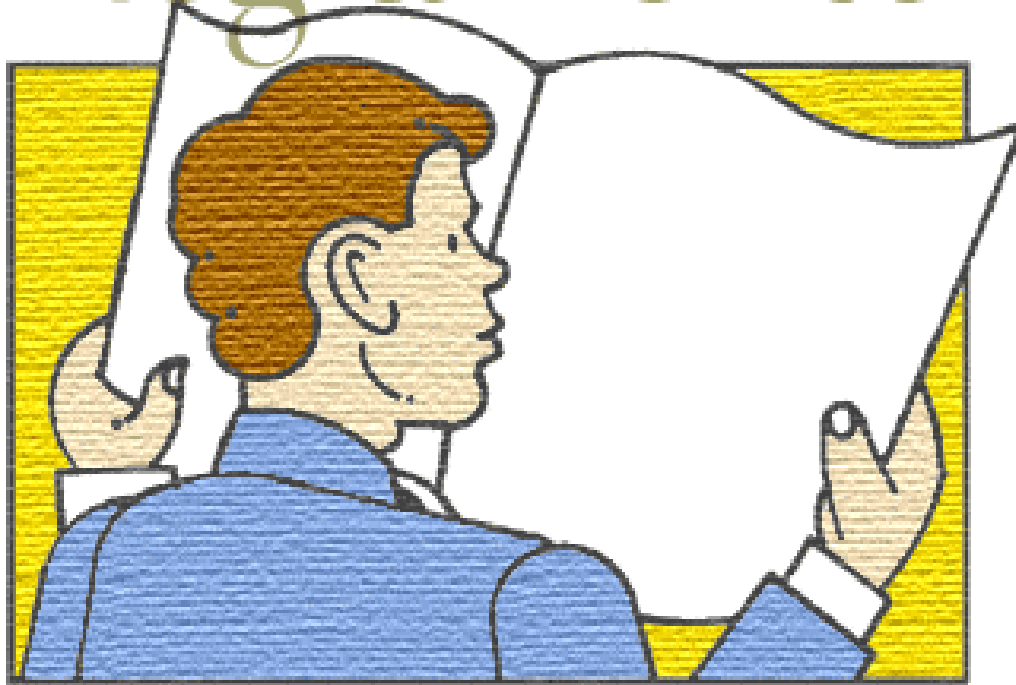
12.- Abran lentamente los ojos y regresen al aquí y ahora.

IV. El Facilitador, en sesión plenaria, solicita a cada participante que den sus comentarios.



# ESTABLECIMIENTO

# Reglamento



# DE REGLAS



DINÁMICA	TIEMPO	MATERIALES	OBJETIVOS
BARÓMETRO	30 Minutos	Fácil Adquisición	I. Ayudar a los participantes a clarificar las reglas del curso. II. Observar la diversidad de opiniones acerca de diferentes reglas.
DOS - CUATRO - OCHO	30 Minutos	Fácil Adquisición	I. Establecer las reglas que normarán el comportamiento durante el curso.
ECONOMÍA DE FICHAS EN EL AULA	45 Minutos	Fácil Adquisición	I. Identificar y establecer las reglas del curso. II. Fortalecer conductas que faciliten el aprendizaje y tratar de evitar que se presenten en el curso conductas inadecuadas.
EL FACILITADOR ANTE GRUPOS DIFÍCILES	60 Minutos	Fácil Adquisición	I. Identificar y explorar formas de manejar situaciones con grupos difíciles.
INTERCAMBIO DE IDEAS	40 Minutos	Fácil Adquisición	I. Estimular la participación y el establecer las reglas del curso.
¿QUÉ HARÍAS TÚ?	30 Minutos	Sencillo	I. Establecer las normas del grupo.
TÉCNICA DE LOS GRUPOS NOMINALES	40 Minutos	Fácil Adquisición	I. Obtener opiniones múltiples de diversas personas acerca de las reglas que deben normar el comportamiento en el curso.



# BARÓMETRO

## OBJETIVO

- I. Ayudar a los participantes a clarificar las reglas del curso.
- II. Observar la diversidad de opiniones acerca de diferentes reglas.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos compuestos por 6 participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un Salón amplio y bien iluminado lo suficientemente grande para que los participantes estén en varios lugares a lo largo del barómetro social.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

Once Hojas de Papel de unos 11 cm x 14 cm, cada uno marcado con los siguientes indicadores del barómetro: --100, -80, -60, -40, -20, 0, +20, +40, +60, +80, +100. Estas hojas deberán pegarse en el piso o en la pared con una separación de 60 cm entre una y otra.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador explica que los participantes que realizarán una actividad para fijar las reglas del curso.
- II. El Facilitador pide tres voluntarios para ilustrar el ejercicio. Los tres se paran frente al "0" del barómetro social para empezar el desarrollo. El Facilitador dice una palabra clave, "Puntualidad" y pide que los tres se ubiquen en el barómetro como mejor lo consideren de acuerdo a su preferencia o desagrado al estímulo (la palabra mencionada). Por ejemplo, si al participante considera que la





"Puntualidad" es una regla importante para él, se parará en el +80 o en el +100. La neutralidad se marca poniéndose en el cero.

III. El Facilitador pide a los participantes a que reaccionen a las palabras clave. El Facilitador puede escoger las palabras clave que considere convenientes de acuerdo al curso.

IV. Cuando todos se han familiarizado con el proceso, el Facilitador permite que los participantes expresen sus propias palabras clave, sopesando el ambiente emocional. Les pide que estén pendientes a sus propias respuestas y a sus reacciones y se ubiquen en el barómetro. (Las discusiones sobre sus posiciones frente a los temas deberán evitarse en ese momento. (Posteriormente las posiciones se discutirán)

V. La fase barómetro se termina con una discusión en donde se les permite a los participantes expresar sus opiniones respecto a la importancia de las reglas. El Facilitador debe resaltar el objetivo de este ejercicio, enfatizando que las reglas establecidas operarán durante todo el evento.



## DOS - CUATRO - OCHO

**OBJETIVO:** Establecer las reglas que normarán el comportamiento durante el curso.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 8 A 16 Participantes. Dividido en parejas.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Sencillo

Hojas de papel y lápiz para cada participante.

### DESARROLLO

I. El instructor les pide a los participantes que busquen un compañero y formen una pareja. Las parejas platican durante 10 minutos sobre las reglas que deben existir en el curso.

II. Transcurrido los diez minutos, cada pareja se reúnen con otra, y continúan la plática durante otros 10 minutos.

III. Cuando ha transcurrido el tiempo, se forman nuevos subgrupos de ocho personas, o bien se inicia la presentación general: un participante presenta las reglas que propone su grupo.

III. El instructor sintetiza las reglas comunes del grupo y se discute el ejercicio.



# ECONOMÍA DE FICHAS EN EL AULA

## OBJETIVO

- I. Identificar y establecer las reglas del curso.
- II. Fortalecer conductas que faciliten el aprendizaje y tratar de evitar que se presenten en el curso conductas inadecuadas.

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Espacio Adicional. Un salón amplio e iluminado y espacios aislados para que los subgrupos puedan trabajar sin ser molestados

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hojas de rotafolio.
- II. Diversos "Premios" y tarjetas indicando "Privilegios".
- III. Fichas (Pueden utilizarse fichas para póker, círculos de cartón, etc.)

## DESARROLLO

- I. El Facilitador divide a los participantes en subgrupos.
- II. Les Facilitador pide a los subgrupos que identifiquen aquellas conductas que pueden facilitar el adecuado desarrollo del evento y aquellas que lo obstaculicen o dificulten.
- III. Antes de iniciar esta actividad, el Facilitador explica a los participantes que "Conducta", es todo aquello que las personas hacemos y que se indica regularmente mediante verbos o palabras como ser puntual, preguntar, atender, no fumar, etc.



IV. Los subgrupos trabajan para identificar las conductas deseables y las indeseables.

V. El Facilitador reúne al grupo en sesión plenaria y solicita que un representante de cada subgrupo presente las conclusiones a las que llegaron.

VI. Al término de las presentaciones, el Facilitador junto con el grupo, especifican claramente las conductas "Deseables" e "Indeseables" que se manejarán durante el desarrollo del curso.

VII. Una vez identificadas las conductas, el Facilitador explica a los participantes que a lo largo del curso otorgará fichas, cada vez que un participante muestre una conducta "Deseable" y que multará a cada participante que presente una conducta "Indeseable".

VIII. El Facilitador divide a los participantes en dos subgrupos y les solicita a uno de los subgrupos que determinen la cantidad de fichas que podrán obtener con cada una de las conductas "Deseables" y al otro subgrupo les pide que determinen la cantidad de fichas que tendrán que pagar o perder en cada una de las conductas "Indeseables". Así mismo, les pide que anoten sus conclusiones en una hoja de rotafolio.

IX. El Facilitador reúne al grupo en sesión plenaria y les pide a los representantes de cada subgrupo que presenten las conclusiones a las que llegaron.

X. Una vez realizada la presentación de conclusiones, el Facilitador solicita a los participantes que estampen, como compromiso, su firma en cada una de las hojas de rotafolio.

XI. El Facilitador establece e informa al grupo los "Privilegios" y/o "premios" que ofrecerá mediante el canje de fichas. Así mismo, les indica en que momento podrán realizar el canje de fichas por "privilegios" y/o "premios" (Puede ser en los descansos y /o al final de la sesión, etc.).



XII. Durante el desarrollo del curso el Facilitador otorgará y quitará fichas inmediatamente después de que ocurran las conductas "Deseables" e "Indeseables" y realizará el canje de las mismas.

XIII. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.

### **RECOMENDACIONES:**

I. Es conveniente realizar un balance individual al final de cada día.

II. Es muy importante que existan "Premios" y "Privilegios" con diversos "precios". Ejemplo: Café, 5 fichas; galletas, 3 fichas; salir más temprano, 40 fichas, etc.



# EL FACILITADOR ANTE GRUPOS DIFÍCILES

**OBJETIVO:** Identificar y explorar formas de manejar situaciones con grupos difíciles.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 Participantes

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Varias tarjetas 3X5 blancas para cada participante.
- I. Un Lápiz para cada participante.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a cada uno de los participantes, que escriba en cada una de las tarjetas blancas las situaciones más terribles que pueda imaginar con un grupo difícil de alumnos.
- II. Terminada la actividad anterior, el Facilitador solicita a los participantes colocar sobre la mesa las tarjetas formando un montón.
- III. El Facilitador mezcla las tarjetas y pide a cada uno de los participantes que saque una al azar.
- IV. El Facilitador divide a los participantes en subgrupos
- V. El Facilitador pide a los participantes que se reúnan en subgrupos y entre todos deciden cuál de esas situaciones representarán.



VI. Uno de los miembros del subgrupo se ofrece para ser el Facilitador durante dicha representación.

VII. El Facilitador pide a los participantes que se reúnan en plenario y cada subgrupo presenta su dramatización.

VIII. Al final de las dramatizaciones, todos reflexionan sobre la vivencia.

IX. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida y a su papel como Facilitadores.



# INTERCAMBIO DE IDEAS

**OBJETIVO:** Estimular la participación y el establecer las reglas del curso.

**TIEMPO:** 40 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan conversar.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Rotafolio y plumones.
- II. Tarjetas o billetes de juego.

## DESARROLLO

I. A cada participante se le entregan billetes de juego (o tarjetas de 3 X 5), que se les envían o entregan el día anterior a la primera sesión. Se les pide escribir una sola regla en cada billete o tarjeta, para un total de cinco de las mejores reglas (de preferencia organizadas en torno a un solo asunto o problema, por ejemplo, "Cómo manejar a un participante con problemas"). Se escriben los nombres y se les dice que las reglass se juzgarán en forma de competencia y se compartirán.

II. En la primera sesión, se recogen los billetes o tarjetas y se mezclan dentro de una caja. Cada asistente saca cinco billetes o tarjetas (que no sean las suyas) y selecciona la que crea que es la mejor, le pone su nombre debajo del que de quien originó la idea y la entrega al instructor. Después, se leen en voz alta todos los nombres y para evaluar la reacción de los asistentes, se pide levanten las mano para una escala de cinco a diez puntos (se juzgan en forma anónima).





III. Después de evaluar todas las reglas, las tres (o cinco) mejores tienen derecho a un premio que se otorga al creador y a quien la propuso.

IV. Luego, el instructor deberá discutir con el grupo formulándoles las siguientes preguntas:

¿Cuál es la importancia de las reglas?

¿Cuál proceso útil salió a la luz al establecer las reglas? (Participación más amplia, espíritu de cooperación y cohesión, etc.).

¿Cómo se utilizará esa misma técnica en su vida personal?



## ¿QUÉ HARÍAS TÚ?

**OBJETIVO:** Establecer las normas del grupo.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Máximo 30 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón de clases normal

**MATERIAL:** Sencillo

- Un Pizarrón o rotafolio.
- Gises o Plumones

### DESARROLLO

I. El Facilitador cuenta a los participantes la siguiente historia: un día en un salón de clases, mientras la maestra explicaba y todos los alumnos estaban muy interesados atendiéndola, uno de los niños se puso de pie e interrumpió y se puso a gritar.

II. El Facilitador pregunta a los participantes: ¿Qué harían si ustedes fueran la maestra?

III. El Facilitador anota en el rotafolio o pizarrón las diferentes actitudes y comportamientos que los participantes sugiere que tomarían.

IV. Las respuestas vuelven a ser leídas y se reflexionan brevemente sobre ellas.

V. El grupo vota por aquellas tres respuestas que le parezcan las que ellos adoptarían en caso de encontrarse en tal situación, enseguida se ordenan las respuestas por mayor número de votos.

VI. El Facilitador registra las tres normas o conductas con el mayor número de votos y continua con otra pregunta.

VII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice el trabajo realizado y con base a él se establezcan las normas del grupo.



# TÉCNICA DE LOS GRUPOS NOMINALES

**OBJETIVO:** Obtener opiniones múltiples de diversas personas acerca de las reglas que deben normar el comportamiento en el curso.

**TIEMPO::** 40 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y comentar

**MATERIAL:** Fácil Adquisición. Un rotafolio por grupo.

## DESARROLLO

I. Esta técnica es una variante estructurada de los métodos para debates en grupos pequeños: impide que una sola persona domine un debate, estimula a las personas más pasivas a participar y da por resultado un grupo de soluciones o recomendaciones jerarquizadas.

II. Divida a los presentes en grupos pequeños de 5 ó 6 personas, de preferencia sentados en torno a una mesa.

III. Enuncie la necesidad de establecer las reglas del curso.

IV. Haga que los grupos se distribuyan y acopien las reglas, al compartir una propuesta de cada persona, se escriben los aspectos importantes en un rotafolio. No se permiten las críticas, pero se pueden solicitar aclaraciones.

V. Haga que cada persona evalúe las reglas y que vote por las mejores (por ejemplo, 5 puntos a la mejor, 4 puntos a la siguiente, etc.).

VI. Se juntan todos los votos de un grupo y se hace una lista. Se prepara un informe por grupos en donde aparezcan las reglas que recibieron más puntos.



VII. Conceda tiempo para que cada grupo haga una breve exposición de sus conclusiones.

VIII. Se les aplicarán unas preguntas para su reflexión:

¿Cuáles son las ventajas de esta técnica? (Permite el voto secreto; ofrece oportunidad para una participación igual de todos los miembros; elimina las distracciones que ocurren con otros métodos por grupos, etc.)

¿Cuáles son las desventajas de esta técnica? (Quizá las opiniones no se reflejen en la votación, se restringe la complementación entre las ideas, el proceso puede parecer algo mecánico)

¿Qué otros posibles empleos puede tener este método para otros tipos de problemas o asuntos?



# REFORZAMIENTO DEL



# APRENDIZAJE



DINÁMICA	TIEMPO	MATERIALES	OBJETIVOS
CIRCULO DE PREGUNTAS COLLAGE DE REFORZAMIENTO CONOCE TU PAÍS	25 Minutos	Ninguno	I. Reforzar los conocimientos adquiridos de un tema específico.
	90 Minutos	Fácil adquisición	I. Reafirmar el conocimiento del grupo con relación a un tema.
	60 Minutos	Sencillo	I. Que los participantes conozcan y valoren el país donde viven. II. Reforzar los conocimientos adquiridos sobre un tema particular
CONQUISTA MÁS TERRITORIOS DISCUSIÓN DE GABINETE	30 Minutos	Sencillo	I. Reforzar los conocimientos adquiridos sobre un tema particular
	90 Minutos	Sencillo	I. Ejercitar el análisis de problemas y la aplicación practica de los conocimientos adquiridos. II. Reforzar los conocimientos adquiridos.
EL CAPITAL - LETRAS	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Ayudar a que el participante refuerce su aprendizaje . II. Estimular el trabajo en equipo. III. Propiciar la competencia.
EL FESTIVAL ARTÍSTICO EL PROCESO	90 Minutos	Ninguno	I. Reforzar los conocimientos adquiridos sobre un determinado tema
	30 Minutos	Fácil adquisición	I. Analizar un suceso de importancia para un grupo tratando de determinar las causas fundamentales para solucionar problemas. II. Reforzar el aprendizaje de procedimientos o procesos.
LA LIGA DEL SABER LAS 10 PREGUNTAS	60 Minutos	Ninguno	I. Reforzar el aprendizaje de un tema. II. Evaluar la comprensión de un tema.
	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Reforzar el aprendizaje del participante. II. Estimular el trabajo en equipo. III. Propiciar la competencia.
LETRAS	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Reforzar el aprendizaje de conceptos concretos. II. Vivenciar el trabajo en equipo III. Analizar los efectos de la competencia (ganar-perder) en las actitudes y sentimientos
LOS COMERCIALES	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Reforzar los conocimientos adquiridos II. Formar rápidamente equipos de trabajo o estudio.
PURO CUENTO	35 Minutos	Sencillo	I. Reforzar el conocimienbto sobre un tema. II. Permite precisar conclusiones y afirmaciones de forma colectiva.



# CIRCULO DE PREGUNTAS

**OBJETIVO:** Reforzar los conocimientos adquiridos de un tema específico.

**TIEMPO:** 25 minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** ilimitado

**LUGAR:** instalaciones especiales. Un salón amplio o un espacio al aire libre para que los participantes puedan formar un círculo.

**MATERIAL:** ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador solicita a los participantes que formen un círculo.
- II. El Facilitador invita a un participante a ser el líder, el cuál se colocara en medio del círculo.
- III. Entonces el Facilitador hace una pregunta relativa al tema, el líder de repente apuntará con el dedo a un participante y dirá "Izquierda". La persona a la izquierda de la señalada deberá contestar a la pregunta.
- IV. Si el líder dice "Derecha", la persona ubicada a la derecha de la señalada es quien deberá contestar. Si la persona no diera la respuesta antes de terminar de contar cinco, entonces habrá perdido y se convertiría en el líder, mientras que el líder anterior tomará su lugar en el círculo. Si contesta correctamente antes de haber terminado de contar hasta cinco, entonces el líder seguirá donde estaba, el Facilitador hará otra pregunta y el líder apuntará a otro participante.
- VI. El Facilitador otorga el tiempo suficiente para que se desarrolle la dinámica y los participantes refuercen los conceptos aprendidos en el curso.



## COLLAGE DE REFORZAMIENTO

**OBJETIVO:** Reafirmar el conocimiento del grupo con relación a un tema.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 4 a 5 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- Revistas y periódicos viejos para cada subgrupo
- Cartulinas u hojas de rotafolio para cada subgrupo
- Plumones, marcadores o crayones para cada subgrupo
- Pegamento para papel para cada subgrupo
- Tijeras para cada subgrupo.

### DESARROLLO

I. El instructor forma subgrupos y pide a los participantes que sobre el tema que se ha presentado en clase, presenten lo que aprendieron en forma de "Collage".

II. Una vez elaborado el "collage", cada subgrupo lo presenta al plenario.

III. Se le pide a los miembros de los otros subgrupos que hagan una interpretación de lo que les parece que da a entender el "collage". (Es importante el proceso de "descodificación" del collage por parte del plenario, porque permite ir introduciendo el tema y captar en toda su riqueza el contenido que se ha plasmado de forma simbólica).

IV. Luego, el subgrupo que elaboró el "collage", explica en plenario la interpretación que ellos le dieron a cada símbolo.

V. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





# CONOCE TU PAÍS

## OBJETIVO

- I. Que los participantes conozcan y valoren el país donde viven.
- II. Reforzar los conocimientos adquiridos sobre un tema particular

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos 7 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

## DESARROLLO

I. El Facilitador invita al grupo a imaginarse que pertenecen a una agencia de turismo y tienen la misión de describir en forma interesante y atractiva cómo es su país.

II. El Facilitador divide al grupo en siete subgrupos.

III. Los subgrupos presentan sus trabajos siguiendo el orden asignado en la reunión anterior. Cada presentación no debe exceder los 7 minutos. Emplean la forma que consideran mas apropiada.

Primer subgrupo: Situación geográfica de nuestro país.

Segundo subgrupo: Descripción histórica.

Tercer subgrupo: Principales fiestas y tradiciones.

Cuarto subgrupo: Manifestaciones religiosas.



Quinto subgrupo: Principales riquezas.

Sexto subgrupo: Grupos sociales y políticos.

Séptimo subgrupo: Manifestaciones artísticas.

IV. Cada uno de los subgrupos en forma ordenada va presentando al grupo su tema ya terminado.

V. El subgrupo que mejor haya presentado a su país es premiado.

VI. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

**NOTA:** El Facilitador puede cambiar el tema que presentaran los subgrupos para reforzar el aprendizaje en dicho tema.



# DISCUSIÓN DE GABINETE

## OBJETIVO

- I. Ejercitar el análisis de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- II. Reforzar los conocimientos adquiridos.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 4 a 5 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Sencillo

Preparar de antemano un documento, donde se plantea el problema y sus antecedentes.

## DESARROLLO

- I. El instructor reparte a cada participante una copia del documento donde se plantea el problema.
- II. El instructor forma subgrupos y les pide que nombre un coordinador del subgrupo.
- III. Se le indica a los miembros de los subgrupos que la primera fase del ejercicio consiste en que investiguen, consulten y analicen sobre el problema. (Puede darse un tiempo corto, por ejemplo 1/2 hora, o más largo dependiendo del tema).
- IV. Una vez que se cumpla la primera fase, el coordinador del subgrupo iniciará una reunión en donde: Planteará el problema, expondrá los distintos aspectos que cree conveniente discutir y dará su opinión sobre las posibles soluciones que



él ve para el problema. Luego permitirá que el resto de las personas expongan su opinión sobre el problema y la propuesta de solución hecha por el coordinador.

V. Se abre una discusión general y agotada el debate, se pasa a la redacción de los acuerdos y decisiones tomadas.

VI. Cada subgrupo presenta al plenario sus conclusiones.

VII. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EL CAPITAL-LETRAS

## OBJETIVO

- I. Ayudar a que el participante refuerce su aprendizaje .
- II. Estimular el trabajo en equipo.
- III. Propiciar la competencia.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición.

Fichas de papel fuerte de 4 x 4cm y en cada una de las cuales escrita una letra, excluir en lo posible las letras menos corrientes tales como la **K, X, e Y**.

## DESARROLLO

- I. El instructor propone un prueba a la cual hay que contestar para poder ganar. Se trata de varias preguntas (por lo general diez) por cada serie, relacionadas con el tema del cuál se desea reforzar el aprendizaje.
- II. Cuando se termina una serie, se cuentan las respuestas correctas **corrigiendo** el papel entregado por cada equipo al final de la misma.
- III. Cada contestación vale determinado número de puntos por respuesta y cada punto vale una letra.
- IV. Cada equipo, realizada la primera fase, posee pues determinada reserva de letras.



V. Las letras se distribuyen al azar: el instructor las saca de la bolsa de tela, o bien los jugadores delegan a uno de los suyos para recoger las fichas, las cuales estarán colocadas boca abajo en una mesa destinada al efecto.

VI. Después de señalar cierto período de tiempo (Veinte ó treinta minutos) durante el cual los equipos procuran componer el mayor número de respuestas con palabras cruzadas. Desde luego, se trata en la medida de lo posible de utilizarlas todas.

VII. Cada letra así colocada en una palabra vale un punto.

VIII. Las letras que forman parte de dos palabras, se cuentan por dos puntos, Se cuentan las palabras verticales y horizontales.

IX. Las palabras cruzadas deberán ser válidas tanto en sentido horizontal como vertical, ya que en caso contrario esta parte del crucigrama no sería correcto.

X. Gana la partida el equipo que obtiene el total más elevado.

XI. La astucia del juego consiste en experimentar distintas combinaciones, en modificar las palabras cruzadas a fin de utilizar la mayor cantidad posible de letras y en componer un crucigrama con elevado número de cruzamientos (a fin de obtener muchas letras dobles).

XII. Al termina una serie se inicia otra serie de preguntas. Es posible jugar tantas series como el tiempo y disposición de los participantes lo permita.

XI. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EL FESTIVAL ARTÍSTICO

**OBJETIVO:** Reforzar los conocimientos adquiridos sobre un determinado tema

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para llevar acabo el festival.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

I. El Facilitador motiva la experiencia comentando sobre algún festival famoso o con las siguientes palabras: "Seguramente todos han participado en algún festival, en calidad de espectadores o de artistas. Quizás ha soñado con ser las estrellas de alguno de estos espectáculos. El día de hoy ustedes podrán ser los ganadores del festival que organizaremos en este evento".

II. El Facilitador indica a los participantes el tema base del festival. Les indica que todas las actividades (Canciones, escenografía, etc.) deberán apegarse a dicho tema para lo cuál es muy importante utilizar su creatividad.

II. El Facilitador explica a los participantes que podrán concursar en las siguientes actividades:

*Caricatura.*

*Canto.*

*Cómicidad.*

*Otros números (magia, poesía, etc.).*



La participación puede ser individual o en grupo y pueden concursar en uno o varias actividades.

III. Los concursantes preparan su trabajo.

IV. Se realiza el festival y se premia a los ganadores.

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





# EL PROCESO

## OBJETIVO

- I. Analizar un suceso de importancia para un grupo tratando de determinar las causas fundamentales para solucionar problemas.
- II. Reforzar el aprendizaje de procedimientos o procesos.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Tarjetas tamaño media carta.
- II. Masking tape.
- III. Rotafolio y plumones.

## DESARROLLO

- I. Se trata de reconstruir el aprendizaje de un proceso aprendido por el grupo. Se forman equipos de dos o tres compañeros para que todos puedan participar y se le entrega a cada equipo una ficha en blanco. Las restantes se colocan al frente (**técnica de Dominó**).
- II. El juego comienza cuando el instructor pega en el pizarrón o en la pared una ficha que contiene un dato referente al suceso a analizar.
- III. Cada equipo deberá escribir en su respectiva ficha, un dato o hecho relacionado con el pre entado por el instructor; evitando el reporte de hechos falseados o comentarios personales.



IV. Siguiendo un esquema similar al juego de **DOMINO**, cada equipo trataría de ir colocando por turnos su ficha de acuerdo a las siguientes reglas.

a) Si es un hecho temporalmente anterior al mostrado en la ficha inicial, la ficha del equipo en turno se colocará a su izquierda y si es posterior, a la derecha.

b) Cuando se trata de sucesos simultáneos, los de mayor importancia se colocan arriba de la ficha y los menos importantes, abajo.

c) Cada equipo explicara las razones a las que obedece la ubicación de su ficha. Si el plenario está de acuerdo, la ficha se deja en su lugar; si no hay acuerdo, se retira. El coordinador debe procurar a través de preguntas que la discusión en plenario sea profunda.

d) Los equipos van acumulando sus fichas que se consideren incorrectas y cada vez que participen en el juego. Deberán tomar una ficha en blanco para su próximo turno y escribir nuevamente un suceso.

V. El instructor deberá animar más permanentemente y presionar con el tiempo, para darle más dinamismo al juego.

VI. El juego termina cuando todo el grupo esté de acuerdo en que el procedimiento o proceso está terminado.

VII. El proceso de análisis se debe ir generando en los momentos de discusión acerca de la colocación de las fichas. Ya sea por su ubicación temporal (izquierda o derecha) y sobre todo, por la importancia (arriba o abajo) que tiene dentro del procedimiento p proceso.

VIII. El análisis de la colocación de las fichas debe ir dirigido a la determinación de las **CAUSAS** principalmente responsables del hecho ocurrido.



# LA LIGA DEL SABER

## OBJETIVO

- I. Reforzar el aprendizaje de un tema.
- II. Evaluar la comprensión de un tema.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 4 a 5 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupo sin que unos a otros se interrumpen.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador debe preparar previamente una serie de preguntas sobre el tema que desea reforzar o evaluar.
- II. El Facilitador forma subgrupos según el número de participantes.
- III. Se establece el orden de participación de los subgrupos; asimismo cada subgrupo establece el orden de participación de sus integrantes.
- IV. El Facilitador inicia con una de las preguntas que tiene elaborada.
- V. Tendrá que responder el miembro del subgrupo que le corresponda en el orden de participación. En caso que no pueda responder, los demás miembros del subgrupo tienen posibilidad de discutir entre sí para dar la respuesta.
- VI. Cada subgrupo tiene tiempo límite para responder (de 1 a 3 minutos).



VII. Cada respuesta correcta significa: dos puntos cuando es contestada por la persona que le correspondía en el subgrupo, y de un punto cuando es respondida en la segunda oportunidad del subgrupo.

VIII. En caso que el subgrupo que le corresponda no contestara correctamente, cualquiera de los otros subgrupos (el que lo solicite primero), lo puede hacer y de contestarla correctamente se gana un punto.

IX. El subgrupo que tenga el mayor número de puntos es el que gana.

X. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# LAS 10 PREGUNTAS

## OBJETIVO

- I. Reforzar el aprendizaje del participante.
- II. Estimular el trabajo en equipo.
- III. Propiciar la competencia.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Pizarrón.
- II. Hoja de papel y lo necesario para escribir.
- III. Una bolsa (por cada equipo) para depositar las preguntas

## DESARROLLO

I. En una fase preparatoria el Facilitador hace componer por cada equipo (por lo menos cuatro, y preferible cinco ó seis) un cuestionario de diez preguntas, que deberán incluir obligatoriamente cinco preguntas fáciles y cinco preguntas difíciles.

Una pregunta se considerará como fácil si casi todos los componentes del equipo consiguen contestarla, mientras que una pregunta difícil es aquella de la cual únicamente dos o tres de entre los miembros conocen la respuesta.

II. Cada pregunta debe ser evaluada en esta fase por los integrantes del equipo. Esto debe realizarse con toda honradez.



III. Posteriormente cada pregunta se numera del 1 al 10 al azar. No es necesario que las preguntas fáciles sean las 5 primeras.

IV. Cuando las preguntas han sido numeradas queda prohibido modificar posteriormente la numeración.

EQUIPO A		EQUIPO B		EQUIPO C		EQUIPO D		EQUIPO E	
10		10		10		10		10	
1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5	
6		6		6		6		6	
7		7		7		7		7	
8		8		8		8		8	
9		9		9		9		9	
10		10		10		10		10	

V. En el pizarrón el Facilitador anota la gráfica anterior, y les dice a los participantes que todos los equipos tienen al inicio un capital de 10 puntos. La numeración del 1 al 10 corresponde a las preguntas.

VI. El Facilitador les dice cuales serán las reglas:

1. El equipo A iniciará el juego, se dirige al equipo que elija y le pedirá que le formule una pregunta, al tiempo que concreta el número de pregunta y efectúa una apuesta de 1 a 5 puntos. Ejemplo: El equipo A le pide al equipo D que le formule la pregunta 8 y que apostará tres puntos.

2. El Facilitador anota inmediatamente la cantidad de la apuesta y tacha la pregunta solicitada.



3. Cada equipo dispone de 30 segundos para dar la respuesta. Al mismo tiempo si otro de los equipos sabe la respuesta deberá anotarla en un papel y entregarla antes de que se termine el tiempo al Facilitador.

4. Si el equipo no contesta perderá la mitad de lo que apostó, pero, si gana se le agregan los puntos a su total general. Los otros equipos si contestan bien ganan un punto y si su contestación es incorrecta no ganan ni pierden.

VII. Es conveniente la primera vuelta comenzar por orden, pero las subsecuentes hacerlo en desorden.

VIII. Los grupos podrán llevar un record de las preguntas de los otros equipos y si al final les quedan las fáciles elegir al equipo que tenga las preguntas más fáciles.

IX. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# LETRAS

## OBJETIVO

- I. Reforzar el aprendizaje de conceptos concretos.
- II. Vivenciar el trabajo en equipo
- III. Analizar los efectos de la competencia (ganar-perder) en las actitudes y sentimientos

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Al Aire Libre. Un lugar lo suficientemente grande para que los participantes se muevan libremente.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

Un juego de anagramas. (En recortes de cartón de 10 x 10 cm.. En cada cartón se pone una letra de acuerdo a las respuestas de las preguntas elaboradas por el facilitador.

## DESARROLLO

I. El Facilitador en forma previa al evento prepara una serie de preguntas cuya respuesta sea una palabra o frase corta. Por ejemplo: ¿Cuál es la capital del estado de Jalisco? Respuesta: Guadalajara. ¿Además del Hidrogeno que otro componente químico tiene el agua? Respuesta: Oxigeno, etc. Así mismo, prepara los cartones (cada carton contiene una letra de la palabra o frase de respuesta a cada pregunta) necesarios para realizar la dinámica.

II. El Facilitador divide a los participantes en subgrupos.

III. El Facilitador indica a los subgrupos que seleccionen un nombre para identificarse.





IV. El Facilitador, siguiendo cualquier procedimiento que él determine marca el orden en que participarán los diferentes equipos.

V. El Facilitador coloca en el piso o en una mesa (de forma tal que todos los participantes puedan ver), los cartones donde aparecen las letras. Los cartones deben ser colocados al azar, poniendo el lado que tiene la letra hacia abajo, de forma tal que ninguno de los participantes sepa que letra tiene cada cartón. Se pide a los participantes que se ubiquen por equipos alrededor de la mesa.

VI. El facilitador presenta a los subgrupos una pregunta.

VII. El equipo que inicia voltea un cartón a su elección y lo coloca sobre la mesa para que todos vean la letra que contiene; el siguiente equipo, voltea otro cartón y se continua de esta manera hasta que cualquiera de los participantes ve la posibilidad de formar la palabra o frase respuesta, con las letras que aparecen en los cartones que hasta ese momento se han volteado.

VIII. El participante que primero diga la palabra o frase conseguirá la palabra para sí, tomara los cartones de las letras, formara la palabra y/o frase y la colocará cerca del lugar donde se encuentra ubicado su equipo. El Facilitador presenta otra pregunta y se continua volteando los cartones hasta que otro participante vea una nueva palabra respuesta.

IX. El juego termina cuando se terminan las preguntas.

X. Para calificar, el Facilitador suma las palabras y / o frases formadas por cada uno de los equipos. Aquel que tenga más palabras será el ganador.

XI. En sesión plenaria el Facilitador provoca el análisis y reflexión de la vivencia; y dirige la discusión para que los participantes conscienticen y generalicen el aprendizaje obtenido.

XII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# LOS COMERCIALES

## OBJETIVO

- I. Reforzar los conocimientos adquiridos
- II. Formar rápidamente equipos de trabajo o estudio.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos de 6 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan formar subgrupos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Tarjetas para anotar en ellas las explicaciones teóricas o definiciones.
- II. Alfileres para colocar en la solapa la tarjeta a cada uno de los participantes

## DESARROLLO

I. El Facilitador selecciona algunas explicaciones teóricas o definiciones del Tema que desea reforzar. Cada explicación o definición la divide en seis partes, y cada una de ellas la escribe en una tarjeta. El número de explicaciones o definiciones debe corresponder al número de subgrupos que se quieren formar.

Es opcional que el Facilitador coloque en un lugar visible de la sala una hoja de rotafolio con la lista de las explicaciones o definiciones que se están empleando.

II. El Facilitador invita a los participantes a elegir una tarjeta y prenderla en su solapa.

III. Luego organiza una ronda. Mientras ésta va girando, el Facilitador inesperadamente hará una señal. En ese momento los participantes deben formar las explicaciones o definiciones y, de esta manera, los subgrupos de trabajo.



IV. El Facilitador explica a los participantes que la próxima actividad comprende que cada subgrupo prepare un comercial en donde "vendan" la explicación o concepto. El comercial debe contar con una canción "pegajosa" que haga referencia a la explicación o definición que les tocó.

V. Cada subgrupo trabaja en elaborar su comercial.

VI. El Facilitador reúne al grupo en sesión plenaria y los subgrupos presentan sus comerciales.

VII. Se premia al mejor comercial.

VIII. El Facilitador guía un proceso para reforzar el aprendizaje.



# PURO CUENTO

## OBJETIVO

- I. Reforzar el conocimiento sobre un tema.
- II. Permite precisar conclusiones y afirmaciones de forma colectiva.

**TIEMPO:** 35 minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes

**LUGAR:** Amplio espacio. Un salón espacioso que permita a los participantes conversar.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

## DESARROLLO

I. El instructor prepara **un cuento o una charla**, el cual contiene fallas en cuanto a utilización de conceptos o de interpretación del tema que se ha venido tratando. Luego lo lee lentamente en voz alta. Todos los participantes están sentados. Cuando encuentran algo que creen que es falso se levantan. El instructor pregunta a los que se pusieron de pie por qué creen que es falso, y también a quienes se quedaron sentados por qué creen que es verdadero. Si se trabaja con un grupo muy grande y hay mucha indecisión en relación a una afirmación, es conveniente dividir en grupos mezclados para que por grupos lleguen a un acuerdo.

II. Es más conveniente aplicarla hacia el final de la jornada de capacitación, donde ya los participantes dominan el tema. También como una forma para motivar la profundización en la discusión del tema que se ha tratado.

III. El texto puede sacarse en copia y darle a cada participante una copia para que vayan subrayando errores. Cada participante anota lo que cree que está



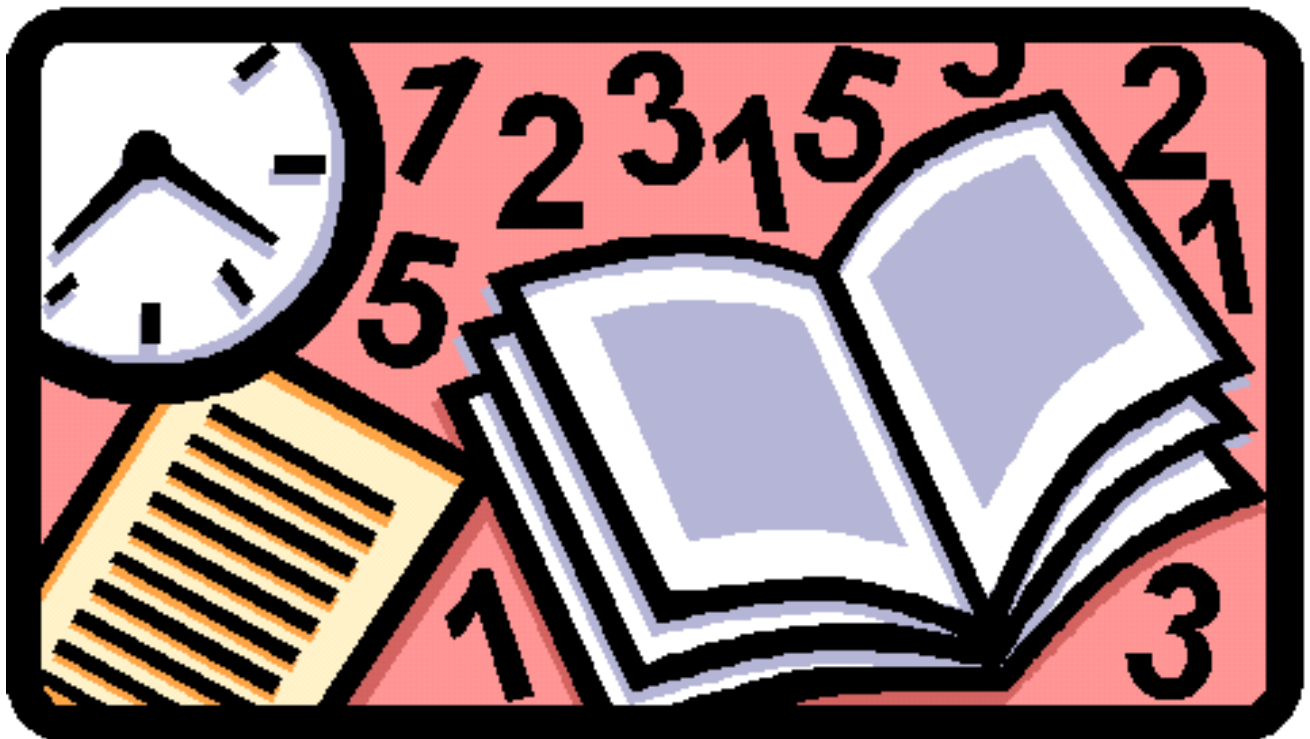
incorrecto. Luego se discute lo que se ha subrayado. Cada uno debe fundamentar por qué cree que eso es incorrecto y todos opinan al respecto. Es conveniente anotar cada afirmación en la pizarrón, o en rotafolios, mientras se está discutiendo, y escribir la modificación a la que se llegue.

IV. Al final, se obtiene una conclusión general, o una nueva redacción.

V. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EVALUACIÓN





DINÁMICA	TIEMPO	MATERIALES	OBJETIVOS
<b>AUTOEVALUACIÓN DE GRUPOS</b>	45 Minutos	Fácil Adquisición	I. Ayudar a que un grupo evalúe su propio funcionamiento. II. Proporcionar un método de examinar objetivamente la participación de los miembros del grupo. III. Examinar las normas que se han desarrollado en un grupo que se ha reunido por algún tiempo.
<b>CALIFIQUE A SU COMPAÑERO</b>	15 Minutos	Fácil Adquisición	I. Sensibilizar a los instructores, nuevos o que trabajan tiempo parcial, para la experiencia de evaluar y ser evaluado, con base en criterios que, en su mayor parte, son desconocidos.
<b>CAMBIO DE LETRAS</b>	60 Minutos	Fácil Adquisición	I. Enriquecer el vocabulario. II. Reforzar los conocimientos adquiridos en el curso. III. Evaluar el aprendizaje
<b>CURVA DE APRENDIZAJE</b>	10 Minutos	Fácil Adquisición	I. Gráficar el grado de aprendizaje y mostrar que los niveles de aprendizaje son cosa común
<b>DEDOS CRUZADOS</b>	5 Minutos	Ninguno	I. Demostrar la forma en que un cambio obligado puede ocasionar incomodidad y, por tanto, resistencia.
<b>DIARIO PERSONAL</b>	45 Minutos	Fácil Adquisición	I. Aumentar en los participantes la conciencia de la secuencia de acontecimientos y el correspondiente desarrollo emocional que tiene lugar en un laboratorio o taller. II. Ayudar a la autorevelación. III. Dar un recurso para que después del laboratorio o del taller se pueda reforzar lo aprendido.
<b>EXAMEN NACIONAL DE INSTRUCTORES EVALUACIÓN DEL NIVEL DE PARTICIPACIÓN EN EL CURSO</b>	5 Minutos	Ninguno	I. Evaluar, con buen humor, la propia pericia como instructor.
	60 Minutos	Fácil Adquisición	I. Ayuda a incrementar la calidad de participación de los miembros de un grupo de trabajo. II. Permite la retroalimentación de manera estructurada y en consecuencia poco amenazante. III. Explora las áreas de oportunidad de participación y sensibiliza a los miembros de un grupo a actuar conforme su propio potencial.
<b>EXÁMENES PRELIMINARES</b>	15 Minutos	Fácil Adquisición	I. Determinar quienes de los participantes necesitan capacitación y quienes no.
<b>FESTIVAL DE LA CANCIÓN</b>	15 Minutos	Fácil Adquisición	I. Reforzar el aprendizaje de conceptos presentados en el curso. II. Reforzar la autoestima y pertenencia de un equipo de trabajo
<b>FORMULARIOS PARA EVALUACIÓN PRONTA</b>	60 Minutos	Fácil Adquisición	I. Examinar y reforzar el aprendizaje en la sesión del día. II. Dar al Facilitador una



<b>EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	retroalimentación pronta del adelanto logrado cada día.	
	40 Minutos	Ninguno
		I. Estimular la reflexión de los participantes sobre el desarrollo de una sesión de aprendizaje. II. Evaluar la sesión de un curso.





# AUTOEVALUACIÓN DE GRUPOS

## OBJETIVO

- I. Ayudar a que un grupo evalúe su propio funcionamiento.
- II. Proporcionar un método de examinar objetivamente la participación de los miembros del grupo.
- III. Examinar las normas que se han desarrollado en un grupo que se ha reunido por algún tiempo.

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 8 a 10 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Elija una de las formas siguientes y prepare una copia para cada participante:
- II. Inventario del clima en el grupo.
- III. Forma de evaluación del crecimiento del grupo.
- IV. Escalas de retroalimentación.
- V. Formas de las reacciones después de la reunión
- VI. Lápices.
- VII. Rotafolio y marcadores.

## DESARROLLO

Cada una de los formatos se enfoca, sobre un aspecto de la vida del grupo que el instructor quiera discutir. Se sugiere un desarrollo general para emplearlos.



- I. Después de una reunión típica de un grupo, el instructor distribuye las copias de la forma elegida. Se dan instrucciones para que los miembros la llenen en forma individual.
- II. Tan pronto como terminen los participantes, la información se pone en el rotafolio a la vista de todos.
- III. El instructor lleva a cabo una discusión sobre esa información, sacando ejemplos específicos de las tendencias de la conducta. Puede ofrecer toda la explicación teórica apropiada durante esta etapa analítica.
- IV. Se pide a los miembros del grupo planeen una conducta nueva para la siguiente reunión a la luz de estos hallazgos.



# HOJA DE TRABAJO

## UNA COLECCIÓN DE INSTRUMENTOS

### INVENTARIO DEL CLIMA EN EL GRUPO

**INSTRUCCIONES:** Piense en los demás miembros del grupo como un todo considerando la forma en que se comportan con usted. Dentro del paréntesis frente a los temas relacionados a continuación, anote la letra que corresponda según lo que percibe de la conducta de ellos.

Podría esperar que los miembros de mi equipo:						
	Se puede esperar de ellos la misma conducta <u>siempre</u>	<u>Casi siempre</u> espero que se comporten así.	<u>Algunas veces</u> espero que se porten así.	<u>Pocas veces</u> se comportan así.	<u>Raras veces</u> se comportan así.	<u>Nunca</u> , espero, se comporten así.
Sean sensatos conmigo.						
Oigan lo que estoy diciendo.						
Interrumpan o ignoren mis comentarios.						
Me acepten por lo que soy.						
Se sientan libres de decirme cuando los "molesto"						
Mal interpreten las cosas que hago o digo.						
Estén interesados en mí						
Proporcionen una atmósfera en la cual pudo ser yo mismo.						
Se guarden las cosas para herir mis sentimientos.						
Nieguen la clase de persona que soy.						
Me incluyan en lo que sigue.						
Actúen						



juzgándome.						
Sean completamente francos conmigo.						
Reconozcan cuando alguien me molesta.						
Me respeten, independientemente de mis capacidades o de mi nivel.						
Ridiculicen o desapruében mis rarezas.						



## FORMAS DE EVALUACIÓN DEL CRECIMIENTO DEL GRUPO

**INSTRUCCIONES:** Califique a su grupo en cada característica cómo era al principio y cómo es ahora. Use una escala de uno al siete, siendo éste último la calificación más alta.

Principio:	Ahora:	
<b>Clima:</b>		
		Se me trata como un ser humano, no sólo como otro miembro del grupo.
		Me siento cerca de los miembros de este grupo.
		Este grupo muestra cooperación y trabaja en equipo.
		El pertenecer a este grupo ayuda a mi desarrollo personal.
		Tengo esperanza y confianza en los miembros de este grupo.
		Los miembros de este grupo se apoyan entre si.
		Tengo mucha satisfacción por pertenecer a este grupo
		Me siento psicológicamente cerca de este grupo
		Tengo un sentimiento de realización por pertenecer a este grupo
		Soy honesto al contestar en esta forma.
		Estoy deseoso de compartir información con los otros miembros del grupo.
		Me siento libre de discutir asuntos personales con los miembros del grupo.
<b>OBJETIVO DE FORMACIÓN:</b>		
		Estoy más orientado hacia los objetivos personales que



		a los del grupo.
		Este grupo usa métodos integradores y constructivos para resolver problemas y no mediante la competencia.
		Estoy capacitado para tratar pronto y bien los problemas importantes del grupo.
		Las actividades de este grupo reflejan una integración constructiva de las necesidades y deseos de sus miembros.
		Mis necesidades y deseos se reflejan en las actividades del grupo.
<b>Control:</b>		
		Este grupo tiene un verdadero sentido de responsabilidad para hacer bien el trabajo.
		Siento que manipulo al grupo.
		Creo que manipulo al grupo.



## ESCALA DE RETROALIMENTACIÓN

"Retroalimentación" es comunicarle a una persona (o un grupo) algo que lo informe sobre como afecta a los demás. La retroalimentación ayuda a un individuo a considerar y modificar su conducta y así lograr mejor sus objetivos.

Abajo se encuentran ocho criterios para retroalimentación más útil. Clasifique la retroalimentación que ocurre generalmente en su grupo, encerrando en un círculo el número adecuado en cada una de las ocho escalas. También pueden desear tomar algunas notas para cada criterio, por ejemplo algunos conocimientos del grupo.

1. El uso de la retroalimentación es más descriptiva que evaluativa. Solamente se describe la reacción del que la da, dejando así al receptor en libertad de usarla o no. Evitando un lenguaje evaluativo, reduce la necesidad del receptor de responder en forma defensiva.

Descriptiva 1 2 3 4 5 EVALUATIVA

COMENTARIOS:

2. Es más específica que general. Para decirle a alguien que es "dominante" probablemente será mejor decirle : "Ahora que tenemos que decidir sobre este tema, mira lo que los otros dicen y yo me siento forzado a aceptar sus argumentos o a enfrentarme a un ataque de parte de usted.

ESPECÍFICA 1 2 3 4 5 GENERAL

COMENTARIOS:

3. Toma en cuenta las necesidades de ambos, el que manda la retroalimentación y el que recibe. La retroalimentación puede ser



destruccion solo cuando sirve a las necesidades del que la da y no considera las del receptor.

TOMA EN CUENTA 1 2 3 4 5 NO TOMA EN

LA NECESIDAD CUENTA LA

DE AMBOS NECESIDAD DE

AMBOS.

COMENTARIOS:

4. Se dirige a una conducta que puede cambiar el receptor. Solo se aumenta la frustración cuando se refiere a un defecto sobre el cual no tiene control.

DIRIGIDA A UNA 1 2 3 4 5 DIRIGIDA A UNA

CONDUCTA CONDUCTA NO

MODIFICABLE MODIFICABLE

COMENTARIOS:

5. Solicitada más que impuesta. La retroalimentación es más útil cuando el receptor hace una pregunta a la que los observadores pueden responder.

SOLICITADA 1 2 3 4 5 IMPUESTA

COMENTARIOS :





6. Se da a tiempo. En general la retroalimentación es mas útil cuando se da lo más pronto posible después de observar la conducta ; dependiendo por supuesto, de la capacidad que tenga la persona de escucharlo, del apoyo de los demás, etc.

A TIEMPO 1 2 3 4 5 FUERA DE TIEMPO

COMENTARIOS:

7. Debe confirmarse con el que la da. Por ejemplo, el receptor puede parafrasear la retroalimentación que recibe para poder aclarar la comunicación.

CONFIRMADO CON 1 2 3 4 5 NO CONFIRMADO

EL QUE LA DA CON EL QUE LA DA

8. Se confirma con los demás del grupo. En un grupo de entrenamiento, principalmente, tanto el que da la retroalimentación como el que la recibe pueden confirmarla : ¿Es la impresión de una persona o la comparte todo el grupo ?.

CONFIRMADA CON 1 2 3 4 5 NO CONFIRMADA

EL GRUPO CON EL GRUPO

COMENTARIOS:



## FORMAS DE LAS REACCIONES DESPUÉS DE LA REUNIÓN

### INSTRUCCIONES:

Debe evaluar cada oración de cada grupo del 1 (la más parecida) al 10 (la menos parecida) que describa mejor la reunión y su conducta. Use este método : en cada conjunto, primero identifique la oración a la que quiere evaluar con el uno, luego evalúe la número diez, después la 2 y luego la nueve y así continuando alternadamente.

### LA REUNIÓN FUE COMO ESTA :

- Hubo mucha calidez y amistad.
- Hubo mucha agresividad.
- La gente estuvo poco interesada y comprometida.
- La gente trató de dominar y someter.
- Estábamos necesitando ayuda.
- La mayor parte de la conversación fue sin importancia.
- Estábamos orientados al trabajo principalmente.
- Los miembros fueron muy atentos.
- Había mucha irritación no manifestada.
- Trabajamos en nuestros asuntos de desarrollo.

### MI CONDUCTA FUE COMO ESTA:

- Fui cálido y amigable con alguien.
- No participe mucho.



- Me concentré en el trabajo.
- Traté de comprometer a algún otro.
- Asumí el liderazgo.
- Fui atento con todos.
- Mis sugerencias generalmente estuvieron fuera de foco.
- Fui un seguidor.
- Estuve irritado.
- Estuve ansioso y agresivo.



## CALIFIQUE A SU COMPAÑERO

**OBJETIVO:** Sensibilizar a los instructores, nuevos o que trabajan tiempo parcial, para la experiencia de evaluar y ser evaluado, con base en criterios que, en su mayor parte, son desconocidos.

**TIEMPO:** 15 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan escribir y dialogar en grupo.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

### DESARROLLO

1. Entregue a cada asistente una hoja de papel. Pida a cada persona que observe a su compañero ( que está sentado a su izquierda ) en forma breve y lo califique con una escala de 0 al 100%. Luego, haga que pasen la hoja a la persona calificada. El instructor debe solicitar un informe rápido para determinar la distribución de frecuencia y el intervalo de las " calificaciones " efectuadas.

### PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN:

- 1.- ¿Qué sentimientos tuvo usted cuando le pidieron calificar otra persona sobre esta base ?. ( Por ejemplo, confuso, perdido, tenso, escéptico ).
- 2.- ¿Cómo se sintió cuando supo que lo iban a calificar?.
- 3.- ¿Cuál fue su primer pensamiento cuando recibió su calificación?. ( Por ejemplo, aliviado, enfadado, orgulloso, intrigado ).



# CAMBIO DE LETRAS

## OBJETIVO

- I. Enriquecer el vocabulario.
- II. Reforzar los conocimientos adquiridos en el curso.
- III. Evaluar el aprendizaje

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos de 4 a 6 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado. Acondicionado con mesas grandes donde puedan trabajar cómodamente los subgrupos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Un juego de 100 tarjetas 3X5, en donde aparezca escrita una letra en cada tarjeta (preparadas previamente por el Facilitador), para cada subgrupo.
- II. Un juego de 5 hojas de rotafolio para cada subgrupo. Cada una de las hojas deberá contener una pregunta relacionada con los conceptos aprendidos en el curso.
- III. Dos tubos de pegamento para cada subgrupo.

## DESARROLLO

I. El Facilitador, anticipadamente, prepara para cada subgrupo: un paquete de 100 tarjetas 3X5. Cada tarjeta debe tener una letra escrita. Se escriben repetidas (en tarjetas diferentes) todas las letras más usuales, y especialmente, se preparan varias tarjetas con cada vocal. También debe haber tarjetas en blanco, que sirven como comodines.

II. El Facilitador divide a los participantes en subgrupos de cuatro a seis participantes y les entrega un paquete con las 100 tarjetas.



III. El Facilitador explica a los participantes que la actividad que realizarán consistirá en contestar las preguntas que aparezcan en cada una de las 5 hojas de rotafolio que posteriormente les entregará, *utilizando única y exclusivamente las tarjetas que el Facilitador les entregó*. Para lograr lo anterior, deberán formar palabras pegando las tarjetas en la hoja de rotafolio; así mismo, les indica el tiempo que tienen para realizar la actividad.

IV. El Facilitador entrega a cada uno de los subgrupos las 5 hojas de rotafolio que contienen las preguntas.

V. Los subgrupos trabajan en contestar las preguntas.

VI. El Facilitador marca el fin del tiempo y procede a calificar las respuestas.

VII. El Facilitador premia al subgrupo ganador.

VIII. Se comenta la experiencia en grupo

IX. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.



# CURVA DE APRENDIZAJE

**OBJETIVO:** Graficar el grado de aprendizaje y mostrar que los niveles de aprendizaje son cosa común

**TIEMPO:** 10 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 25 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de curva de aprendizaje (1 por persona).

## DESARROLLO

I. **NOTA:** Este ejercicio se podría emplear en combinación con " El juego de los números".

II. Después de que los participantes hayan concluido los siete ejercicios del Juego de los números el Facilitador les dice que trace cada uno sus resultados (en secuencia) en la curva de aprendizaje e interpole según se requiera. El Facilitador une, cada uno de los siete puntos para terminar la curva de aprendizaje de cada persona.

III. Se pueden mostrar a los participantes ejemplos típicos de las curvas de aprendizaje con aprendizaje acelerado, aprendizaje desacelerado y una con un nivel libre.

## PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN:

- 1.- ¿ Algunas de las personas tuvo un incremento cada vez?
2. Muchos de nosotros experimentamos una ligera declinación en el nivel de aprendizaje. ¿Qué pudo ocasionarlo?



3.- ¿ Si es posible que los participantes experimenten esos niveles ¿cómo podremos comprender mejor esas situaciones y adaptarnos mejor a ellas?

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





## DEDOS CRUZADOS

**OBJETIVO:** Demostrar la forma en que un cambio obligado puede ocasionar incomodidad y, por tanto, resistencia.

**TIEMPO:** 5 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 25 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes estén cómodos.

**MATERIAL:** Ninguno

### DESARROLLO

I. Al aumentar el cambio y reconocer que muchas personas admiten que se resisten a cualquier clase de cambio, sugiera que le agradecería ilustrar este aspecto. Pida al grupo que entrelace los dedos de las manos en una posición como de oración.

II. Diga al grupo que mire cómo están entrelazados sus dedos. Ahora pida que separen las manos y vuelvan a cruzarlas **exactamente al revés** de como las tenían (es decir, si el pulgar izquierdo estaba arriba, ahora debe quedar allí el pulgar derecho). Señale que para algunas personas, este cambio físico no representa ningún problema, pero para la mayor parte, este ligero cambio físico ocasiona incomodidad o un sentimiento molesto. Por lo tanto, las posibilidades de mantener ese comportamiento están más o menos limitadas.



## **PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN:**

1.- ¿Se sintió algunos de ustedes incómodo con los dedos en la nueva posición?  
¿Por qué?

2.- ¿Las personas se resisten al cambio? ¿Están de acuerdo? Si es así, ¿por qué?

3.- ¿Cuáles son las técnicas que se pueden emplear para disminuir la resistencia al cambio?

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# DIARIO PERSONAL

## OBJETIVO

- I. Aumentar en los participantes la conciencia de la secuencia de acontecimientos y el correspondiente desarrollo emocional que tiene lugar en un laboratorio o taller.
- II. Ayudar a la autorevelación.
- III. Dar un recurso para que después del laboratorio o del taller se pueda reforzar lo aprendido.

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Lápices para cada participante.
- II. Un cuaderno con espiral para cada participante.

## DESARROLLO

I. El Facilitador habla sobre llevar un diario personal como el mejor medio para entender lo aprendido y las experiencias que tuvieron lugar durante el laboratorio o el taller.

II. Le da a cada participante un cuaderno y un lápiz.

III. Les pide que usen las páginas izquierdas del cuaderno para las descripciones objetivas del ejercicio en grupo y las derechas para las reacciones subjetivas. Tal vez quiera colocar a la vista de todos modos una nota típica como la siguiente:



## QUÉ PASO

Juan empezó usando un ejercicio para conocerse, en el cual listamos diez hechos sobre nosotros mismos bajo el título "¿Quién Soy?". Nos pusimos la hoja en la ropa y luego caminamos alrededor, leyendo la lista de los otros, todo sin hablar

Me sentí un poco asustado la primera vez, porque no pude pensar en nada sino en el "vicepresidente encargado de las ventas". Luego pensé varias cosas que podría escribir, pero no estaba seguro que deseaba que toda esa gente lo viera.

IV. El Facilitador explica a los participantes que tendrán tiempo durante el laboratorio o el taller para escribir sus notas en el diario.

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EL EXAMEN NACIONAL DE INSTRUCTORES

**OBJETIVO:** Evaluar, con buen humor, la propia pericia como instructor.

**TIEMPO:** 5 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 25 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar sentados.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

I. Diga al grupo que lo va a someter al "Examen nacional de instructores. (Nota: El título y las preguntas se pueden cambiar con facilidad para adaptarlos a un grupo particular.)

II. Hagan que todos los asistentes pongan la palma de la mano sobre una superficie plana con los dedos bien extendidos y compruebe que las falanges del dedo medio queden bien pegadas a la superficie plana.

III. Informe al grupo que va a hacer cuatro preguntas sencillas. Si la respuesta es "Sí" deberán levantar el pulgar u otro dedo que usted mencione:

1- Empecemos con el pulgar. ¿Toma usted parte en el aprendizaje? (Si la respuesta es sí, levante el pulgar lo más que pueda).

2- Correcto; abajo el pulgar. Ahora, vamos con el meñique. ¿Tiene usted un empleo interesante? (Si la respuesta es sí, levante el meñique).

3- Ahora vamos con el índice. ¿Le gusta su trabajo? (Si la respuesta es sí, levante el índice).



4- Gracias. Ahora, con todos los dedos en su posición original, les haré la última pregunta. Contesten con el dedo anular y háganlo con toda honradez. ¿Es usted realmente bueno en su trabajo? (Si la respuesta es sí, levante el dedo anular).

Las risas le harán saber que todos los participantes dejaron los dedos bien apoyados en la superficie plana, es punto menos que imposible levantar el dedo anular.

IV. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EVALUACIÓN DEL NIVEL DE PARTICIPACIÓN EN EL CURSO

## OBJETIVO

- I. Ayuda a incrementar la calidad de participación de los miembros de un grupo de trabajo.
- II. Permite la retroalimentación de manera estructurada y en consecuencia poco amenazante.
- III. Explora las áreas de oportunidad de participación y sensibiliza a los miembros de un grupo a actuar conforme su propio potencial.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente amplio que permita utilizar una mesa de trabajo.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Rotafolio y plumones.
- II. Sobres a cada participante.
- III. Veinte tarjetas rojas por participante.
- IV. Veinte tarjetas amarillas por participante.
- V. Veinte tarjetas verdes por participante.
- VI. Hoja de Resultados.
- VII. Hoja de Autoinquisiciones.

## DESARROLLO

- I. Se entregan los sobres a los participantes con sus sesenta tarjetas de colores.



II. Se les pide que saquen las tarjetas de los sobres.

III. Se recogen los sobres siguiendo un sentido de la mesa (de izquierda a derecha o viceversa) y se vuelven a entregar en el sentido contrario de uno en uno, pidiendo que vayan depositando en cada sobre una sola tarjeta seleccionando los colores bajo el siguiente significado:

<b>Rojas</b>	<b>Poca participación</b>
<b>Amarillas</b>	<b>Mediana participación</b>
<b>Verdes</b>	<b>Mucha participación</b>

IV. Al final, el número de tarjetas debe ser igual al número de participantes menos uno.

V. Se contabilizan, por aparte, los colores de los sobres y los colores de las tarjetas que se quedaron porque no las dieron.

VII. Se entrega a todos los participantes la Hoja de Resultados y la Hoja de Autoinquisiciones y se les pide que las llenen.

VIII. Se forman los subgrupos y se pide que anoten sus conclusiones en hoja de rotafolio.

IX. Se nombran representantes en cada subgrupo para que pasen en reunión plenaria a exponer sus resultados globalizados.

X. Se discuten estos resultados globales procurando destacar las constantes que en ellos aparezcan.

XI. Se trata de llegar a compromisos grupales de participación.

XII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





## HOJA DE TRABAJO

### HOJA DE RESULTADOS

<b>Nombre del alumno:</b>			
<b>He participado en el curso:</b>	<b>Mucho</b>	<b>Medianamente</b>	<b>Poco</b>
<b>Me llegaron en el sobre las siguientes tarjetas:</b>	<b>Número de verdes:</b>	<b>Número de amarillas:</b>	<b>Número de Rojas:</b>
<b>Porcentaje de participación que me dieron</b>	<b>%</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
<b>Me quedaron sin distribuir las siguientes tarjetas:</b>	<b>Número de verdes:</b>	<b>Número de amarillas:</b>	<b>Número de Rojas:</b>
<b>Porcentaje de participación que me dieron:</b>	<b>%</b>	<b>%</b>	<b>%</b>

Nota: los porcentajes son deducidos "por regla de tres simple", los otorgados a uno por el total de alumno, los atribuidos por uno por el total de tarjetas que se le dieron a cada color.



## HOJA DE AUTOINQUISICIONES

1- ¿La apreciación personal de mi participación en este grupo es sensiblemente mayor o menor que la percepción que tienen mis compañeros de mi actuación? ¿Porqué?

2- ¿Qué evaluación de mi desempeño considero más confiable la mía o la del grupo en términos de certeza y precisión? ¿Porqué?

3- La discrepancia entre los porcentajes finales que me otorgaron y atribuí, la percibo altamente significativa o poco significativa en el terreno puro de la retroalimentación a mi conducta? ¿Porqué?

4.- ¿Bajo la perspectiva de esta experiencia, es posible que piense que mi comportamiento puede mejorar cualitativamente y/o cuantitativamente con el propósito de enriquecer al máximo la vivencia de mi grupo? ¿Cómo?



# EXÁMENES PRELIMINARES

**OBJETIVO:** Determinar quiénes de los participantes necesitan capacitación y quiénes no.

**TIEMPO:** 15 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Hoja del Examen para cada participante.
- II. Lápiz para cada participante.
- III. Pizarrón o rotafolio para el grupo.

## DESARROLLO

I. El Facilitador explica a los participantes que los exámenes preliminares tienen muchas posibles aplicaciones. Se pueden emplear para determinar quién necesita capacitación y quién no; cuáles partes del programa necesitan más tiempo y cuáles menos; establecer una línea con base en los conocimientos o pericias con la cual se compararán las calificaciones de los exámenes posteriores; obtener los resultados de los análisis de necesidades o simplemente informar a los participantes de los principales temas que se tratarán. Por supuesto, el formato seleccionado, la profundidad del material que se abarque e incluso la anonimidad permitida variarán mucho según sean los objetivos principales que se busquen.

II. Para fines ilustrativos, se describirá la técnica utilizada con efectividad por Don Krikpatrik en sus conferencias por todo el país relacionadas con la "Evaluación de la capacitación". Al comienzo de la sesión, se pide a los participantes que contesten El Examen Preliminar.



III. La calificación de los exámenes se hace de inmediato. Se puede agregar un poco de humor para reducir las tensiones ( por ejemplo, dar 50 puntos al que escriba su nombre y apellidos con más claridad ). Los resultados del grupo se pueden obtener registrando en un rotafolio los puntos de cada persona según vayan levantando la mano y haciendo una tabulación; también, se puede recoger la hoja de cada persona. La entrega de las respuestas permite al Facilitador tener un examen previo del material de la sesión y establecer la tónica para las siguientes sesiones. Asimismo, los datos del examen preliminar permiten al Facilitador incluir en sus pláticas posteriores algunos aspectos útiles y relacionados ( por ejemplo, la forma en que el examen preliminar sensibiliza al grupo para el examen posterior).

#### **PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN:**

- 1.- ¿Cuáles son los pro y los contra de los exámenes preliminares?.
- 2.- ¿Cómo podrían los supervisores y otros administradores utilizar en forma productiva los exámenes preliminares?



## HOJA DE TRABAJO

1 a 4. ¿Cuáles son los cuatro criterios mediante los cuales se evalúan los programas de capacitación?

Respuesta : (Reacciones, Aprendizajes, Comportamientos, Resultados).

5.- ¿Cuál criterio se emplea con más frecuencia?

Respuesta: (Reacciones).

6.- ¿Cómo se llama un grupo que recibe capacitación con respecto a otro que no la recibe? ¿A este cómo se le llama?

Respuesta: (Grupo experimental y grupo de control)

7.- ¿Cómo se llama la evaluación que se hace en un grupo antes de que reciban capacitación? Respuesta: (Examen posterior)

8.- ¿Cómo se llama la evaluación después de que un grupo recibe capacitación?

Respuesta: (Examen posterior).

9.- Cierto o Falso. La persona que imparte capacitación en un aula es la que mejor puede evaluar el programa de capacitación

Respuesta: (Falso).



# FESTIVAL DE LA CANCIÓN

## OBJETIVO

- I. Reforzar el aprendizaje de conceptos presentados en el curso.
- II. Reforzar la autoestima y pertenencia de un equipo de trabajo

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos compuestos por 6 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado. Acondicionado para que los participantes trabajen en subgrupos, sin que se interfieran.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Opcional: Diversos instrumentos musicales.

## DESARROLLO

I. El instructor divide a los participantes en subgrupos compuestos por un máximo de 6 participantes en cada uno de ellos.

II. El instructor indica a los subgrupos que la tarea que deben realizar consiste en componer una breve canción, cuya letra se refiera a los conceptos más importantes del curso (o en su caso a los valores y/o características más valiosas que tenga su equipo de trabajo); así mismo, les entrega los instrumentos musicales o los invita a utilizar creativamente cualquier objeto como instrumento musical.

III. Al término de la actividad anterior, el instructor reúne a los subgrupos en sesión plenaria y cada subgrupo presenta su canción.



IV. El instructor, junto con el grupo, califican y premian a la mejor canción.

V. Como herramienta para reforzar el aprendizaje, a través de la continua repetición, el instructor pide al grupo (en diferentes momentos del curso) que canten la canción.

VI. El instructor guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.



# FORMULARIOS PARA EVALUACIÓN PRONTA

## OBJETIVO

- I. Examinar y reforzar el aprendizaje en la sesión del día.
- II. Dar al Facilitador una retroalimentación pronta del adelanto logrado cada día.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes estén cómodos.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

## DESARROLLO

I. Diseñe un formulario breve y directo para evaluación, que permita anotar en forma acumulativa las reacciones de los participantes durante la sesión. El formulario, por ejemplo, se podría enfocar hacia tres elementos:

- a. ¿ Qué tan valiosa fue la sesión de hoy para usted?. (Escala de cinco puntos).
- b. ¿ Cuáles son las cosas más importantes que aprendió hoy ?.
- c. ¿Cómo pretende aplicar esas ideas en su trabajo?.

II. Distribuya y recoja los formularios ( que no deberán llevar el nombre ) durante los diez minutos de la sesión de todos los días. Haga una lista de las respuestas y prepare un breve análisis de la información lograda; comparta ese análisis con el grupo al principio de la siguiente sesión. Utilice esa exposición como base para un examen conciso, aclaración de percepciones erróneas y como base para la presentación de los temas de ese día.



**PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN Y PUNTOS IMPORTANTES:**

1.- ¿Qué técnicas o métodos utilizados en la sesión anterior ayudaron más a su experiencia de aprendizaje?

2.- ¿A qué grado coincidió el consenso del grupo acerca de los puntos importantes aprendidos con el de usted?. ¿ Por qué hubo una diferencia ?

3.- ¿ Cuáles son las fuerzas que lo animan ( y desaniman ) para aplicar las mejores ideas en su puesto de trabajo?

III. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

## OBJETIVO

- I. Estimular la reflexión de los participantes sobre el desarrollo de una sesión de aprendizaje.
- II. Evaluar la sesión de un curso.

**TIEMPO:** 40 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes se puedan sentarse cómodamente.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El instructor solicita a los participantes que se sienten cómodamente.
- II. Les indica el objetivo del ejercicio y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.
- III. Instrucciones:
  - 1.- Cierren por un momento los ojos y, mientras, presten atención a su respiración.
  - 2.- Cuenten hasta diez y al contar tomen todo el aire que puedan;
  - 3.- Retengan el aire mientras cuentan hasta diez.
  - 4.- Exhale el aire mientras cuentan hasta diez.
  - 5.- Quédense sin aire y cuenten hasta diez.



6.- Repitan el ejercicio anterior cinco veces.

7.- Pregúntense: ¿Qué he aprendido hoy? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

8.- ¿Qué fue lo que más disfruté hoy? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

9.- ¿Qué es lo que no me gusto? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

10.- ¿Qué he dado y qué he recibido hoy? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

11.- ¿En qué aspectos soy mejor hoy? (Inhalen y exhalen aire profundamente y esperen diez segundos).

12.- Ahora, regresen al aquí y al ahora, abran lentamente los ojos.

IV. El instructor, en sesión plenaria, solicita a cada participante que de sus comentarios.

V. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# DE CASA EN CASA

## OBJETIVOS:

1. Amplio intercambio de informaciones y conocimientos entre todos los miembros de un grupo.
2. Integración y participación de todos en el grupo.
3. Estudio de los distintos aspectos de un tema.
4. Revisión de los diversos puntos de un programa.

## DESARROLLO:

- I. presentación del tema que se va a estudiar.
- II. . Formación de los grupos y distribución de las preguntas para cada grupo.
- III. PRIMERA ETAPA: En casa: cada grupo estudia, elabora la cuestión que le ha correspondido.
- IV. SEGUNDA ETAPA: De casas en casa: Cada grupo envía representantes a todos los demás grupos, a fin de buscar las respuestas a las distintas preguntas; al mismo tiempo alguien se queda en el grupo para proporcionar a los demás la propia respuesta.

TERCERA ETAPA: De nuevo en casa: cada grupo, reunido de nuevo, y en posesión de todas las respuestas, elabora la propia síntesis y realiza su estudio final.

CUARTA ETAPA: Asamblea final: preguntas y aclaraciones complementarias; evolución del trabajo realizado. Programación de la próxima tarea. Conclusión.

## APLICACIONES Y VARIANTES DE LA TÉCNICA.

Cada etapa puede variar 10 minutos, media hora, una o varias clases, según la complejidad de las preguntas. Pero esto debe estar muy bien planeado.



# ACUARIO

**OBJETIVO:** Esta técnica se emplea para capturar a un mismo tiempo varios aspectos de un tema, interesar al grupo en el trabajo que realiza el equipo y suplir diferencias, por lo que a carencia de material de laboratorio se refiere.

## **ORGANIZACION:**

- a) El maestro elegirá el tema que va a desarrollar y lo presentará al grupo.
- b) Les indicará fuentes de información .
- c) Les proporcionará el material necesario especialmente si se trata de una práctica de laboratorio.
- d) Elegirá a los alumnos que fungirán como "peces" (5 o 6).
- e) El maestro escribirá un paquete de sencillas preguntas para diferentes niveles de observadores a quienes se llamarán "tiburones".

## **DESARROLLO:**

- El equipo de alumnos "peces" deberá quedar en un lugar visible.
- Se explicará al equipo lo que tiene que hacer y se le proporcionará el material necesario.
- Se colocará en forma discreta el primer nivel de "tiburones" para que observen el trabajo sin que se enteren "los peces".
- Detrás del primer nivel, se colocará el segundo nivel de tiburones y les indicará lo que deben observar en forma discreta sobre el trabajo de los peces.
- Se colocarán tantos niveles como sea posible, procurando que cada nivel observe lo que le corresponda, pero sin que los observados se den cuenta.



- Concluido el trabajo desarrollado por los peces, estos presentaran sus conclusiones.
- Los tiburones externaran sus observaciones y las pondran a consideracion del grupo.
- Si el maestro considera necesario, los peces volveran a realizar el trabajo, tomando en cuenta las observaciones hechas por los tiburones.

### **EVALUACIONES:**

A los peces:

Por su organizacion y desarrollo correcto del trabajo.

A los tiburones:

Por sus observaciones oportunas y validas y las modificaciones que propongan.

Al grupo:

La evaluación se hara por medio de preguntas orales o pruebas objetivas.



## BOLILLERO

¿Qué es?

Es un certamen colectivo de formulación y respuesta de preguntas.

¿Para que sirve?

Para integrar, revisar y profundizar un tema.

¿Cómo se hace?

El docente presentará el tema objeto de la revisión.

1er. momento:

Se formarán grupos de 4 a 6 integrantes.

Cada grupo y en virtud del tema y materiales, formularán preguntas interrogantes, etc, que escribirá en distintos papeles.

Cada grupo presentará las preguntas al coordinador y éste las analizará, eliminando aquellas que se repitan y agregando aquéllas que crea oportuno.

2do. momento:

Con las preguntas seleccionadas se construirán bolillas, que se depositarán en un bolillero dispuesto a tal fin.

Cada grupo pasará y extraerá una o más bolillas e intentará responder el interrogante que contiene, obteniendo por cada respuesta correcta, 1 punto y por cada incorrecta menos 1 punto. La actividad finalizará cuando hayan salido todas las bolitas.

Simultáneamente se llevará un tablero de control con el puntaje de los grupos participantes.

3er. momento:

En plenario se plantearán las dudas que persisten sobre el tema, las que podrán ser explicadas por algunos de los participantes o por el docente coordinador.



# COMBATE

Descripción:

Consiste en enfrentar a dos grupos de un mismo grupo con el objeto de evaluar el tema estudiado.

Mecánica.

1. a un grupo "x" se le divide en dos partes.
2. A una parte se le denominara el equipo de los nones y la otra el equipo de pares.
3. Se nombrara del mismo grupo, un equipo moderador, mismo que deberá dominar el tema perfectamente. (dicho equipo estará formado por tres miembros: un moderador, un tomador de tiempo y un anotador.)
4. Cada parte del grupo nombrara a un capitán este tendrá la oportunidad de controlar, animar y colaborar para defender a sus compañeros además de poder protestar en caso de haber anomalías.
5. Se trata de un cuadro en el pizarrón en donde se harán las anotaciones que correspondan.

Como emplear esta técnica.

1. Al grupo en su totalidad se le dan 50 minutos para estudiar el tema indicado, esto se hará individualmente.
  1. Se organiza el combate de manera que los alumnos estarán listos para actuar.
  2. Un alumno del grupo de los nones (o pares) elegirá a un compañero del equipo contrario para que conteste la pregunta lanzada por el primero.
  3. El alumno que deba contestar tendrá 10 segundos para hacerlo.
  4. Si el alumno contesta dentro del tiempo marcado, no se le hará ninguna anotación en el cuadro.





5. Si el tomador de tiempo al concluir los minutos no recibe respuesta los compañeros del grupo, levantando la mano, entraran al rescate, el que deba contestar será nombrado por el moderador si lo hace correctamente, no se hará ninguna anotación en el cuadro.
6. Si la persona a la cual se le lanzo la persona no contesta y tampoco contesta el compañero que trato de rescatarlo, se anotara en el cuadro "herido" (nombre o número del alumno)
7. Se considera " muerto" cuando la misma persona y el rescate no logran contestar en dos ocasiones.
8. Es válido elegir al alumno herido o a otra persona para lanzarle otra pregunta.

Al terminar de lanzar sus 5 preguntas un equipo, el otro proseguirá de la misma forma. Posteriormente se vuelve a empezar y se van alternando los equipos.

Sugerencias didácticas:

Se recomienda que el maestro defienda las decisiones. Cuando una pregunta esté mal formulada o cuando las respuestas sean aceptables.

Podrá ampliar las respuestas que así lo ameriten.

Al finalizar la actividad el maestro hará hincapié en los puntos más importantes del tema tratado.

Nota:

Si durante el desarrollo de la actividad se observa mucha divagación al hacer las preguntas y al contestar las mismas, el maestro puede decidir y dar un tiempo razonable para que los equipos puedan proveerse de más armas (es decir dar un receso para que se vuelva a estudiar el tema).



## EL MENSAJE

Descripción. Es un grupo de mensajeros que se van transmitiendo un mensaje.

Objetivos.

1. Aprender a escuchar.
2. Saber expresarse correctamente.

Mecánica:

1. Explicar en que consiste la forma de trabajo.
2. Elegir a 5 o 10 elementos del grupo (depende del total) que serán mensajeros.
3. Pedir a estos elementos que abandonen el grupo.
4. Elaborar con el resto del grupo un mensaje cualquiera.
5. Pedir a uno de los mensajeros y darle a conocer el mensaje.
6. proporcionar este mensaje a todos los mensajeros de manera individual (mensajero a mensajero)
8. Comunicar al grupo el mensaje obtenido (mensajero por mensajero en orden).



# EXPRESARLO CON MÍMICA

¿Para qué sirve?

Para comunicar y expresar ideas.

Se utiliza para profundizar un tema social o económico y al finalizar arribar a una conclusión. Los alumnos deben ser capaces de comunicar dichas ideas con el simple hecho de usar su imaginación haciendo señas y gestos.

Materiales a utilizar:

Lectura breve acerca del tema que se va a profundizar.

Un salón lo suficientemente grande.

TIEMPO: 50 minutos.

Tamaño del grupo:

30 alumnos.

Desarrollo:

El docente debe presentar a sus alumnos el material impreso donde esta plasmado lo que se quiere dar a entender.

PRIMER MOMENTO:

Se formarán grupos o equipos de trabajo de 6 integrantes.

SEGUNDO MOMENTO:

Los integrantes de cada grupo conversarán sobre el tema en cuestión.

TERCER MOMENTO:



Una vez que se tengan definidas las ideas de la lectura que se comento, los alumnos van a construir señales con mimica para dar a entender la idea que les parecio principal al resto del grupo, cada grupo hara lo mismo de tal manera que existan ideas diferentes.

CUARTO MOMENTO:

EL resto del grupo va a tratar de adivinar la idea y se anotara en el pizarrón.

Quinto momento:

Una vez que todos los equipos pasen y se hayan decisfrado sus ideas se discutira en plenario para ir sacando conclusiones y la importancia del tema en la vida propia o social del pueblo o del país.

Se les pide a los alumnos que expliquen como se sintieron en esa experiencia.



## EL ROMPECABEZAS

**OBJETIVO:** La técnica nos permitirá saber si el tema que se expuso en clase fue entendible para cada uno de los alumnos.

**MATERIAL:**

Marcadores

Papel Bond

Pegamento

**DESARROLLO:**

Previamente se elaborará un cuadro sinóptico, del tema expuesto, en el papel bond el cual se tendrá que cortar en varias partes de acuerdo al número de alumnos, estos se esconderán en diferentes partes del salón previos a la clase, al termino de la exposición se pedirá a los alumnos que busquen y que cada uno tome una parte la cual entre todos tendrán que analizar y colocarlos en el orden correcto en base al tema antes visto.



# CAMBIO DE HOJA

## Objetivo:

La siguiente técnica nos permitirá darnos cuenta si los contenidos de una exposición quedaron claros para cada uno de los alumnos.

## MATERIALES:

Hojas blancas

Lápices (uno para cada participante)

Se expondrá en clase un tema x.

## DESARROLLO:

Será una persona la que de las instrucciones de cómo se llevara a cabo la técnica.

1.- la persona que tenga la hoja escribirá en ella lo que entendió del tema.

2.- La persona que dirige la técnica dirá un número y en seguida mencionará derecha o izquierda (Por ejemplo 3 derecha y la persona que inició tendrá que recorrer la hoja a tres personas que estén a su derecha )

3.- A la persona que llegó la hoja escribirá algo más sobre el tema expuesto dándole secuencia a lo que puso el compañero anterior a él, así se irá rotando la hoja.

4.- final se leerá las hojas conociendo lo que el grupo escribió sobre el tema expuesto.



## LECTURA COMENTADA

La lectura comentada la utilizo todos los días antes de iniciar mi clase, con el fin de fomentar el hábito en los educandos, ya que la poca experiencia que he tenido frente a grupo he observado muchas dificultades en los alumnos para comprender y sacar las ideas principales de un texto así como para analizar y hacer críticos y reflexivos para la resolución de problemas que se presentan en la vida práctica.

### FORMA DE REALIZACIÓN

- 1.- Lectura general del texto en silencio para saber de que se trata y localizar las ideas principales.
- 2.- Tomar nota y elaborar un resumen, cuidando ortografía, letra y puntuación.
- 3.- Pido la participación de cada integrante dando se punto de vista personal
- 4.- Explicó la clase, dejó un ejercicio en equipo y terminó dando una pequeña tarea.



## EL ACUSADO

el grupo elige a una persona para que pase al frente y responda preguntas de un tema determinado (puede acordarse que serán tres o cuatro preguntas y al término deberá pasar otra persona)

el "acusado" deberá utilizar todos sus conocimientos para dejar satisfechos a quienes les preguntan pero en caso contrario podría hacerse acreedora una sanción (bailar, cantar, contar un chiste, etc)

podrán pasar a "la silla" el número de personas que se acuerde o todos los asistentes (si así lo estiman conveniente)

al término el grupo habrá detectado quien de sus compañeros tiene una mayor facilidad para encarar problemas.





# CONSTRUIR ORACIONES

Objetivo:

Reafirmar el manejo de un tema.

Materiales:

Globos o chicles con envoltura de colores,

Papel bond y

Plumones.

1. Se reparten globos o chicles de diferentes colores a todos los alumnos.
2. Se les pide a los alumnos que se reúnan, por colores.
3. Una vez integrados los equipos se nombra un capitán.
4. Éste designa el nombre de su equipo.
5. Entre todos van a elegir una palabra relacionada al tema que se abordó en clase.
6. Posteriormente cuando se mencione el nombre del equipo, van a escribir una oración que contenga la palabra que eligieron.
7. En la segunda ronda los equipos tendrán que escribir otra oración, con la condición que tiene que empezar con la última palabra de la primera oración sin perder de vista el tema de clase.
8. El tiempo para escribir la oración es de 50 segundos.
9. Gana el equipo que escriba más oraciones.



# LOS NOTICIEROS DE TELEVISIÓN

## PROPÓSITO:

Desarrollarán la habilidad para analizar e interpretar información de diversos textos históricos, y lograrán la capacidad de comunicarse de manera oral y escrita.

## MATERIAL:

- \*Una caja de cartón grande (que simule el televisor).
- \*diversas bibliografías de historia en las que se aborde el tema ( aparte del libro de texto).
- \* Hojas blancas.
- \*Lapices
- \*Marcadores.
- \*Papel bond.

## DESARROLLO:

El grupo se distribuye en tantos equipos, según sea el número de bibliografía a utilizar, cada equipo analizará la información del tema y realizará el escrito para dar a conocer la noticia al público (cada equipo representa un canal de televisión, como el canal de las estrellas, azteca 7, 13, canal 9 etc.y pasarán por turnos).

El resto de los equipos anotarán lo más relevante y lo que sea diferente de cada uno de los distintos noticieros.

Después de haber concluido su participación, los equipos realizarán un cuadro comparativo de la noticia presentada en los distintos canales, y elaborarán una conclusión por escrito.

**VARIANTES:** Esta técnica puede utilizarse en otras asignaturas.



## MAYEUTONIC

Esta tècnica tiene como propòsito facilitar la reflexiòn de un tema, mediante un procedimiento en donde los integrantes establecen un acto comunicativo de preguntas y respuestas en cadena, la cual tambièn permitirà cuestionar, analizar y proponer posibles alternativas de soluciòn, mismos que pueden constituirse en nuevos puntos de partida para investigar.

Forma de realizaciòn.

- 1) El grupo elige un tema y un moderador.
  - 2) Se organiza el grupo en mesas de trabajo (4 alumnos màximo)
  - 3) Los equipos analizan el tema y escriben en tarjetas preguntas y respuestas. (tambièn pueden ser sòlo preguntas en relaciòn a conceptos nuevos del tema)
  - 4) Cada mesa de trabajo se organiza para plantear una pregunta al equipo que tiene cerca (siguiendo la direcciòn de las manecillas del reloj) èste responde, luego se analiza la respuesta en equipo, y posteriormente se argumenta una respuesta. Luego el equipo que respondiò harà lo mismo con la siguiente mesa de trabajo relacionando la respuesta 1 y generando otra y asì hasta concluir con todos los equipos.
- Es importante tener en cuenta el papel activo del moderador para orientar el intercambio de informaciòn y la negociaciòn de significados en el proceso esto permitirà la construcciòn del conocimiento y un clima agradable en el grupo de aprendizaje.
- 5) El moderador anotarà las preguntas que representaron una dificultad entre la interacciòn de los equipos y los darà a conocer al grupo para llegar a las conclusiones y nuevos puntos de partida para posteriores investigaciones.



Esta tècnica es flexible y puede ser adaptada de acuerdo a las personas con que interactuamos, al contexto y al tema que elija el grupo.

En la pràctica se sugiere que el moderador permita la participaciòn de los integrantes del grupo con espontaneidad, asì como evitar que las respuestas sean inmediatamente desechadas o afirmadas, lo importante es que el grupo reconstruya la informaciòn que se le otorga de acuerdo a su Estructura cognitiva que posee; y se le respete, asì como promover las aportaciones y el establecimiento de nuevas lineas de investigaciòn del tema.



# TÉCNICA GRUPAL PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS.

## Habilidades lingüísticas

Para desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza sobre todo de una lengua extranjera.

### A) Comprensión auditiva:

- el maestro reparte hojas con fragmentos incompletos de una canción o poesía en inglés.
- los alumnos escuchan la canción dos o tres veces, previa explicación del maestro acerca de la situación en que se da el contenido.
- los alumnos elijan frases o palabras que complementen los fragmentos.

### B) Presentar materiales visuales que apoyen en el contexto del alumno.

- los alumnos expliquen la información extraída de la canción (lo que hayan entendido).
- los alumnos proponen situaciones para crear y completar lo que falta de la canción; presentándolas en forma oral y por parejas o en equipo.

### C) Comprensión de la lectura.

- los alumnos repasan la canción completa, escuchada, y proporcionan una breve explicación del contenido; de preferencia en silencio; en forma oral.

### D) Expresión escrita.



- despues de repasar, cantar en grupo y leer la cancion; los alumnos escriben palabras que rimen con las que hayan empleado (para complementar) y que las asocien con otras que les permitan utilizar conectores.
- estos ejercicios permitiran a los alumnos construir textos breves.
- por ultimo, pedir a los alumnos que elaboren un pequeño mensaje (saludo, despedida) para intercambiarlos.



## CAJA DEL CONOCIMIENTO

### MATERIAL:

- Caja de cartón, aproximadamente de 60 x 80 cm.
- Hojas y cartulina de colores o recortes.
- Pintura.
- Pinceles.
- Pegamento.
- Hilo (para amarrar o para colgar).
- Tijeras.

El empleo de esta técnica permite descubrir el conocimiento; explicarlo y/o reafirmarlo. Se adapta a casi cualquier tema, de cualquier materia y a cualquier nivel.

Se puede impulsar la creatividad y socialización del alumno.

### ORGANIZACION:

- Se elige el tema a trabajar.
- Se divide al grupo en equipos de 4 a 6 alumnos.
- Se nombra un coordinador. Acorde a las necesidades del grupo.
- Se asigna un "subtema" a cada equipo.
- Se reparte a los equipos el material.
- El maestro o guía explica el procedimiento de trabajo:

Con el material brindado deben desarrollar el tema asignado.

Se sugiere a los alumnos pintar en el fondo y los costados de la caja de cartón y a partir de esto; dibujar, pintar, recortar los elementos que signifiquen el tema, pudiendo pegarlos, colgarlos o pintarlos.

- Se inicia la exposición, el orden será de acorde al tema.



El equipo expositor pregunta que es lo que entienden con su trabajo a sus compañeros y a partir de esto comienza su exposición.

- Determinar previamente el tiempo disponible para la exposición del tema.  
Al finalizar los equipos, se da una conclusión del tema por parte del maestro en conjunto con la participación de los alumnos.

Se EVALUA

- de acuerdo al trabajo realizado con el material y el manejo del mismo en la exposición;
- de acuerdo al éxito de la explicación al grupo;
- trabajo en equipo.





# EL LABERINTO DE LAS DECISIONES

## I. OBJETIVO

Ejercitarse en la toma de decisiones, en los diferentes momentos por los que atraviesa un proceso, proyecto o plan de acción. Además el desarrollo del ejercicio facilita la comprensión de la lógica en que está basada la secuencia de un programa y/o proceso.

## II. CONTENIDO

Esta técnica está basada en la recuperación de la lógica del juego de los "laberintos" la idea básica es tratar de ir encontrando una "ruta correcta" entre varias posibilidades opcionales. Estas opciones se van presentando al jugador a medida que va avanzando en el laberinto; al ir encontrando las opciones correctas –es decir, cuando hay paso- se hace posible llegar a la meta final. En los procesos organizativos, a medida nos encontramos en situaciones similares; por ejemplo: cuando tenemos una meta muy definida (en base a necesidades concretas) pero necesitamos tener claro el mejor camino para lograrla, estableciendo una secuencia de acciones, trámites, decisiones, procedimientos, chequeos, etc

## III. PREPARACIÓN

Antes de poner esta técnica a los participantes, se requiere de una preparación por parte del equipo coordinador, quienes deberán plantear un problema a resolver (una meta a alcanzar o una acción a llevar a cabo) así como las diferentes tareas y "pasos" alternativos para lograr el fin propuesto.

Todas las tareas o decisiones a tomar se anotarán en tarjetas a los equipos participantes como opciones posibles en el laberinto. Esas tarjetas se pegan con



cinta adhesiva sobre el laberinto, de tal manera que solamente las opciones correctas permitan el paso; las opciones incorrectas estarán cubriendo tramos cortados (o cerrados) por las cuales no será posible seguir avanzando.

### III. DESARROLLO

El colectivo se organiza en grupos de 6 o 7 participantes y a cada equipo se le entrega un laberinto para su resolución. En cada tramo del laberinto, los participantes encontrarán varias alternativas sobre las cuales tendrán que decidir. Si en el laberinto encuentra tres posibles opciones tendrá que decidir cual de las tres acciones es más lógico realizar primero; si después de la reflexión se decide a favor. Únicamente debajo de las opciones “correctas” hay paso. De esta manera, el grupo irá encontrando la secuencia lógica de actividades a realizar para alcanzar la meta propuesta.

### IV RECOMENDACIONES

Compartir en plenario las discusiones en los grupos. Hay que evitar que el laberinto se resuelva “adivinando”, es mucho más educativo una “equivocación” en el juego que permita confrontar diferentes puntos de vista, que una solución sin errores lograda con ayuda de la suerte.

Se pueden usar marcadores (o lápices) de diferentes colores para señalar la “ruta correcta” de los diferentes intentos fallidos. Esto ayudara a cotejar en el plenario los puntos críticos de la secuencia planeada.

En el reverso de las tarjetas equivocadas, se puede escribir alguna orientación o explicación sobre el fallido cometido.

Tratar de dilucidar si los errores cometidos se deben a incoherencias en la lógica del proceso o discrepancias en los criterios para tomar la decisión.



## LA FRASE.

Objetivo: Conocer el dominio del tema y ayudar a la asociación de palabras.

Tiempo: 20 min.

Material: Hojas blancas, gomas y lápices.

Desarrollo.

- \* Formar equipos (del menor número de integrantes posibles).
- \* El profesor dará varias palabras. Ejemplo: descubrió; físico; leyes; Inglés; universal.
- \* En un tiempo determinado, cinco minutos como máximo, cada equipo, con esas palabras debe formar una frase, congruente a la información. Ejemplo: El físico Inglés Isaac Newton, descubrió las leyes de la gravedad universal.
- \* Una vez terminado el tiempo, cada equipo dice la frase que formó.
- \* Asignar puntos para aquel equipo que terminó la frase correctamente.



## "INTERNET MI MEJOR ALIADO"

Objetivo: Llevar con éxito una investigación en internet.

Participantes: Esta técnica es individual.

Material: una computadora, con servicio a internet, papel, un lápiz, impresora, todo lo necesario para la realización de tu investigación.

Lugar: Lo que más te recomiendo es que sea en un lugar donde no existan distractores como el ruido, la gente, aunque música muy tranquila puede ayudar a crear un mejor ambiente de trabajo.

Proceso: Lo primero que tienes que hacer es conectarte a una página que tiene la función de ser un buscador como lo es google, altavista, yahoo, el índice, entre otros tantos ya sea de habla hispana o en otro idioma.

Una vez conectada a esta página en el recuadro pondrás lo que a ti te interesa, tratando de ser lo más concreto posible evitando lo siguiente:

- 1.- Usar palabras como de, los, para, si, etc.
- 2.- Escribe las palabras más concretas que se te ocurran sobre el tema.
- 3.- Para una mayor exactitud utiliza el símbolo de (+) ejemplo: técnica+educativa  
O las puedes encerrar entre comillas para una mejor búsqueda. ("") ejemplo:

"técnica educativa"

Si observas en las dos búsquedas no utilices palabras acentuadas estas deben ser eliminadas.

Si la información que obtuviste no es satisfactoria a tus intereses, entonces utiliza sinónimos que te ayuden a cercarte más a la información.



El resultado te botara un sin número de páginas, Generalmente las primeras direcciones son las que tienen un alto contenido de información, las demás sólo tienen relación con el tema.

Te recomiendo que revises de manera muy rápida las primeras 20 páginas, aquellas que consideres mas significativas.

Copia la fracción de texto que más importancia tenga y pegalas en un procesador de texto, si encuentras imagenes significativas guardalas pueden servirte.

No olvides copiar la dirección de la página que has consultado para tener tus referencias bibliográficas.

Una vez recabada la información necesaria ordenas y unes los textos que fueron los más relevantes.

Porteriormente ya con la información, elabora un resumen tocando aquellos puntos más importante.

Y complementa con un cuadro sinóptico, mapa mental, pregunta y respuestas, etc.

Con esto lograras tener una investigación sencilla y completa obteniendo:

- 1.-Información, imagenes y referencia bibliográfica.
- 2.-Resumen del tema (demostrando la comprensión del mismo por quien la elabora).
- 2.-Una representacion gráfica que te ayudara en participaciones en clase o un buen material de estudios a la hora de luna evaluación.



## TÉCNICA DEL LIBRO (MESA REDONDA)

El procedimiento de esta técnica consiste en llegar al conocimiento de un tema, mediante la discusión que se realiza entre un grupo corto de personas, presididas por un moderador encargado de coordinar las exposiciones que presentan los participantes.

La interacción del exponente incrementa el interés del grupo hacia el tema del estudio.

La finalidad de esta técnica es confrontar diferentes opiniones y determinar las que coinciden y las que son diferentes, a fin de llegar a conclusiones válidas.

Al emplear esta técnica, es de aconsejarse que el modelador no permita discusiones prolongadas.

### ORGANIZACIÓN

- a) Se nombrará un conductor o moderador. Se hará la selección de los alumnos que participarán en la mesa redonda. (Pueden ser de 4 a 6.)
- b) El moderador explicará el tema y la técnica de este procedimiento.
- c) Se proporcionará a cada expositor un subtema de enfoque diferente, con el fin de que prepare su intervención.
- d) Se colocarán a los integrantes de la mesa redonda en lugares estratégicos a fin de que los más activos queden a los extremos y los pasivos en medio.

### DESARROLLO

El modelador presentará al grupo a los integrantes de la mesa redonda.

Conducirá las intervenciones y discusiones de los expositores hacia el tema central.

Concederá la palabra a cada participante para que haga su exposición en un tiempo no mayor de cinco minutos.



Tomará nota de lo más sobresaliente de cada intervención.

Al terminar la intervención del último expositor, presentará una síntesis de lo expuesto, haciendo ver los puntos de afinidad y de desacuerdo.

Invitará a los expositores a defender sus puntos de vista, en relación con las diferentes tesis presentadas por los componentes de la mesa redonda, o a replicar cuando así se requiera. La intervención de cada ponente tendrá una duración de uno o dos minutos.

Presentará las conclusiones de los expositores indicando los puntos en que coinciden y en los que difieren.

Invitará al auditorio a formular preguntas que desee, procurando que tome parte el mayor número posible de alumnos.

Finalmente presentará las conclusiones definitivas.

## EVALUACIÓN

Se evaluará a los ponentes de acuerdo con el contenido expuesto y el interés que sus intervenciones hayan despertado en el grupo.

Se evaluará al grupo por las preguntas hechas, o bien aplicando una prueba objetiva.



## BASTA

Esta técnica consiste en encontrar las palabras claves o sinónimos del tema a desarrollar, mediante la discusión de grupos pequeños. Cada grupo deberá buscar por lo menos cinco palabras claves o sinónimos de cada letra del abecedario.

La participación de los equipos permite la búsqueda de sinónimos de manera rápida y oportuna, así como el interés por el tema.

La finalidad de esta técnica es acelerar el uso de sinónimos, enriqueciendo con esto nuestro léxico, reforzando con este procedimiento la importancia de los sinónimos, no sólo en la asignatura de español, sino en cualquier asignatura o tema a desarrollar.

Al emplear esta técnica los participantes tienen que pensar de manera rápida en las palabras claves y sinónimos.

### ORGANIZACIÓN

- a) Se explicará el procedimiento de esta técnica.
- b) Se nombrará un conductor o modelador.
- c) Se formarán equipos. (máximo cuatro integrantes)
- d) Se proporcionará a todos los equipos el tema a desarrollar. (que va a ser el mismo para todos)
- e) Al participar, solo participará un integrante por equipo.

### DESARROLLO

- Una vez formados los equipos e informado que tema se va a desarrollar, se les dará un tiempo, para que cada equipo analice el tema y busque las palabras claves o sus sinónimos, y así poder competir.
- Terminado el tiempo de análisis. El modelador colocará en forma de línea horizontal a los representantes de cada equipo. (sólo uno por equipo)
- El modelador iniciará la técnica diciendo en voz alta la primer letra del abecedario A, continuará diciendo el abecedario pero de manera mental B, C, D, E, F, ...
- Un participante dirá basta y el modelador indicará en que letra del abecedario se quedo; con esta letra será con la que inicien todos las palabras claves del tema





a desarrollar.

- Cada participante tendrá sólo dos segundos para decir su palabra, de lo contrario será eliminado. Hasta llegar a un participante ganador.
- Al terminar, cada equipo por medio de un participante, tratará de exponer las ideas principales del tema.

Ejemplo del desarrollo:

## PALABRAS CLAVES RELACIÓN CON EL TEMA

Medios: Los medios de comunicación (hablada, escrita, gestos, imagen, combinada)

Mirada: Al mirar mostrar seguridad, rechazo, incertidumbre, desconfianza, etc., la mirada sería un gesto más que se toma en cuenta en la comunicación.

Mano escrita: Un medio de comunicación la escrita (carta, internet)

Mejor: Para que se dé una mejor comunicación se tiene que tener en cuenta que es un proceso donde intervienen dos personas (emisor y receptor) y que tiene que quedar claro el mensaje que se transmite.

Medir distancia: Mantener distancia entre las personas es un parte del lenguaje corporal y cambia según la situación

Manera: serían los métodos empleados en la comunicación

Método: Formas que se dan la comunicación (hablada, escrita, gestos, imagen, combinada)

Momento adecuado: Esperar el momento adecuado para expresar nuestra inconformidades, nuestra respuestas, es una buena manera para que se de la comunicación y así se comprenda lo que se quiera decir.

Memoria: Tener una buena memoria en la comunicación es muy importante, porque así sabremos que nos dicen, que tenemos que responder a cada situación, pero para eso no debemos confiar todo a nuestra memoria, tenemos que hacer diversas notas.



**Movimientos:** Los movimientos del cuerpo reflejan el lenguaje corporal que utilizamos en una comunicación

**Mímica:** La mímica son todos los gestos que utilizamos durante la comunicación  
Mostrar interés o rechazo por el mensaje

Mostrar seguridad de lo que se está diciendo, dominando los nervios. (Saber escuchar)

**Monerías:** serían todos los gestos que utilizamos cuando se realiza la comunicación.

**Mensaje:** El mensaje es el elemento principal de la comunicación, sabemos que la comunicación se da entre un emisor y un receptor y el mensaje es la unión del emisor y del receptor.

## EVALUACIÓN

- Se evaluará la manera en que el participante diga sus palabras (memorizar sus palabras claves, ya que no pasará con cuaderno)
- Se evaluará al equipo, de acuerdo a la relación de las palabras claves con el tema y con la exposición que haga conforme a la relación de sus palabras, defendiendo aquí la relación de sus palabras y sus sinónimos.



## COMPARTAMOS

OBJETIVO: Hacer uso de de las herramientas que facilite el aprender.

DESARROLLO:

- I. Se forman 5 equipos para que trabajen un mismo tema. Ejemplo: Biología, los seres vivos; Química, la materia; Física, electricidad y magnetismo, etc.
- II. . El 1er. equipo sólo escribe sus ideas; el 2do. equipo lee un resumen; el 3er. equipo escucha un CDaudio; el 4to. equipo ve una película o un DVD, y el 5to. equipo hace uso de objetos cosas, objetos, etc., que concuerde con el tema.
- III. Después de 20 minutos, lo discute cada equipo y eligen a dos integrantes; uno que fungirá dentro del equipo como secretario (su función será anotar los comentarios de los otros ponentes) y el otro integrante pasara al frente del grupo para que muestre, platique ó explique lo realizado.
- IV. Finalizado lo anterior, el secretario lee en el equipo el acta de comentarios y se redactan solamente las dudas.
- V. Se procede a debatir de manera grupal con las dudas surgidas. Aquí todos tratan de contestar a las preguntas o dudas surgidas con un orden determinado establecido por el docente o un voluntario (si no existe dudas, se continúa con el siguiente paso).
- VI. Para finalizar y aclarado las dudas, el docente o algún voluntario del grupo escribe las conclusiones que emite cada equipo.

Esta técnica permite mostrar las diversas formas de interpretación de la información; Así mismo, permite que los niños sean más creativos. La técnica facilita el debate y ayuda a comprender-aprender de otras formas un mismo tema.

El tiempo dependerá del tema y la función del docente será supervisar que se cumpla las funciones y aclarar las inquietudes en los pasos V y VI.



## “APRENDER TODOS”

Esta técnica invita a participar a todos aquellos que quiera aprender conocimientos concretos. Desde el polo norte hasta el polo sur, de este a oeste. En primera, se crea una página denominada VENTANAS ABIERTAS. En la que se exponen temas especiales de discusión para determinadas fechas. Ejemplo: La clonación. Viernes 08/Julio/05. 8:00 a.m.-12:00 p.m.

- a) Se invita al foro un especialista en el tema.
- b) Se invitan dos representantes de grupos o movimientos; uno que este a favor (empresarios \$) y otro en contra.
- c) Público en general (alumnos), es todo aquel que tenga acceso a la página y que pueda navegar en red. Y que además tenga muchas dudas.

La instalación del foro virtual se puede contactar en las instalaciones de un plantel educativo, que tenga red - pantalla gigante (pizarrón electrónico) y un buen facilitador informático; esto con la finalidad de apoyar a los alumnos a hacer preguntas, para que interactúen vía red con los especialistas.

1. El especialista desarrolla el tema de principio a fin.
2. Los grupos contrincantes hacen sus argumentos.
3. El público pregunta las dudas e inquietudes y escuchara las opiniones de las tres partes (especialistas y los dos grupos contrincantes).
4. Los alumnos, sacan sus propias conclusiones.

Esta técnica permite estar a la vanguardia, además permite actualizarse, agilizar la información e interactuar con personas desconocidas. Se respeta el horario establecido.



# PESCADOS

## USOS:

- Permite al grupo una experiencia de liderazgo surgida en una situación desconocida.
- Descubrir cómo las situaciones individuales condicionan los valores y las respuestas concretas.
- Sirve para evaluar la forma de escuchar a los demás.

## RECURSOS MATERIALES:

- Un salón amplio e iluminado.
- Pizarrón y marcadores.
- Lápiz y papel.
  
- De 20 a 30 minutos.

## TAMAÑO DEL GRUPO:

Hasta 30 personas.

## DISPOSICIÓN DEL GRUPO:

Libre.

## DESARROLLO:

- El instructor habla al grupo de la necesidad de entender al otro desde su propio punto de vista aunque no esté de acuerdo con él.
- Enseguida presenta el siguiente problema ante el cual tratarán de escucharse unos a otros.

"Un día en un lugar solitario, iban dos personas de camino; una llevaba 5 pescados y la segunda 3. a mediodía se dispusieron a comer, en el momento



mismo en que se sentaban llegó otra persona que fue invitada a compartir los alimentos. Los pescados fueron partidos cada uno en tres partes; de este modo, a cada uno le tocaron 8 tercios de pescado.

Cuando acabaron de comer, la tercera persona se retiró dejándoles como agradecimiento a los dos primeros 8 monedas. ¿Cómo se repartieron los dos esas 8 monedas?"

- Veamos si es posible que el grupo se ponga de acuerdo en una única solución del problema. Desde este momento, imagínese que yo estoy ausente.
- Después de 5 minutos termina el tiempo para ponerse de acuerdo y se pasa a reflexionar el ejercicio.



## LOTERÍA HISTÓRICA

La presente técnica grupal se puede aplicar a grupos de estudiantes de historia de nivel secundaria

Requerimientos:

Grupo de 40 alumnos o menos

Rectángulos de papel cascaron de 16x24cms (uno por alumno)

Fichas de cartulina (tamaño baraja) que contengan preguntas cuyas respuestas sean cerradas como: nombres, lugares, fechas o acontecimientos y que se utilizaran como barajas

maíces, frijoles, piedritas, etc.

Desarrollo:

- Los rectángulos de papel cascaron se cuadriculan a fin de obtener 16 pequeños rectángulos de 4 x 6 cms. (la tabla se utilizara en forma vertical).
- Dentro de cada pequeño rectángulo el docente escribe algún nombre de personaje, lugar, hecho importante o fechas de los temas históricos tratados en clase (procurando que ninguna tabla repita los doce nombres, de lo contrario se tendría mas de un ganador al mismo tiempo)
- En tarjetas de cartulina de 6 x 9 cms. (tamaño baraja) el docente escribe preguntas cuya respuesta deberá estar escrita con anterioridad en las tablas. (no deberá incluirse ninguna pregunta de respuesta amplia, todas deberán tener como respuesta un nombre, fecha, hecho o lugar)



- para dar inicio a la técnica grupal el docente entrega al azar a cada alumno una tabla y un puño pequeño de maíces, frijoles, piedritas, etc. Con la finalidad de que el alumno las vaya utilizando para marcar cada rectángulo.
- a continuación el docente baraja sus cartas y comienza el juego. El maestro lee en voz alta la pregunta y espera la respuesta de los alumnos (a cada alumno que proporcione la respuesta correcta se le otorga una participación), si ninguno la responde lo hará el maestro y aprovechara para dar una brevísima aportación al tema. El alumno por su parte colocara un maíz en su tablita (dentro del rectangulito) si es que tiene la respuesta
- gana el alumno que primero termine de marcar sus doce rectángulos. El premio puede ser puntos acumulativos para su calificación final o en especie.





# CÁMBIALE A TU CUENTO

Escritura

Cuento: estructura y elementos

Objetivo: que los alumnos escriban y modifiquen elementos de un texto modelo

1. Solicite a los alumnos que elijan un cuento de su libro de texto o de la biblioteca y que lo lean en equipo o individualmente.
2. Explique al grupo que, tomando como base el cuento que acaban de leer, formarán equipos para escribir distintas versiones del mismo cuento, transformando alguno de los siguientes elementos:
  - a) lugar y tiempo de la historia.
  - b) la personalidad o los atributos de los personajes (los buenos, son los malos, los malos son los héroes, etc.)
  - c) introducir un nuevo personaje o episodio.
  - d) el desenlace.
3. Solicite que cada equipo elija el tipo de transformación que realizará. Sugiera que antes de redactar imaginen cómo sería el cuento para comentarlo en el equipo.
4. Pida a los equipos que redacten su versión del cuento, conservando las partes que no requieren modificación y adecuando las que sí la requieran.
5. Al terminar de escribir, pida que revisen su texto, ellos mismos o con sus compañeros, y decidan si requiere cambios para mejorarlo. Organice a los equipos para leer su cuento ante el grupo.
6. Invite a los alumnos a decidir la forma de realizar su versión final para mostrarla a otros lectores.



## TORBELLINO DE IDEAS

Esta técnica consiste en estimular, a partir de un concepto o problema, para que los alumnos expresen ideas originales, novedosas, mediante el mecanismo de libre asociación de ideas. Tiene dos tiempos:

En una primera etapa, se pide al grupo que exprese libremente lo “que se les ocurre, sin preocuparse porque sea descabellado o una tontería”. Cada una de ellas se escribe en el pizarrón. El clima debe ser permisivo e informal, que no se critiquen las ideas (sobre todo si éstas parecen descabelladas), que se sientan libres de imaginar. Se acepta el “robo intelectual”, es decir, debe aprovecharse lo que otro dijo para incorporar nuevas ideas... todo vale.

La duración es variable, pero no debe exceder los 15-20 minutos, podemos decir que cuando comienza a decaer la productividad, es conveniente cerrar.

La segunda etapa es totalmente crítica. Las ideas se leen y analizan. El docente orienta el análisis a través de tablas de criterio en donde se analiza la pertinencia y factibilidad de cada propuesta (posible, posible pero no ahora, etcetera). Luego se separan las alternativas mas promisorias o productivas para que los alumnos logren formular el concepto o la solución mas conveniente.

El torbellino de ideas o brainstorming suele utilizarse para iniciar el tratamiento de un nuevo tema, pues facilita la aparición de información previa, aunque sea en forma fragmentada, al formulación de alternativas, etcétera.



## EL BUEN LOBO Y EL NIÑO FERROZ

Había una vez un buen lobo al que le gustaba pasear por el bosque. Un día tropezó con un malvado niño encapuchado que le dijo: "¿a dónde vas, lobito?.."

Objetivo:

Lograr la atención y la comprensión del alumno de los temas propuestos en el salón de clases.

1. Se reparten, al inicio de la clase, tarjetas de diversos colores.
2. El reparto se lleva a cabo al azar. Por ejemplo se le pregunta a un alumno el número de su casa (domicilio), se identifica a quien corresponde, en el número de la lista; y se le asigna la tarjeta.
3. Las tarjetas contienen preguntas, párrafos, textos, argumentos, etc.
4. Se les pide a los alumnos que respondan los cuestionamientos de las tarjetas, supuestamente, no tendrán los elementos necesarios para hacerlo, por lo que se les indica, que lo hagan posteriormente.
5. Al final de la clase se les vuelve a pedir sus respuestas.

Variantes: se les puede pedir, el argumento de una obra leída en clase, (cuento literario); el cambio de personajes, el cambio del tiempo y de lugar, el título de la obra, el autor, etc.

En cuanto a la materia de historia, se puede hacer referencias a un acontecimiento, a un héroe, a lugares, a una opinión del alumno, cambiando ciertos aspectos, como el tiempo, etc.



## ATAJOS

Esta técnica consiste en promover la participación y convivencia de todos los miembros del grupo, estimulando la comunicación entre ellos. También la habilidad para obtener información y comprender con profundidad un tema determinado.

Se elige un tema y se forman dos equipos, los cuales tendrán un nombre. Estos se organizarán para que cada vez, que el docente indique una acción, ellos tendrán que ejecutarla, para cada acción, será un integrante distinto. Ambos equipos escribirán su respuesta simultáneamente, en el pizarrón, por cada acierto obtendrán puntos. Gana el equipo que más puntos haya acumulado.

Esta técnica es empleada para llegar a la meta, sin considerar el camino que se haya elegido.



# LAS ESTATUAS

**Propósito:** expresar la idea colectiva que un grupo tiene sobre un tema

**Descripción:**

Es la elaboración colectiva de una figura con varias personas, que representa un tema a través de la actuación muda y sin movimiento. Se trata de poner a un grupo de compañeros en determinadas posiciones, para que nos transmitan un mensaje. Esta técnica se caracteriza porque todos los asistentes participan en su elaboración.

Primer paso: A diferencia de las técnicas anteriores, las estatuas no necesitan de ninguna preparación anterior. Lo único que se necesita es tener elegido el tema. Generalmente, los temas que se van a representar no se basan en hechos y situaciones concretas, sino más bien en ideas que se tienen (conceptos) o en la forma como se entienden temas generales. Eje: la justicia, la democracia, el desempleo, etc.

Se desarrolla la dinámica de la siguiente manera:

1. Se escoge el tema, por ejemplo el estado de la salud en la comunidad
2. El coordinador solicita a algún participante que ponga en estatuas su idea frente al tema
3. El participante llama a algunos del grupo (los que necesita) y los coloca en las posiciones que él crea representan mejor su idea del estado de la salud de su comunidad, y explica por qué los puso así.
4. La persona que coordina pide a los otros participantes que opinen, y si hay alguien que quisiera añadir algo o cambiar algo de la figura.



5. Puede salir otro participante que agrega otras estatuas y explica por qué las añadió.

6. Un nuevo participante sale y cambia algunos gestos y posiciones de las estatuas, explicando por qué.

7. Se inicia entonces la discusión, igual que en las otras técnicas, analizando cómo fue que se empezó, y por qué estuvieron de acuerdo o no con los cambios que se hacían. También se analiza por qué todos estuvieron de acuerdo con la figura final y qué significa esta idea en la vida cotidiana del grupo.



# CUENTO DRAMATIZADO

**Propósito:** dar elementos de análisis sobre un tema

**Descripción:**

Se trata de presentar el análisis de un problema a través del tiempo, incluyendo los aspectos más importantes que han determinado su desarrollo, y añadiendo como elemento de apoyo, la mímica o dramatización de lo narrado.

**Desarrollo:**

- 1. Sobre cualquier tema general, se prepara un cuento, o una historia
- 2. Se escoge una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia para que la representen en forma de mímica, mientras el coordinador o una de los participantes va leyendo el texto.
- 3. Una vez que se haya ensayado, se presenta al conjunto de los participantes.

Siguiendo los mismos pasos que las otras técnicas con actuación, se realiza la discusión.

**Recomendaciones:**

- Los temas más generales como por ejemplo: "la ternura", "el machismo", "la religión", "la organización de la sociedad", etc., se presentan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico.
- Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar los momentos históricos más importantes.
- Recoger anécdotas o cuentos que tenga toda una enseñanza o "moraleja".

**Ejemplo:**

"En un lugar no muy lejano, había mucha tierra y unos cuantos hombres... todos trabajaban la tierra, unas partes eran más fértiles que otras... todos comían de lo que la tierra les daba; se lo repartían entre todos y así quedaban satisfechos... Un día hombres extraños llegaron trayendo cosas nuevas. Que nadie conocía. Los hombres que allí vivían quedaron impresionados... y la gente rara que llegó les daba cosas que no conocían a cambio de metales que usaban ellos de adorno... poco a poco estos extranjeros fueron cambiando la vida de todos los hombres... primero se adueñaron de las tierras, luego, muchos trabajaron para ellos... etc., etc."





## EN RÍO REVUELTO GANANCIA DE PESCADORES

**Propósito:** ordenar o clasificar un conjunto de elementos sobre cualquier tema. Permite hacer relaciones causa efecto

**Materiales:** Papel, cuerda delgada o hilo gruesa, clips que se doblan en forma de anzuelo, palos. El coordinador debe preparar los materiales antes.

### Desarrollo:

- 1. Los que coordinan preparan con anticipación "pececitos" de papel, en los cuales se escriben diferentes frases sobre el tema que se esté tratando. El número de peces debe estar de acuerdo al tiempo que se tenga. En cada uno hay que poner solamente una idea.
- 2. Se hace un círculo (pintando con tiza, con sillas, etc.), dentro del cual se colocan los peces.
- 3. Se forman grupos (2 o 3) según el número de participantes, a cada uno se le da un anzuelo. Una cuerda con un clip abierto.
- 4. Se deja en claro que: el equipo que pesca más será el ganador. Aquellos que pisen el círculo o saquen un pez con la mano deben regresar al círculo toda su pesca.
- 5. Una vez pescados todos los peces, se cuenta para ver cuál ha sido el ganador.
- 6. Luego, cada grupo debe ordenar su pesca. El equipo ganador presenta primero el orden que ha hecho de sus peces y los otros grupos lo complementan, quedando todos los peces integrados a un sólo ordenamiento o clasificación.
- 7. Durante este proceso se va discutiendo el por qué del ordenamiento de cada pez en determinado lugar.

**Utilización:**

1. Esta técnica es más conveniente utilizarla cuando ya se han discutido algunos elementos del tema a tratar: (no es conveniente para realizar un diagnóstico)
2. Puede utilizarse para darle al grupo información básica sobre un tema, para que la ordene y la complemente.

Si se ha hecho un diagnóstico previo, sería muy rico basarse en él...

- para elaborar el contenido de los "peces"
- Para ubicar los diferentes elementos según su posición en la estructura social: económica, organizativa.
- Para ver causas y efectos de un problema determinado. En este caso el grupo ganador hace la relación de todas las causas y efectos que haya pescado y el otro grupo complementa.

**Recomendaciones**

Se puede incorporar "premios" o castigos dentro de los peces para hacer más dinámica la técnica.



## SOMBRAS CHINAS

**Propósito:** representar situaciones con el lenguaje simbólico de las sombras

**Descripción:**

Esta técnica se presta para presentar simbólicamente muchas situaciones, porque las sombras que se proyectan aumentan de tamaño según la cercanía que tengan los "actores" u objetos de la lámpara y se pierden las distancias. Así se puede simular acciones, dando una sensación de realismo dramático.

**Materiales:** Una sábana y una lámpara con luz fuerte o un proyector de diapositivas

**Desarrollo:** En un ambiente oscuro se actúa entre una lámpara y una sábana, de tal manera que el grupo situado al otro lado de la sábana pueda ver proyectada la sombra de los actores.

De acuerdo con el tema que se quiera representar, se pueden utilizar diálogos, ruidos, música, etc, que ayuden a presentar la actuación con mayor realismo.

En cualquier caso, el perder la sensación de distancia permite crear situaciones muy cómicas o muy dramáticas, utilizando toda la creatividad necesaria, (una pequeña navaja puede aparecer como un gran cuchillo, o un palo de fósforos un enorme garrote).

**Recomendaciones:**

-\_Es conveniente realizar un ensayo previo para probar los efectos que causan los reflejos de sombras.



## DESCRIPCIÓN OBJETIVA

**Propósito:** hacer ver la diferencia entre lo objetivo y lo subjetivo

**Materiales:** Un objeto cualquiera ( una moneda, una pluma, etc.)

**Desarrollo:** Se escoge cualquier objeto y se pide a un voluntario que lo describa sin decir qué es. "Es un objeto redondo, con papel enrollado, que sirve para limpiarse"

Por lo general, como en el ejemplo, se mezcla lo objetivo y lo subjetivo

- El coordinador explica la diferencia entre lo objetivo y los subjetivo
- La descripción objetiva de este objeto podría ser: Es una cinta de papel de x centímetros de ancho, enrollada, recortada en cuadrados, papel suave, de color blanco, etc...
- La descripción subjetiva sería: Sirve para limpiarse varias partes del cuerpo; Por lo general es muy necesario, me gusta por lo suavcito.... , etc.
- Se repite el ejercicio con otro objeto, siguiendo el mismo procedimiento

### Utilización:

- Es muy útil en un proceso de capacitación, para precisar en el análisis de la realidad, los hechos y las interpretaciones.
- Es un proceso de investigación; es un ejercicio básico para obtener una información precisa y real.
- Su aplicación es más conveniente al inicio del análisis de un problema determinado.

### Variación:

- Se pide un voluntario para hacer la descripción de un objeto, mientras otro compañero, de espaldas a él, frente a una pizarra o papel, trata de dibujar lo que el voluntario describe.

# DINÁMICAS DE



# CREATIVIDAD



DINÁMICA	TIEMPO	MATERIAL	OBJETIVO
<b>¿ANALÍTICO O CREATIVO?</b>	90 Minutos	Fácil adquisición	I. Promover una oportunidad para comparar problemas analíticos y creativos. II. Incrementar el conocimiento de nuestras propias capacidades y preferencias para dar un acercamiento al resolver estos dos tipos de problema.
<b>BLOQUE DE LA CREATIVIDAD</b>	15 Minutos	Ninguno	I. Desarrollar la capacidad de perseverar en un trabajo creativo.
<b>CREATIVIDAD DIVERSOS PROBLEMAS</b>	variado	Fácil adquisición	I. Estimular la creatividad de los participantes.
<b>ESCULTURAS DE PLASTILINA</b>	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Estimular la creatividad de los participantes.
<b>LA PELOTA DE GOLF EN LA BOLSA</b>	10 Minutos	Fácil adquisición	I. Estimular a los participantes a aprender nuevos modos de pensar.
<b>LA PERSECUCIÓN FANTÁSTICA</b>	120 Minutos	Fácil adquisición	I. Explorar la creatividad de cada uno de los participantes. II. Reforzar el aprendizaje entre los participantes. III. Estimula la competencia de los participantes. IV. Fomentar el trabajo en equipos.
<b>LOS 4 PUESTOS</b>	60 Minutos	Fácil adquisición	I. Estimula la creatividad de los participantes. II. Fomentar el espíritu de competencia entre los participantes.
<b>POEMAS CON CREATIVIDAD</b>	90 Minutos	Fácil adquisición	I. Permitir experimentar las condiciones de interacción necesarias para la solución creativa del problema. II. Ayudar a llegar a una solución creativa en una situación de grupo.
<b>SALUDOS CREATIVOS</b>	30 Minutos	Ninguno	I. Despertar una mayor creatividad en los participantes. II. Romper el formulismo de saludo. III. Propiciar la autenticidad de los participantes por medio del "Darse cuenta" IV. Hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento "Aquí y ahora". V. Posibilidad de vivir el ridículo.



# ¿ANALÍTICO O CREATIVO?

## OBJETIVO

- I. Promover una oportunidad para comparar problemas analíticos y creativos.
- II. Incrementar el conocimiento de nuestras propias capacidades y preferencias para dar un acercamiento al resolver estos dos tipos de problema.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos compuestos por 5 o 6 participantes

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un salón suficientemente amplio que permite a los participantes en grupos separados.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Una Hoja Analítico o Creativo: Posición del Problema.
- II. La Hoja Analítico o creativo: Almacén de problemas.
- III. La Hoja Analítico o creativo: Almacén de soluciones para el problema, para cada participante.
- IV. Lápices.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador explica los objetivos y el proceso del ejercicio.
- II. El Facilitador divide a los participantes en grupos de tres a cinco miembros cada uno.
- III. El Facilitador distribuye la hoja "Analítico o creativo, posición del problema" y un lápiz a cada participante, Cita varios ejemplos en la resolución de problemas analíticos y les dice a los participantes que tendrán diez minutos en que resolverán un problema analíticamente. (La mayoría de los grupos no podrán resolverlo).



IV. Tan pronto como un grupo resuelva el problema o se haya acabado el tiempo, el Facilitador muestra la solución (pegada en la hoja de rotafolio) a todo el grupo y demuestra como se llego a la solución de este problema analítico y el acercamiento utilizado para resolverlo, utilizando las matemáticas como factor principal, un modelo, una matriz, u otros procesos de razonamiento deductivo.

V. El Facilitador distribuye la Hoja **Analítico o creativo : Almacén de problemas** y anuncia que tendrán diez minutos para resolver el problema de una forma creativa. De nuevo, algunos de los grupos no podrán resolver el problema, pero el Facilitador no deberá dar pistas.

VI. Después de que todos los grupos identificaron la solución o cuando halla terminado el tiempo, cada grupo explicará su solución o el método que uso para resolver el problema.

VII. El Facilitador distribuye la hoja **Analítico o creativo: Almacén de Soluciones** para el problema para cada participante y examina la información de la hoja. El Facilitador analizará las características de los procesos para la solución de problemas creativos, enfatizando la diferencia entre los dos métodos; el proceso a seguir para resolver un problema creativo requiere de la habilidad de poder visualizarlo, desmembrando los problemas en varias partes, tratando diferentes soluciones, combinando ideas y usando la imaginación.

VIII. El Facilitador dirige a los participantes a una discusión del método que utilizan más para la solución de problemas y cuál es el más aplicable.

IX. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





## HOJA DE TRABAJO

### HOJA DE POSICIÓN DEL PROBLEMA, ANALÍTICO O CREATIVO

Betty Sevald, Tom Arnold, Ed Hulbert, Sidney Cross y Ted Tucker incluyen al personal de la firma y llenan solicitudes para recepcionista, mecanógrafa, gerente, contador y abogado, pero no respectivamente.

- I. La recepcionista venda el dedo del abogada cuando se lo corta al utilizar el primer expediente.
- II. Cuando el gerente y el abogado estaban fuera del pueblo, el contador le descontó a Tucker y a Cross medio día por tomar la tarde para ir al juego de pelota.
- III. El contador es muy buen jugador de bridge, Arnold admira su habilidad.
- IV. Tucker invitó a la mecanógrafa a comer pero su invitación fue rechazada.

¿Qué posición falta de las personas que se señalan arriba?



## HOJA DE PROBLEMA DE ALMACENAMIENTO ANALÍTICO O CREATIVO

Mientras que estaba batallando con un inventario grande en un almacén grande, me encontré con una larga hilera de cubetas con carbón. Estas cubetas cubrían un área igual a varios cuartos grandes, estaban en pilas de veinticuatro cubetas cada una. Si las pilas hubieran sido acomodadas en hileras regulares, el trabajo hubiera sido muy simple. Como estaban las cubetas fueron empujadas todas juntas en una mesa irregular.

Era imposible caminar sobre las cubetas para contar las pilas, y no había suficiente tiempo para acomodarlas y contarlas.

Conté la mercancía en alrededor de media hora sin tocar una sola cubeta.

¿Puedes descubrir el método que utilice?



## HOJA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA DE ALMACENAMIENTO

### ANALÍTICO O CREATIVO

Ejemplo de una solución creativa:

Me subí a las cubetas, tomé fotos con una cámara instantánea de las cubetas de encima, conté las cubetas de encima en la foto, y multipliqué ese número por 24 (el número de cubetas de cada pila).

Hay más de una forma de llegar a este tipo de respuesta:

- I. Encuentra un problema análogo y experimenta con la solución del problema aproximado que usaste. Por ejemplo, para resolver el problema de contar migraciones de cascadas, se toman fotos de bandadas, los pájaros son contados, y se hacen estimaciones de patrones de migración.

Convierte este problema en pequeños problemas y dirígelos uno a la vez, trabajando hacia una solución



## BLOQUEO DE LA CREATIVIDAD

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de perseverar en un trabajo creativo.

**TIEMPO:** 15 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 25 participantes.

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Ninguno

### DESARROLLO

I. El Facilitador presenta un asunto para discusión. Todos los participantes proponen ideas y sugerencias. En cierto momento de la discusión, un miembro del grupo, previamente avisado, discute frontalmente una de las afirmaciones de alguno de los participantes, diciendo que la idea no es nueva ni válida.

II. La persona cuestionada, sintiéndose interrumpida, naturalmente reaccionará mostrándose desanimada, enojada, y probablemente el impacto sofoque su creatividad.

III. En sesión plenaria el Facilitador, provoca el análisis del suceso y orienta los comentarios .

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# CREATIVIDAD

**OBJETIVO:** Estimular la creatividad de los participantes.

**TIEMPO:** variado

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Dividido en subgrupos de 5 a 6 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan escribir.

**MATERIAL:** Sencillo. Hojas de papel y lápiz para cada participante.

## DESARROLLO

A continuación se enumeran distintos problemas diseñados para estimular la creatividad de los participantes. Esta recopilación tiene como único objetivo, proporcionar una fuente de información lo más completa posible, para facilitar a los Facilitadores el contar con material para este importante tema.



## PROBLEMAS CREATIVOS:

Los siguientes problemas han sido diseñados para probar y desarrollar la capacidad de los participantes de extraer soluciones obvias y creativas de situaciones que a primera vista parecen muy complicadas.

1. Al llegar Juan en su automóvil a la casa de un amigo, se asustó al ver un enorme perro con cara de pocos amigos. Por fortuna para Juan el perro estaba encadenado a un árbol y cuando advirtió su presencia Juan ya estaba fuera de su alcance. Pero Juan no encontró a nadie en la casa, y al querer subir al automóvil el perro lo amenazaba desde junto al coche. La cadena era larga y le permitía llegar hasta ambas puertas del vehículo. No había por allí un palo o cosa parecida, ni Juan tenía ya ánimos de enfrentar al animalote.

¿Cómo entro Juan al coche sin que el animal pudiera tocarlo?

Respuesta: Se puso a caminar lentamente alrededor del árbol. El perro, al seguirlo, fue enredando la cadena.

2. Un mes tiene 28 días. De los 11 restantes, ¿Cuántos tienen 30 días?

Respuesta: Los 11 meses restantes.

3. Un naufrago pudo llegar nadando a una pequeña isla completamente desierta. No había madera con qué encender una fogata y pedir auxilio. Solo encontró una lámpara de petróleo y unos cuantos cerillos, abandonados por alguna persona. Pero el petróleo era tan escaso que la mecha, también demasiado corta, quedaba como sumida en el fondo.

¿Cómo logro encender la lámpara?

Respuesta: Puso un poco de agua en la lámpara. De esta manera se elevó el nivel del petróleo.



4. Usted se va a la cama a las 8:00 de la noche y pone el despertador para levantarse a las 9:00 de la mañana.

¿Cuántas horas de sueño tendrá?

Respuesta: Una hora. La alarma sonara a las 9:00 de la noche.

5. Una mujer le dio 5 pesos a alguien que pedía limosna. La mujer es la hermana de esa persona, pero quien pedía limosna no es el hermano de la mujer.

¿Cuál es su relación?

Respuesta: La persona que mendigaba es la hermana de la mujer.

6. ¿Que nuevo parentesco adquiere el hombre que se casa con la hermana de su viuda?

Respuesta: Ninguno, el hombre esta muerto.

7. Imagine usted que se encuentra en una selva y de pronto aparece un león. Usted sube a un árbol, pero se encuentra que en el árbol esta una víbora muy venenosa que al verlo comienza a dirigirse a usted. El león sigue al pie del árbol. Usted no cuenta con ninguna arma y no es rescatado por nadie.

¿Cómo se salvaría de morir?

Respuesta: Despertando de su sueño.

8. Un campesino tiene 3 montones grandes de heno, otro campesino tiene 6 montones chicos, y un tercer campesino tiene 4 montones medianos. Si decidieran juntar todos.

¿Cuántos montones habría?

Respuesta: Un solo montón.



9. ¿Por qué un hombre que vive en Monterrey no se le puede enterrar en la Ciudad de México?

Respuesta: Porque aun está vivo.

10. Usted tiene una canasta con tres manzanas.

¿Cómo hará para darle a tres niños una manzana a cada quien, y que quede una manzana en la canasta?

Respuesta: A uno de los niños le da la manzana con todo y canasta.

11. ¿Tienen un 16 de Septiembre igual al de México en Inglaterra?

Respuesta: Claro que sí.

12. El rico hacendado Don Francisco Ruiz, que en un tiempo fue Presidente Municipal de la población cercana a su hacienda, tiene 4 hijos, todos varones y adultos. Luis, además de trabajar en la hacienda, le ha propuesto a Pancho formar una sociedad para la venta de implementos agrícolas, pero este último no quiere resolver hasta que regrese Raúl de un viaje que está haciendo por el centro del país, en tanto que Rodrigo trata de reconciliarse con su novia con la cual tuvo recientemente un disgusto.

¿Cuál es, presumiblemente, el mayor de los 4 hermanos?

Respuesta: Presumiblemente Pancho , por llamarse igual al padre ya que por tradición al hijo primogénito se le pone el nombre del padre

13. ¿Cómo puede usted arrojar una pelota de tenis con toda su fuerza, hacer que se detenga y regrese a usted sin que toque ninguna pared, red o cualquier objeto y sin utilizar un cordel o resorte?

Respuesta: Arrojándola al aire hacia arriba.





14. Un caracol trepa en línea recta por una pared de 10 metros, empezando desde la base. Cada hora sube un metro, pero su esfuerzo es tan grande que después de cada metro tiene que descansar, empezando por 5 minutos al final del primer metro y aumentando 5 minutos más al final de cada metro subsiguiente.

¿Cuántos minutos tardará en llegar arriba?

Respuesta: 825 minutos, porque al final del último metro ya no tendrá que descansar, ahorrándose 50 minutos.

15. Si está parado en un piso de mármol,

¿Cómo podría arrojar un huevo crudo a 1.30 metros sin que se rompa la cáscara y sin poner nada que amortigüe su caída?

Respuesta: Arrojándolo hacia arriba o dejándolo caer desde una altura mayor a los 1.30 metros.

16. En cierta ocasión compitieron los campeones soviéticos y norteamericanos en los 10,000 metros planos, en un país neutral, al cual acudieron multitud de periodistas internacionales para cubrir el evento. Habiendo ganado el ruso, la prensa soviética dio la noticia así: "El ruso primero, el americano ultimo". Pero un joven periodista norteamericano se las ingenió para presentar el resultado de un modo que, sin mentir, decía o daba la impresión de decir todo lo contrario.

¿Cómo redactó el periodista norteamericano la noticia?

Respuesta: "El americano segundo, el ruso penúltimo".

17. Dos padres y dos hijos cazaron tres ciervos. Cada uno se llevó un ciervo a casa.

¿Cómo fue posible?.



Respuesta: Los dos padres y los dos hijos eran: El hijo, el padre y el abuelo (Padre del padre).

18. Siete carros estaban alineados en una sala de ventas, defensa contra defensa.

¿Cuántas defensas estaban realmente tocándose?

Respuesta: 12 defensas.

19. Para ir caminando de la casa a la oficina del Sr. Díaz necesita una hora y 20 minutos, mientras que para ir de la oficina a la casa sólo se tarda 80 minutos. El camino es plano, su velocidad es siempre la misma y no existe ninguna circunstancia especial que retrase el viaje de ida o que acelere el de vuelta.

¿Qué se le ocurriría para explicar la diferencia de tiempos?

Respuesta: Una hora y 20 minutos (60+20) es igual a 80 minutos.

20. Tome 5 de 7 manzanas.

¿Cuántas tiene?

Respuesta: Cinco manzanas, naturalmente.

21. Un equipo de excavaciones está perforando hoyos para las instalaciones de postes de energía eléctrica. Todos los hoyos son cúbicos, uniformes, y cada lado del cubo mide medio metro.

¿Qué volumen de tierra habrá en cada hoyo?

Respuesta: En un hoyo no hay tierra.

22. En un depósito alimentado por llaves de diámetro variables, la cantidad de agua se duplica a cada minuto. Al cabo de 10 minutos el depósito está lleno.



¿En qué momento estaba lleno a la mitad?

Respuesta: Un minuto antes.

23. El viejo vendedor de monedas que dijo que tenía una moneda de plata con la inscripción 459 a.C.

¿Estaba mintiendo o tratando de engañar al cliente? Si contesta "sí" explique

¿Por qué?

Respuesta: Estaba mintiendo. Nadie sabía que llegaría Cristo 459 años antes de que llegara al mundo.

24. Un cazador sale de su campamento, y brújula en mano camina exactamente 10 kilómetros hacia el Sur. Aquí se detiene, y enseguida camina 10 kilómetros hacia el Oeste. En este momento ve un oso y le dispara, después de lo cual, siempre guiándose por la brújula de precisión y midiendo con toda exactitud las distancias, camina finalmente 10 kilómetros hacia el Norte, volviendo al punto de partida, es decir, a su campamento.

¿De que color era el oso?

Respuesta: Blanco. Ya que por las condiciones del texto sólo puede darse en el Polo Norte, ya que en cualquier otro lugar de la Tierra un cazador no regresaría al punto de partida. Y un oso en el Polo Norte tiene que ser forzosamente blanco.

25. Usted gana un premio en un concurso y puede elegir entre una carga de camión de monedas de 50 centavos y media carga de monedas de 1 peso.

¿Cuál elegiría? (ambos camiones son idénticos en tamaño y forma).

Respuesta: El medio camión de monedas de 1 peso, puesto que son un poco más pequeñas y valen el doble.



26. Un explorador situado en cualquier lugar de la Tierra que no sea el Polo Norte ni sus cercanías, y provisto de una brújula de precisión, sale de su campamento y camina 20 kilómetros al Norte, luego 20 kilómetros al Este, después 20 al Sur, y finalmente 20 al Oeste. Ante su sorpresa, y a pesar de que él aseguraba haber recorrido los cuatro lados de un cuadrado perfecto, no regresa al punto de partida, viéndose obligado a caminar una distancia adicional para llegar a su campamento.

¿Por qué no ha llegado al punto de partida?

¿En que dirección deberá caminar el tramo adicional?

Respuesta: Contrariamente a lo que él supone, no ha descrito un cuadrado, porque los meridianos (tramos laterales) son curvos y tienden a juntarse. El tramo adicional deberá caminarlo hacia el Oeste. Compruébelo a la vista de una esfera o pelota.

27. Imagine cuatro líneas horizontales a un centímetro y medio una de la otra, una encima de la otra. Ahora imagine cuatro líneas verticales, separadas un centímetro y medio, cada una atravesando las líneas horizontales.

¿Cuántos cuadros forma? (no use papel y lápiz, solo la imaginación).

Respuesta: 9 cuadros

28. Si un hombre se encuentra de pie en cualquier lugar del globo, parece lógico afirmar que si su frente mira al Norte, evidentemente su espalda tendrá que dar al Sur. Sin embargo, hay un punto en la tierra en el que la lógica falla, pues tanto la frente como la espalda del hombre dan al Norte en el mismo instante y sin cambiar de posición.

¿Cuál es ese punto?

Respuesta: El polo Sur.



29. Una familia recorrió en su automóvil más de 400 kilómetros para vacacionar en la playa. El viaje tomo exactamente 5 horas con 30 minutos, y sin embargo ninguno notó que durante todo ese tiempo llevaban una llanta del carro desinflada.

¿Cómo fue posible?.

Respuesta: La llanta desinflada era la de refacción, ubicada dentro de la cajuela.

30. Se castiga el intento de cometer cierto crimen, pero la ejecución exitosa del crimen es imposible de castigar.

¿De qué crimen se trata?

Respuesta: El suicidio.

31. Está sentado en un cuarto con 12 amigos.

¿Puede cualquiera de ellos sentarse en algún lugar en particular en éste cuarto donde sería imposible para usted hacerlo?.

Respuesta: En las rodillas de usted.

32. Después de haberle vendado los ojos a una mujer, un hombre colgó el sombrero de ella. Ella caminó 100 metros, se volvió y atravesó su propio sombrero con una bala.

¿Cómo pudo hacerlo?

Respuesta: Su sombrero colgaba en la punta del revólver.

33. Pepito vende manzanas en el mercado a dos por un peso. En otro puesto Juanito las vende a tres por un peso. Un día deciden juntar los dos negocios y vender las manzanas, lógicamente, a cinco por dos pesos. Al empezar la jornada cada uno tiene 30 manzanas, 60 en total. Pero al final de la jornada, una vez



agotada toda la mercancía, descubren que falta un peso en la caja de la sociedad. En efecto, si cada quien hubiese vendido por separado, habrían obtenido \$15.00 Pepito y \$10.00 Juanito, total \$25.00, mientras que vendiéndolas juntos sólo han recaudado \$24.00.

¿Podría usted encontrar la causa?

Respuesta: Pepito vendía antes cada manzana en \$0.50, y Juanito a \$0.33  $\frac{1}{3}$ . El promedio es de \$0.40, o sea que le pierden  $1\frac{2}{3}$  de centavo por manzana, y  $1\frac{2}{3} \times 60 = \$1.00$ .

34. Un hombre dice señalando a otro: "No tengo hermanos ni hermanas, pero el padre de ese hombre es hijo de mi padre".

¿Qué parentesco hay entre "ese hombre" y el que habla?

Respuesta: Padre e hijo.

35. Un hombre dice: "Hoy e visitado a la suegra de la mujer de mi hermano".

¿A quién visito?

Respuesta: A su madre

36. Un hombre dice: "El padre del sobrino de mi tío es su hijo".

¿Qué parentesco hay entre el padre del sobrino y el que habla?

Respuesta: Primos en tercer grado.

37. Gramaticalmente hablando, ¿qué es más correcto decir: que 6 y 3 SON 9, o que HACEN 9? Medite un momento sobre esto, y ahora conteste:

¿7 por 6 SON o HACEN 48?

Respuesta: No son ni hacen 48, sino 42.2.



38. Un hombre sufrió una ponchadura frente a un hospital Psiquiátrico. Mientras cambiaba la llanta, perdió cuatro de los cinco tornillos en un drenaje cercano. No sabía que hacer hasta que un paciente que había estado mirando se lo dijo.

¿Qué le aconsejó el paciente que hiciera?

Respuesta: Tomar un tornillo de las otras cuatro ruedas.

39. Acomodados por orden en una estantería están los 3 tomos de una enciclopedia. Cada tomo mide 5 cm de grueso más 1 cm por pasta. Un diminuto gusano se dispone a perforar en línea recta toda la enciclopedia, desde la primera hasta la última página de la obra.

¿Qué distancia tendrá que recorrer?

Respuesta: 19 cm. Solo tendrá que perforar el tomo de en medio y una de las pastas de los otros dos.

40. Usted tiene dos relojes: uno está parado (no funciona), y el otro se atrasa un minuto al día.

¿Cuál es el más exacto?

Respuesta: El parado, porque marcará la hora exacta dos veces al día, mientras que el otro sólo la marcará cada dos años.

41. El reloj de una iglesia tarda 5 segundos en dar 6 campanadas.

¿Cuánto tardará en dar 12 campanadas?

Respuesta: 11 segundos.

42. Un tren sale a las 9:00 A.M. de la Ciudad de México a Guadalajara, a una velocidad de 80 K.p.h. A la misma hora sale de Guadalajara a la Ciudad de México otro tren más lento, a sólo 60 K.p.h. Cuando los dos trenes se crucen.



¿Cuál de ellos estará mas cerca de la Ciudad de México?

Respuesta: Los dos estarán a la misma distancia.

43. Una señora muestra el retrato de un hombre y dice: "La madre de este hombre es la suegra de mi marido".

¿Qué parentesco hay entre la señora y el hombre del retrato?

Respuesta: Tío y sobrina.

44. Un joven visitaba con cierta frecuencia a una dama. Un día un vecino indiscreto le preguntó a ella quién era el visitante, y la dama contestó: "La madre de ese joven es la hija única de mi madre".

¿Qué relación había entre la dama y el joven?

Respuesta: Madre e hijo.

45. En un pueblo chico hay un solo barbero, y los hombres del pueblo, por lo que se refiere a la rasurada, se dividen en dos grupos: los que se rasuran con el barbero y los que se rasuran solos.

¿A cuál de los dos grupos pertenece el barbero?

Respuesta: El barbero no puede pertenecer a ninguno de los dos grupos, ya que él es precisamente la línea divisoria entre ambos. Es como si después de decir que el Ecuador separa los dos hemisferios, preguntáramos a cuál de los dos hemisferios pertenece el ecuador.

46. Seis aficionados al Frontón sueñan que en la función del día siguiente, en la cual habrá 4 partidos, en 3 de ellos ganaran los equipos del mismo color, o sea que habrá o 3 equipos rojos ganadores, o 3 equipos azules ganadores. Además, cada uno de los 6 aficionados sabe lo siguiente:





A: Conoce el color, pero no sabe si serán continuos o saltados.

B: Conoce el color, y sabe que serán continuos.

C: Conoce el color, y sabe que serán saltados.

D: Sabe que serán continuos, pero ignora el color.

E: Sabe que serán saltados, pero ignora el color.

F: No sabe si serán continuos o saltados, ni tampoco sabe el color.

En la seguridad de que sus sueños se van a cumplir, deciden sacarles provecho cada quien por su cuenta, sin decir nada a los otros. Suponiendo que cada apuesta sea por un valor fijo de \$1,000.00 y que en cada partido se puede apostar solo una vez.

¿Cuál de ellos podrá obtener la máxima ganancia a lo largo de toda la función, apostando únicamente sobre seguro?

Respuesta: B y D tienen asegurada una ganancia de \$2,000.00 cada uno. los demás sólo podrán ganar \$1,000.00 con seguridad. El hecho de conocer el color no influye, solo es para distraer.

47. En una caja de fósforos sólo queda un fósforo. En una noche muy fría usted entra a una habitación donde hay una vela, un quinqué y una estufa, todo apagado. A fin de calentarse lo más rápidamente posible.

¿Qué le conviene encender primero?

Respuesta: El fósforo.

48. En una caja hay 5 bolitas rojas y 5 bolitas verdes. Metiendo la mano sin mirar.



¿Cuántas bolitas tendrá que sacar para estar seguro de tener dos bolas del mismo color?

Respuesta: Tres bolitas.

49. ¿Cuál era el monte más alto del mundo antes de descubrirse el Everest?.

Respuesta: El Everest

50. Un avión con matrícula canadiense se estrella exactamente en la mitad del puente internacional entre Canadá y los Estados Unidos.

¿En cuál de los dos lados habrá que enterrar a los sobrevivientes?.

Respuesta: A los sobrevivientes no se les entierra.

51. ¿Quién mató a Caín?.

Respuesta: El que mató fue Caín.

52. Si un tren eléctrico va de Norte a Sur a 80 kilómetros por hora, y el viento sopla de Sur a Norte a 60 kilómetros por hora.

¿En qué dirección se irá el humo del tren?.

Respuesta: El tren es eléctrico por lo tanto no arroja humo.

53. Dos mujeres llegan a un hotel y piden un cuarto.

¿Qué hora es?

Respuesta: Un cuarto para las dos.

54. Dos solteras ya bastante grandes van por la calle.

¿Qué hora es?.



Respuesta: Las dos pasadas.

55. Durante la noche un industrial de la Ciudad de México decide volar a Monterrey al día siguiente temprano para un negocio importante. Teniendo que recoger previamente unos documentos, se presenta en su fábrica a las 6 de la mañana y le explica al asombrado velador el motivo de su temprana visita. Al saber que el patrón se dispone a ir a Monterrey en el avión de las 8, el velador le suplica que no lo haga, porque aquella noche soñó que el avión se caía, pereciendo todos sus ocupantes. El patrón no quiere hacerle caso, pero tanto insiste el hombre y tan desesperadamente le ruega que no tome el avión, que al fin el industrial decide aplazar el viaje. Los periódicos del mediodía traen la noticia de que el avión de las 8 a Monterrey se ha desplomado, sin quedar un solo sobreviviente. Entonces el patrón manda llamar al velador y le dice: "Aquí tienes una buena gratificación en efectivo por haberme salvado la vida, pero al mismo tiempo aquí tienes tu carta de despido, porque no quiero volver a verte nunca más en mi fábrica".

¿Qué motivos tenía el industrial para despedir al velador?

Respuesta: No es útil un velador que se duerma y sueñe en sus horas de trabajo.

56. En un pueblo se iba a celebrar una carrera entre dos caballos (con sus jinetes), pero con la insólita condición de que ganaría el caballo que llegase al último. Naturalmente, ninguno de los dos jinetes quería moverse, esperando cada uno de ellos que arrancara el otro. Pasó una hora y nada. El público ya estaba cansado de esperar y empezaba a marcarse, cuando de pronto un espectador se acercó a los jinetes y les dijo algo al oído, después de lo cual los dos montaron atropelladamente y echaron a correr como desesperados hacia la meta.

¿Qué les dijo el espectador?

Respuesta: "Cambien de caballos" (ya que el ganador debía ser el caballo y no el jinete).



57. Cinco amigos con apellido Pérez, López, Gómez, Sánchez y Ramírez estaban envueltos en una batalla, y uno de ellos murió. Se conocen los siguientes hechos:

- a) Pérez era un sacerdote católico.
- b) La esposa del difunto era la hermana de la señora Sánchez.
- c) La hermosa hija de la señora Ramírez murió de parálisis infantil.
- d) López sentía pena de que Gómez no regresara en el mismo barco con él.
- e) La señora Sánchez siempre lamentó el no haber tenido nunca un sobrino o una sobrina.

¿Cuál de los hombres fue muerto en acción?

Respuesta: Gómez. Considerando que la señora Sánchez nunca había tenido una sobrina, y considerando que la señora Ramírez había tenido alguna vez una hija, la señora Ramírez no pudo haber sido la hermana de la señora Sánchez. Por lo tanto, el hombre difunto no pudo haber sido el señor Ramírez. López regresó con vida a su país, y por lo tanto se elimina. Debido a que el difunto estaba casado no pudo haber sido Pérez. Es obvio, de acuerdo al hecho "b" que la víctima no pudo haber sido Sánchez. Por lo tanto, por eliminación, el hombre muerto fue Gómez.

58. Un pobre pajarito ya no tiene hojas que comer de un árbol. El primer día comió solamente una hoja. El segundo día comió el doble de hojas que había comido el primer día. El tercer día, el doble de hojas que había comido el segundo día, y así sucesivamente durante treinta días, hasta que no queda una sola hoja.

¿En qué día el pajarito se había comido exactamente la mitad de las hojas del árbol?

Respuesta: El día 29. Ya que cada día comía el doble del número de hojas que había comido el día anterior.



59. Un profesor, deseoso por determinar quién era el más brillante de entre tres de sus alumnos más inteligentes, llamados Alejandro, José y Tomás, dispuso un pequeño experimento. Hizo que se sentaran alrededor de una mesa circular, quedando uno frente a los otros dos. Les explicó que marcaría sus frentes con una cruz verde o azul. La prueba, continuó, consistiría simplemente en que si cualquiera de los estudiantes veía una cruz verde en los otros compañeros, levantaría la mano, y que tan pronto como un estudiante supiera de qué color era la cruz marcada en su frente, debería cruzarse de brazos. Les pidió que cerraran los ojos y procedió a marcar a todos con una cruz verde. Entonces les dijo que abrieran los ojos e inmediatamente los tres levantaron la mano. Después de un lapso de tiempo, Alejandro se cruzó de brazos. El profesor le preguntó que color era su cruz, y Alejandro respondió que verde.

¿Podría explicar el razonamiento por el cual Alejandro hizo su deducción?

Respuesta: Alejandro razonó de la siguiente manera: La cruz en mi frente es azul o verde. Veo una cruz verde en la frente de Tomás, y veo una cruz verde en la de José. Cada uno de nosotros ha levantado la mano debido a que cada uno ve por lo menos una cruz verde. Si mi frente estuviera marcada con una cruz azul, José levantaría la suya únicamente porque ve una cruz verde en la frente de Tomás, mientras que Tomás levantaría la suya únicamente porque ve una cruz verde en la frente de José. Pero cada uno, viendo que mi cruz es azul, se daría cuenta rápidamente que estarían levantando las manos porque estarían viendo una cruz verde en la frente del otro. Siendo chicos inteligentes, cualquiera de ellos, para entonces, se habría cruzado de brazos, dándose cuenta que su cruz debía ser verde. Ya que si la cruz en la frente de Tomás fuera azul, Tomás supondría que José no estaría levantando la mano, y si la cruz en la frente de José fuera azul, José supondría que Tomás no estaría levantando la mano. Por lo tanto, parece que ambos, Tomás y José se encuentran algo confundidos y no pueden hacer la deducción precedente. La única razón por la cual no pueden llegar a esta conclusión debe ser que no estoy marcado con una cruz azul.



60. Dos ciclistas, separados por 20 kilómetros, comienzan en el mismo instante a viajar uno hacia el otro en un camino recto a la velocidad de 10 kilómetros por hora. En el mismo instante, una mosca que se encontraba posada en la frente de uno de ellos, comienza a volar a la velocidad de 15 kilómetros por hora, hacia el otro ciclista, se posa en su frente, e inmediatamente vuela hacia el primer ciclista. La mosca viaja hacia uno y hacia el otro, recorriendo la distancia continuamente disminuida entre los dos ciclistas, hasta el punto en que éstos se encuentran.

¿Qué distancia ha recorrido la mosca al sumarse todos sus viajes?

Respuesta: 15 Kilómetros. Debido a que los ciclistas viajan a la misma velocidad, se reunirán exactamente a la mitad de la distancia que hay entre sus puntos de partida. Comienzan 20 kilómetros aparte; por lo tanto se encontrarán cuando cada ciclista haya recorrido 10 kilómetros. Ya que viajan a la velocidad de 10 kph., le tomará una hora a cada ciclista el recorrer esta distancia. En una hora la mosca, viajando a 15 kph. cubrirá un total de 15 kilómetros, sin importar su sendero.

61. Un Rey muy astuto tenía una hija, quien era tan bella, como él vicioso. Su elegancia y belleza atraían pretendientes de los cuatro rincones de la tierra, quienes venían a pedir su mano. Pero el Rey imponía crueles condiciones. Cada pretendiente era obligado a pasar una prueba. La prueba consistía en tomar, de una caja, uno de dos papeletos que se encontraban dentro de ella. En un papeleto estaba escrito el nombre de la princesa; en el otro la palabra "Tigre". Si extraía el papel con la palabra "Tigre", sería metido a la jaula de un tigre, en donde le esperaba una muerte cruel y si tomaba el papel con el nombre de la princesa se casaría con ella. Matemáticamente, sus probabilidades de ganar o perder la mano de la princesa eran las mismas; pero prácticamente, sus probabilidades de ganar eran nulas debido a que el Rey sin escrúpulos siempre introducía en la caja dos papeles, y ambos tenían escrita la palabra "Tigre". Después de que muchos pretendientes habían sufrido una muerte intempestiva de esta manera, la



princesa se dio cuenta del engaño de su padre. Un día, un atractivo joven llegó al Palacio e inmediatamente la princesa se enamoró de él. La princesa le contó acerca de la estrategia del Rey y lo que le esperaba a cualquiera que tratara de ganar su mano. Impávido, el joven anunció que era un pretendiente, y de alguna manera se las ingenió para burlar al Rey.

¿Cómo lo hizo?

Respuesta: Tomo un papel, y a continuación, sin leerlo se lo introdujo a la boca, lo masticó y se lo comió. Tranquilamente anunció que el Rey leería el papel restante.

62. Todos los trenes de la Estación Central van a Furo. De Furo algunos van a Kiro; otros, a Balo y de allí a Miro; y otros, a Gran y de allí a Diro; El pasaje cuenta \$30.00 a Kiro, Miro, o a Diro; a los demás lugares \$20.00. Daniel ha comprado un boleto de \$20.00. El primer tren va hacia Miro, pero Daniel no lo toma.

¿Cuál es el destino de Daniel?

Respuesta: Gran. Si fuera a Kiro, Miro o Diro, habría comprado un boleto de \$30.00. Si fuera a Furo, cualquier tren lo llevaría. Por lo tanto, Daniel debe ir a Gran.

63. Dos mercaderes han comprado en sociedad una jarra de 8 litros de aceite de oliva, y quieren dividir el aceite en dos partes iguales. Sin embargo, todo lo que tienen a la mano son dos jarras: una mediana que tiene una capacidad de cinco litros y otra pequeña de 3 litros.

¿Cómo lograron dividir el aceite en dos partes iguales?

Respuesta: Primer paso: De la jarra que contiene 8 litros, vertieron 5 litros en la jarra mediana. Esto deja 3 litros en la jarra más grande; Segundo paso: Tomaron la jarra mediana y vertieron 3 litros en la jarra pequeña; Tercer paso: Vertieron



los 3 litros de la jarra pequeña en la jarra de 8 litros. De esta forma tienen 6 litros vertidos en la jarra de 8 litros, 2 litros en la jarra mediana y nada en la pequeña; Cuarto paso: Vertieron los 2 litros de la jarra mediana en la jarra pequeña. La jarra mediana ahora está vacía. Hay 6 litros en la jarra grande y dos en la pequeña; Quinto paso: De la jarra grande, llenaron la mediana. Las tres jarras contienen ahora: Grande 1 litro, mediana 5 litros y la pequeña 2 litros; Sexto paso: Vaciaron 1 litro de la jarra mediana en la jarra pequeña. Esto deja 1 litro en la jarra grande, 4 en la mediana y 3 en la pequeña; Séptimo paso: Vertieron los 3 litros de la jarra pequeña en la grande. Ahora tienen 4 litros en la jarra grande y 4 litros en la mediana.

64. En el último día de una Convención que ha sesionado durante toda una semana, se reúnen algunos amigos y conocidos en el salón de descanso. Seis de los congresistas peculiarmente llevan los nombres de ciertas profesiones u oficios. Es con estos seis hombres con quienes este problema concierne. Significativos trozos de sus conversaciones son los siguientes:

El señor Carnicero le ha pedido al señor Tendero que se le uniera durante la semana para jugar una ronda de golf.

El señor Tendero lamenta no poder aceptar.

El señor Carnicero responde: ¡Qué tontería de mi parte! De todos modos no podrías jugar golf ahora. Me dijiste que te machucaste el dedo en tu tienda, bajo una tina de mantequilla. Déjame verlo.

El señor Doctor y el señor Artista tienen la siguiente conversación:

Señor Doctor: Cada fin de semana vamos de pesca a mar abierto el abogado y yo.

Señor Artista: El doctor, el tendero y yo vivimos en la Ciudad de México.

El señor Panadero comenta con el señor Abogado:





Señor Panadero: Tuve un caso nuevo e interesante en la oficina. Iré a verlo algún día de la semana que entra para contártelo.

Dando por sentado que ninguno de estos seis hombres lleva el nombre de su oficio o profesión y dando por hecho que ninguno de ellos tiene la misma profesión o está en el mismo negocio, y aún más. asumiendo que uno es abogado, uno es tendero, uno es doctor, uno es artista, uno es panadero y uno carnicero

¿Qué profesión u oficio tiene cada uno de ellos?

Respuesta: El Sr. tendero es el panadero; El Sr. Carnicero es el abogado; El Sr. Doctor es el artista; El Sr. Artista es el carnicero; El Sr. Panadero es el doctor y el Sr. Abogado es el tendero.

65. Dos chicos jugaban en un tejado. Algo sucedió, y resbalaron hacia el suelo. Cuando se levantaron, la cara de uno estaba cubierta de tizne, la cara del otro chico estaba limpia, sin embargo fue el chico de la cara limpia quien fue a limpiarse enseguida.

¿Cómo puede explicarse esto?

Respuesta: Cada chico vio la cara de su compañero. Cada uno de ellos naturalmente supuso que su propia cara estaba como la del otro.

66. Por cierta desgracia, un gato cayó en un pozo de 18 metros de profundidad. El gato logró salir después de haber experimentado dificultades, ya que los lados del pozo estaban húmedos y resbaladizos. Por cada minuto de esfuerzo, el gato adelantaba 3 metros. Entonces quedaba demasiado cansado para esforzarse nuevamente y descansaba. Durante este minuto de descanso, el gato resbalaba 2 metros.

¿Cuánto tiempo le llevó al gato salir del pozo?



Respuesta: Treinta minutos. Durante los 2 primeros minutos, el gato subió un metro. En 30 minutos el gato subió 15 metros. Durante el siguiente minuto, el gato subió los 3 metros necesarios para alcanzar el borde. Una vez afuera del pozo, no pudo haber resbalado más.

67. Seis autores están sentados, tres a cada lado de un compartimiento ferroviario de primera clase. Sus nombres son Negro, Café, Gris, Verde, Rosa y Blanco. Ellos son (no respectivamente) un ensayista, un historiador, un humorista, un novelista, un dramaturgo y un poeta. Cada uno de ellos ha escrito un libro que están leyendo uno u otro de los ocupantes del compartimiento:

El señor Negro está leyendo ensayos.

El señor Gris lee un libro escrito por el autor que va sentado opuestamente a él.

El señor Café va sentado entre el ensayista y el humorista.

El señor Rosa se encuentra sentado al lado del dramaturgo.

El ensayista está sentado frente al historiador.

El señor Verde va leyendo obras dramáticas.

El señor Café es cuñado del novelista.

El señor Negro, quien se encuentra en un asiento de la esquina, no está interesado en la historia.

El señor Verde está sentado frente al novelista.

El señor Rosa lee un libro escrito por el humorista.

El señor Blanco nunca lee poesías.

Identifica a cada uno de los seis autores.



Respuesta: Señor Blanco, ensayista; Señor Café, poeta; Señor Verde, humorista; Señor Rosa, historiador; Señor Gris, dramaturgo; Señor Negro, novelista.

68. Un granjero debe trasladar un perro, un pato, y un costal de maíz hacia el otro lado de un río. La lancha que utiliza es muy pequeña, de manera que sólo puede llevar una de sus posesiones a la vez. Si deja al perro sólo con el pato, es probable que el perro se coma al pato. Si deja al pato sólo con el maíz, el pato se comería el maíz.

¿Cuál es el menor número de viajes que puede hacer el granjero sin ningún peligro?

Respuesta: Siete viajes sencillos. Primero traslada al pato, dejando al perro con el maíz. Después traslada al perro y regresa por el pato. Después deja al pato y transporta al maíz y deja éste con el perro. Por último regresa por el pato.

69. Un mecánico tiene 6 cadenas y cada una de ellas contiene un total de 5 eslabones. El mecánico desea hacer una pieza continua de 30 eslabones. Cuesta 20 centavos el abrir un eslabón, y 50 centavos el volverlo a unir. Una cadena nueva, continua, puede comprarse por \$4.00.

¿Cuánto dinero puede ahorrarse, si une las cadenas buscando la mayor economía?

Respuesta: La forma más económica de hacer una cadena de 30 eslabones, de los 6 trozos de 5 eslabones cada uno, es abriendo los 5 eslabones de un trozo, y utilizarlos para unir los 5 trozos restantes. El costo de esta cadena sería de \$3.50, lo cual representa un ahorro de 50 centavos con relación a comprar la cadena nueva.

70. Una cuerda se pasa por una polea suspendida en un techo. de un extremo de la cuerda está suspendida una pesa de 15 kilogramos, la cual equilibra



exactamente con un chango sujetado del otro extremo de la cuerda. Si el chango trepa por la cuerda:

¿Sobrepasará la altura de la pesa o descenderá en comparación a ella?

Respuesta: El chango y la pesa siempre permanecerán opuestamente iguales. El chango no podrá sobrepasar o descender de la altura de la pesa, ya que los dos están perfectamente equilibrados.



# ESCULTURAS DE PLASTILINA

**OBJETIVO:** Estimular la creatividad de los participantes.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente amplio e iluminado en el que se pueda poner una mesa y sillas.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Mesas y sillas.
- II. 25 ó 30 kilos de plastilina.
- III. Una pieza de madera, lo suficientemente grande como para soportar la plastilina.

## DESARROLLO

I. El Facilitador explica al grupo las siguientes instrucciones: El grupo debe crear una escultura con la plastilina, para lo cual se dispone de una hora y por ningún motivo se debe hablar durante ese lapso. El grupo debe tomar conciencia de dónde han estado y dónde están ahora, como grupo, y representar esa trayectoria en la escultura de plastilina. Cada participante puede añadir, quitar o modificar la plastilina de cualquier manera que lo sienta adecuado. Dado que son muchos individuos trabajando sobre la misma masa de plastilina, pueden individualmente, separar una porción, trabajar en ella separadamente y después añadirla al conjunto total.

II. Al finalizar la hora dedicada a la escultura, el grupo discutirá la experiencia.

III. Durante la discusión, es conveniente que el Facilitador insista en los siguientes puntos:



¿Qué observó cada participante de sí mismo mientras trabajaba con la plastilina?  
¿Qué observó en los demás participantes? ¿Se sientes satisfechos con el resultado final de la escultura?, sí, no, ¿Por qué? ¿Cuántas veces cambió de forma la escultura? ¿Por qué?

¿Qué tipo de retroalimentación se le dio al grupo mediante la escultura? ¿Trabajó cada individuo en una porción pequeña o grande? ¿Por qué? ¿Fueron conscientes de la plastilina en sí, o sea, su forma, peso, textura, color, olor, temperatura, etc.? En caso afirmativo ¿Qué notó? En caso negativo ¿Por qué?

¿Quién se hizo responsable de la escultura? ¿Cómo ganó esa posición de liderazgo? ¿Por qué lo permitieron los demás?

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# LA PELOTA DE GOLF EN UNA BOLSA

**OBJETIVO:** Estimular a los participantes a aprender nuevos modos de pensar.

**TIEMPO:** 10 minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes dialoguen en grupo.

**MATERIAL:** Fácil adquisición

- Una pelota de golf para el grupo.
- Una bolsa de papel para el grupo.
- Una caja de fósforos para el grupo

## DESARROLLO

I. El Facilitador relata el siguiente incidente a los participantes:

Se jugaba el hoyo 16 en un famoso torneo internacional de golf y ese competidor, alto y bien parecido tenía una gran posibilidad de ganarlo. Su tiro con un "hierro" había quedado a escasa distancia del "green" lo cual le daba una buena oportunidad de anotar con un golpe abajo del "par" del hoyo. Con una amplia sonrisa caminó a lo largo del "fairway" (el terreno despejado para acercarse al "green") y se detuvo con un gesto de desencanto. La pelota había rodado dentro de una bolsa de papel pequeña que alguien del público tiró al suelo. Si sacaba la pelota de la bolsa, se lo contaban como un golpe adicional. Si trataba de golpear la bolsa y la pelota, perdería el control del tiro. ¿Qué debería hacer?



## **PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN:**

¿Cuáles son las formas en que trataríamos de resolver el problema?

¿Cuál es el elemento común de nuestro enfoque? (Pídeles que describan el problema. La respuesta, quizá, sería "sacar la pelota de la bolsa")

¿Cuál es una forma alterna de expresar el problema (separa la bolsa de la pelota)? Revéleles la solución: prenderle fuego a la bolsa.

¿Cuáles son algunas actividades en las cuales ese principio de invertir el método original podría ayudar a resolver problemas?

II. Una vez terminado el ejercicio el Facilitador comenta el proceso y desarrollo con el grupo.

III. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





# LA PERSECUCIÓN FANTÁSTICA

## OBJETIVO

- I. Explorar la creatividad de cada uno de los participantes.
- II. Reforzar el aprendizaje entre los participantes.
- III. Estimula la competencia de los participantes.
- IV. Fomentar el trabajo en equipos.

**TIEMPO:** 120 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- Un gran disco de cartón fuerte de contrachapado, de aproximadamente 1 ó 1.50 m de diámetro, en cuyo contorno se trazan 40 casillas.
- Estas casillas son divididas en 4 grupos de 10. La primera casilla de cada grupo se indica mediante un grueso punto de color, situado en su centro.
- Las 40 casillas son coloreadas en 4 colores (rojo, verde, amarillo y azul, o cualquier otro color) de forma alternada y regular. Es decir, que a la casilla roja le sigue la casilla azul, después viene la casilla verde, y finalmente la amarilla. Luego se repite lo mismo en idéntico orden (en el croquis no se ha tenido en cuenta la alternación regular de los 4 colores).
- Un dado gigante con puntos de 1 al 5, sin que exista el 6. La cara en la cual debería figurar el 6 se pinta con un color determinado. Cuando el dado caiga en forma de que esta cara "neutra" aparezca hacia arriba, el equipo pasará.
- Cada equipo posee un marcador de posición muy reconocible o un peón de color.



- Una provisión de pruebas bajo la forma de 4 grupos perfectamente definidos (fichas de color).
- Un material dispar y variado requerido para la realización de determinadas pruebas y que se tendrá que reunir en función de las mismas.

## DESARROLLO

I. Al comienzo del juego, cada equipo coloca su marcador de posición en una base de salida.

II. Se echa a suerte para saber qué equipo saldrá primero. Por ejemplo, cada equipo tira el dado por turno. El equipo que saque la puntuación más elevada será el que empiece, y los demás jugarán según el valore decreciente de la puntuación. En caso de empate se desempata echando otra vez el dado entre los equipos igualados.

III. Se adelanta siguiendo la dirección de las manecillas del reloj tantas casillas como son los puntos obtenidos (indicados por el dado), y se deja el marcador en la casilla que se acaba de alcanzar.

IV. En cuanto la prueba ha sido superada, el equipo acude de nuevo a donde se halla el disco, se lanza de nuevo el dado y se adelanta el correspondiente número de casillas. Se practica otra prueba siempre de acuerdo con el color, y así sucesivamente.

V. Si el dado indica la cara **neutra** en la primera vuelta de juego (es decir, en el primer lanzamiento del dado), el equipo no podrá volver a jugar hasta que haya corrido el turno de todos los demás.

VI. En cambio, se el dado exhibe dicha cara en el transcurso del juego el equipo pasará y no podrá volver a jugar hasta que lo haya hecho el equipo inmediatamente siguiente. Por consiguiente, ello quiere decir que deberá esperar



a que un equipo haya terminado una prueba y haya lanzado el dado para jugar de nuevo. Por lo general, esta espera no es demasiado larga.

VII. Cuando un equipo adelante a otro (o a varios) podrá jugar una segunda vez, pues será el equipo adelantado el que tenga que realizar la prueba que el primer equipo hubiera tenido que llevar a cabo.

VIII. Cada vez que un equipo alcanza o sobrepasa una base (casilla indicada por un gran punto) se anota 1 punto. Estos puntos son anotados en un rotafolio o en una gran hoja de papel muy a la vista. Un Facilitador está encargado de llevar la contabilidad.

IX. Cada prueba, en cada puesto, está numerada y el equipo elige un número al azar, Inmediatamente deberá realizar la correspondiente prueba.

X. El Facilitador encargado del puesto anota el número elegido en una ficha, así como el nombre del equipo, a fin de evitar las repeticiones. Por consiguiente, ningún equipo podrá practicar dos veces la misma prueba.

XI. Los puestos tendrán que estar bastante distanciados los unos de los otros, con el objeto de evitar los apretujones y embotellamientos.

Todas las fichas de un puesto son del mismo color.

XII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



## HOJA DE TRABAJO

### PUESTO JUEGO DE PALABRAS

1- Confeccionar una lista de 10 sustantivos que terminen en E (ejemplo: clarinete, chupete, florete, pie, monte, morterete, alcahuete, amemone, salmonete, áloe....).

2- Confeccionar otras listas de 10 palabras que terminen respectivamente en L (ejemplo: sol, col, girasol...), en O (ejemplo: mano, mono, trono.....), en N (ejemplo: balón, espigón....), en R (ejem.: bazar, calamar, palomar....), etc.

3- Resolver "anagramas" (palabras cuyas letras se encuentran en desorden) como BULMEE = MUEBLE, ABLLOC = CABALLO....

4- Confeccionar una lista de 5 palabras en las cuales obligatoriamente deberán encontrarse 2, 3, ó 4 letras impuestas.

Ejemplo: con las letras RTI hay que formar cinco sustantivos. Respuesta: ARTISTA, TIRA, ARTILLERO, TIRABUZÓN, TRIGO....

Las pruebas que se pueden proponer son evidentemente ilimitadas, pues la imaginación de los Facilitadores encuentra aquí un campo de aplicación muy fácil y muy extenso.

Confeccionar listas de nombres que formen parte de grupos perfectamente definidos. Ejemplo: cinco nombres de animales cuadrúpedos que empiecen por la letra C (Respuesta: cebú, caballo, cedro, coyote, cabra); cinco nombres de flores que empiecen por la letra G (respuesta: gladiola, geranio, glicina, gardenia, girasol).

También en esto las posibilidades son muy variadas, dado que se puede renovar las preguntas para cada letra válida. No hay más que utilizar letras corriente y comprobar, antes de preparar las fichas, si son posibles las respuestas. Ejemplos de grupos: peces, aves, cuadrúpedos, flores, árboles, frutos, muebles, herramientas, oficios, embarcaciones, recipientes, bebidas, etc.



## PUESTO MANOS HÁBILES

Todas las pruebas de este puesto serán llevadas a cabo gracias a cierta destreza manual:

1-Cada miembro del equipo hace 1 nudo en una cuerda y luego, una vez la cuerda está llena de nudos, será necesario deshacerlos entre todos y por turno.

2- Levantar un castillo de naipes con 10 cartas, poniendo cada miembro, por turno, una carta.

3- Dibujar en una hoja: 200 monigotes, o 200 pájaros, o 100 pequeños automóviles, o 200 peces estilizados, o 200 pequeños círculos unidos de dos en dos por una línea (como unas halteras), etc.

4-Cada componente del equipo confecciona una flor artificial con papel de seda y alambre, Ramo final del equipo.

5- Enhebrar cada uno, por turno, una aguja.

6- Recoger 25 confetis con un alfiler y pegarlos uno a uno, encima de una hoja de papel.

7- Aserrar por turno una "rebanada" de un palo redondo.

8- Clavar totalmente cada uno un clavo por turno (un solo martillo) en un tronco.

9- Confeccionarse cada uno un collar con un cordel y 20 discos de papel de periódicos, recortados uno a uno (cada disco en agujerado en su centro). Un solo par de tijeras.

10- Cortar en punta una varita. Mojarla en un color o con tinta para que cada uno escriba, legiblemente, su nombre y apellido en una hoja de papel.



11- Sacar de una baraja de 48 cartas los cuatro palos (oro, copas, espadas, y bastos) y clasificarla en orden: 1,2,3...hasta el rey. Después lanzar el mazo de cartas al aire (más arriba de la cabeza y repetir de nuevo la operación).

12- Vaciar el contenido de 3 cajas de cerillas llenas en 3 cajas de cerillas vacías, sin que una sola cerilla toque la superficie de la mesa. En otras palabras, habrá que manipularlas de una en una....

13- Cada uno por turno deberá enroscar un tornillo (agujero hecho previamente en una tabla) y desenroscarlo después para pasarlo al compañero.

También aquí la imaginación podrá manifestarse en la elección de las pruebas a imponer.



## PUESTO CABEZAS PENSANTES

Este puesto será necesario resolver pequeños y sencillos problemas de origen variado. Ejemplos:

1- Unir los elementos que van juntos, de 2 en 2 en una lista compuesta de 5 veces 2 palabras:

CID - PIRÁMIDE

SAN ANTONIO - TRIDENTE

DON QUIJOTE - TIZONA

CHOPOS - CERDO

NEPTUNO - MOLINO

Si los jugadores se equivocan deberán repetir la operación tantas veces como sea necesario, hasta que den con la solución correcta.

Otros ejemplos:

Unir ciudades y países:

FRANCIA - LIEJA

ITALIA - MUNICH

SUIZA - LILLE

BÉLGICA - ZURICH

ALEMANIA - SIRACUSA

Unir el animal con su hábitat:



CONEJO - CAMA

ÁGUILA - GUARIDA

LIEBRE - CELDILLA

JABALÍ - MADRIGUERA

ABEJA - NIDO

Las posibilidades de componer "parejas" son asimismo muy numerosas y lógicamente se deberán tener en cuenta el medio de procedencia de los niños, sus intereses y la edad.

2- Sencillos jeroglíficos que consisten en identificar dibujos, personajes célebres, marcas de automóvil, siluetas de países, objetos diversos, cuyas primeras letras constituyen, por orden, palabras a entrar. Ejemplos:

- Tambor - Asno - Bombarda - Lirio - Abeja. (Respuesta: TABLA).

- Cascabel - Estribo - Balón - Rueda - Árbol. (Respuesta: CEBRA)

Varias fichas contienen pruebas de este tipo, en las cuales cabe imaginar variantes.

3- Recomposición de puzzles más o menos complicados. Para confeccionar un puzzle no hay nada tan sencillo: se toma un grabado de color, recortado de una revista o de un calendario y se pega cuidadosamente encima de un cartón bastante resistente. Luego, con la punta de un cuchillo bien afilado o con unas tijeras se recortan fragmentos de todas las formas que será necesario yuxtaponer para reconstruir el grabado inicial.

Los puzzles constituyen excelentes pruebas para este puesto. Se pueden preparar varios para cada prueba, el objeto de evitar que un solo jugador realice todo el trabajo.





4- Proponer una definición (o varias) y el equipo tendrá que descubrir de qué se trata.

Ejemplos (inspirarse en el diccionario):

Batraco parecido a la rana, pero de muy desagradable aspecto; tiene un pliegue detrás de las orejas, por cuyos poros fluye un humor blanquecino y fétido (SAPO).

Cubierta interior de las flores completas, adornada, por lo común, de bellos colores (COROLA).

Mamífero roedor, muy fecundo y ágil, que viven en las casas, donde causa daño por lo que roe y destruye (RATÓN).

Casilla rústica para recogerse pastores y guardas (CABAÑA).

Si los jugadores tienen dificultad en dar la solución el Facilitador puede colocarlos progresivamente en el buen camino descubriendo la primera letra, luego la segunda, y así sucesivamente. Esto en el supuesto de que el equipo puede atracado durante demasiado tiempo.

Las definiciones constituyen asimismo una inagotable reserva en la cual posible surtirse sin llegar a agotarla.

Otro tipo de pruebas: bolsas de tela ( o incluso calcetines) en los cuales se introducen pequeños objetos que habrá que identificar AL TACTO desde el exterior. Ejemplo: un dedal, un carrete, una bolita, una moneda, una pinza para tender la ropa, una piedrecita, etc. No escoger objetos demasiado pequeños.



## PUESTO MÚSCULOS

Se trata de pequeñas pruebas que requieren la puesta en práctica de determinadas facultades "físicas". Ejemplos:

1- Las numerosas variantes de lanzamientos. Cada miembro del equipo tendrá que efectuar, por turno, un lanzamiento con éxito. Ejemplos:

Lanzar una pelota dentro de una caja (con la mano izquierda o la derecha).

Lanzar una pelota que tendrá que caer dentro de un pequeño círculo trazado con tiza en el suelo.

Lanzar una pelota contra unos bolos.

Derribar una lata de conservas colocada encima de un taburete.

Lanzar un pequeño avión de papel más allá de una línea trazada en el suelo.

Lanzar una moneda (o piedrecita) dentro de un recipiente, etc.

2- Realizar un pequeño trayecto sobre un pie, o con los tobillos atados, o llevando un libro sobre la cabeza, o a cuatro gatas con la espalda hacia el suelo sin tocar éste una sola vez (sino hay que empezar de nuevo), o haciendo rebotar un balón (como en el baloncesto), o empujando el balón con el pie, como en el fútbol, etc.



# LOS CUATRO PUESTOS

## OBJETIVO

- I. Estimula la creatividad de los participantes.
- II. Fomentar el espíritu de competencia entre los participantes.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 25 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- Pizarrón o rotafolio.
- Hojas tamaño rotafolio.
- Pinceles, cola, vasos y periódicos viejos.
- Fichas para anotar los resultados.
- Una mesa por puesto.
- Lo necesario para que los equipos puedan escribir.
- Además, será necesario preparar el material necesario para las distintas pruebas que se elijan.

## DESARROLLO

I. Se preparan los 4 puestos de prueba, más 1 puesto para prendas. Cada uno de estos puestos está centrado en una materia y un contenido muy específico: puestos **pruebas manuales**, puestos **pruebas físicas** y puestos **pruebas culturales**. Evidentemente es posible montar otros puestos basados en materias distintas de las expresadas.



Los puestos estarán repartidos en una gran habitación o en distintas habitaciones, según los locales que se dispone. Preparar en todo caso una habitación separada para las prendas.

Además, en un sitio de paso colocar un gran rotafolio en el cual se anotarán los puntos de los equipos.

II. Cada equipo se traslada al puesto de su elección y solicita una prueba. Para ello, elige un número comprendido entre el 1 y el 10 (ya que efectivamente el total de pruebas es de 10 y son numeradas previamente sin saberlo los participantes).

III. El equipo recibe entonces instrucciones y deberá practicar la prueba que le a deparado la suerte.

IV. Posteriormente este equipo ya no podrá solicitar la misma prueba, en caso de que se presente de nuevo en el mismo puesto. Cada prueba no puede pues, practicarse más de una sola vez.

V. Existen dos posibilidades: Si el equipo supera la prueba, recoge un vale que equivale a un punto. Si el equipo falla la prueba tendrá que trasladarse a otro local para en él pagar prenda. Recibe una ficha de penalización que deberá presentar al Facilitador encargado de las prendas. Una vez pagada válidamente la prenda, el equipo deberá volver al punto e el que había fracasado, provisto de la ficha de penalización, debidamente firmada (o con otra distintiva) por el Facilitador encargado de las prendas.

VI. En la habitación del Facilitador encargado de las prendas estará una hoja tamaño rotafolio por equipo, así como aun pila de periódicos, cola de tapicero distribuida en vasos, pinceles, tijeras y trapos. Además, habrá confeccionado unas fichas en cuyo anverso estará escrito un refrán más o menos largo, cuando el equipo llega la habitación de las prendas, entrega al Facilitador la ficha de penalización recibida en el puesto en donde acaba de fallar. Es Facilitador hace



sacar al azar una de las fichas conteniendo un refrán, el equipo se pondrá inmediatamente a trabajar, trabajo que consiste en recortar las letras del refrán de los periódicos puestos a su disposición y pegarlas encima de la hoja de rotafolio de manera que el refrán quede construido.

En cuanto la prenda queda pegada, el equipo recupera su ficha de penalización firmada. El equipo regresa entonces a ver al Facilitador del puesto en que había fallado.

VII. El equipo regresa entonces a ver al Facilitador del puesto en que había fallado. Este último recoge el vale, anota en su ficha personal que el equipo ha pasado la prueba, puesto que ha pagado la prenda reparadora y finalmente entrega al equipo un vale de un punto.

VIII. Cuando un equipo ha superado una prueba en un puesto cualquiera, se traslada primeramente a donde está el Facilitador encargado del rotafolio marcador para entregarle el vale de un punto y luego se encamina hacia otro puesto de su libre elección para intentar superar una segunda prueba. También está permitido que vuelva al puesto que acaba de dejar (no obstante se puede incluir una regla que prohíba pasar dos pruebas seguidas en el mismo puesto).

IX. Como es lógico, no pueden hablar dos equipos juntos en un mismo puesto. Al comenzar el juego si hay más equipos que puestos, serán los equipos que hayan elegido más rápidamente su puesto los que pasarán las pruebas, mientras los demás esperan a cierta distancia que quede libre un puesto. La misma espera puede producirse en el transcurso del juego o después de haber pagado una prenda para volver al puesto a exhibir la ficha de penalización.

X. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# POEMAS CON CREATIVIDAD

## OBJETIVO

- I. Permitir experimentar las condiciones de interacción necesarias para la solución creativa del problema.
- II. Ayudar a llegar a una solución creativa en una situación de grupo.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado.

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un salón suficientemente amplio e iluminado para que los miembros de cada subgrupo interactúen sin molestar a otros.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Papel periódico y marcadores de punta fina, para cada grupo (rotafolio).
- III. Masking tape.

## DESARROLLO

I. El Facilitador informa al grupo entero que serán divididos en subgrupos después de que individualmente hayan anotado un número de respuestas. A estos subgrupos escogidos al azar, se les pedirá componer un poema con las palabras anotadas por sus miembros.

II. Se distribuye papel y lápiz a cada participante y, el Facilitador da órdenes a cada miembro de poner por escrito un ejemplo de los siguientes términos. (El Facilitador puede dar una definición o un ejemplo de cada término):

**1.- Verbo.**

**2.- Adverbio.**

**3.- Nombre.**



- 4.- **Pronombre.**
- 5.- **Adjetivo.**
- 6.- **Artículo.**
- 7.- **Conjunción.**
- 8.- **Preposición.**
- 9.- **Infinitivo.**
- 10.- **Gerundio.**

III. El Facilitador divide al grupo total, al azar, en subgrupos de seis a ocho miembros cada uno.

IV. El Facilitador notifica a cada subgrupo que componga un poema utilizando las palabras en listadas por sus miembros. También notifica las reglas para la composición del poema:

- a) Todos los poemas tendrán un tema.
- b) Cada subgrupo compondrá un poema utilizando sólo las palabras previamente anotadas por los miembros. No podrán emplearse palabras adicionales.
- c) El poema debe constar de por lo menos el 75% de las palabras anotadas por los miembros de cada subgrupo.
- d) Las palabras no pueden ser repetidas a menos que hayan sido anotadas por más de un miembro.
- e) Las palabras pueden ser cambiadas del plural al singular y viceversa y el tiempo de los verbos también.
- f) Los subgrupos tendrán veinte minutos para componer y escribir sus poemas en papel para periódico (Hoja de rotafolio).
- g) Un miembro de cada subgrupo es seleccionado para leer el poema de su grupo. Después de leer cada poema, se pega de manera que todos los miembros puedan verlo.



h) Después de la presentación de los poemas, el Facilitador lleva a todos los participantes a una discusión de los temas y significados de los poemas dirige una discusión de las dinámicas de subgrupos y qué miembros trabajaron o no trabajaron juntos creativamente.

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





# SALUDOS CREATIVOS

## OBJETIVO

- I. Despertar una mayor creatividad en los participantes.
- II. Romper el formulismo de saludo.
- III. Propiciar la autenticidad de los participantes por medio del "Darse cuenta"
- IV. Hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento "Aquí y ahora".
- V. Posibilidad de vivir el ridículo.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado.

**LUGAR:** Instalaciones Especiales. Un lugar al aire libre

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

I. Dar las instrucciones y verificar éstas. Iniciar con saludos de algún grupo (por ejemplo: boyscouts, hippies, etc.).

**Vamos a formar un círculo aquí (señalar) y trataremos de hacer a un lado el saludo clásica de darse la mano. El objeto es crear otros tipos de saludos; el que ustedes quieran; que expresen en el saludo lo que sientan, no importa como sea, lo importante es expresar nuestro sentir en el momento; nos saludaremos entre todos y con rotación.**

¿Está claro?

¿Hay alguna duda? Bueno, vamos a ver que tantos saludos podemos crear.

**Crear un tipo de saludo para nuestro grupo.**



## **Empezamos.**

II. Si no surgen espontáneos, el co-Facilitador modelará con alguien.

III. En caso de aislamiento de algún participante, el co-Facilitador hará un saludo con éste para motivarlo a participar.

IV. Si surge sólo una pareja espontánea, se pedirá que imitemos ese saludo.

V. Tratar de aplicar los saludos creativos en el resto del curso.

VI. Se procede con las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿De qué se dieron cuenta?.

VII. Posteriormente este equipo ya no podrá solicitar la misma prueba, en caso de que se presente de nuevo en el mismo puesto. Cada prueba no puede pues, practicarse más de una sola vez.

VIII. Existen dos posibilidades: Si el equipo supera la prueba, recoge un vale que equivale a un punto. Si el equipo falla la prueba tendrá que trasladarse a otro local para en él pagar prenda. Recibe una ficha de penalización que deberá presentar al Facilitador encargado de las prendas. Una vez pagada válidamente la prenda, el equipo deberá volver al punto e el que había fracasado, provisto de la ficha de penalización, debidamente firmada (o con otra distintiva) por el Facilitador encargado de las prendas.

IX. En la habitación del Facilitador encargado de las prendas estará una hoja tamaño rotafolio por equipo, así como aun pila de periódicos, cola de tapicero distribuida en vasos, pinceles, tijeras y trapos. Además, habrá confeccionado unas fichas en cuyo anverso estará escrito un refrán más o menos largo, cuando el equipo llega la habitación de las prendas, entrega al Facilitador la ficha de penalización recibida en el puesto en donde acaba de fallar. Es Facilitador hace sacar al azar una de las fichas conteniendo un refrán, el equipo se pondrá inmediatamente a trabajar, trabajo que consiste en recortar las letras del refrán



de los periódicos puestos a su disposición y pegarlas encima de la hoja de rotafolio de manera que el refrán quede construido.

En cuanto la prenda queda pegada, el equipo recupera su ficha de penalización firmada. El equipo regresa entonces a ver al Facilitador del puesto en que había fallado.

X. El equipo regresa entonces a ver al Facilitador del puesto en que había fallado. Este último recoge el vale, anota en su ficha personal que el equipo ha pasado la prueba, puesto que ha pagado la prenda reparadora y finalmente entrega al equipo un vale de 1 punto.

XI. Cuando un equipo ha superado una prueba en un puesto cualquiera, se traslada primeramente a donde está el Facilitador encargado del rotafolio marcador para entregarle el vale de 1 punto y luego se encamina hacia otro puesto de su libre elección para intentar superar una segunda prueba. También está permitido que vuelva al puesto que acaba de dejar (no obstante se puede incluir una regla que prohíba pasar dos pruebas seguidas en el mismo puesto).

XII. Como es lógico, no pueden hablar dos equipos juntos en un mismo puesto. Al comenzar el juego si hay más equipos que puestos, serán los equipos que hayan elegido más rápidamente su puesto los que pasarán las pruebas, mientras los demás esperan a cierta distancia que quede libre un puesto. La misma espera puede producirse en el transcurso del juego o después de haber pagado una prenda para volver al puesto a exhibir la ficha de penalización.

XIII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

# DROGAS





## ROL PLAYING: PRESIÓN DE GRUPO

**OBJETIVOS:** Trabajar la asertividad con los participantes.

**METODOLOGÍA:** Se utilizará la técnica del rol playing.

**MATERIAL:** Fotocopias con los papeles de los personajes y con la plantilla para los observadores, más bolígrafos.

### DESARROLLO

La dinámica consiste en observar la reacción de una persona ante una situación de presión y toma de decisiones. Para ello, se forman grupos de 4 personas. Cada uno de estos grupos trabajará independientemente. Dentro de cada grupo habrá 2 actores y 2 observadores. Los actores serán los encargados de representar una situación simulada, mientras que los observadores tomarán nota de los comportamientos y actitudes que van surgiendo durante la representación. Los actores tendrán estos papeles y lo representarán durante 15 minutos. Mientras los observadores irán apuntando en su folio, sobre el actor 1.

### ***PAPELES:***

- **Actor 1:** es sábado por la tarde y has quedado con tu mejor amig@ para salir de fiesta. Os han contado que acaban de inaugurar una discoteca que es un pasada y habéis decidido ir. Como siempre, os encontráis en la plaza, compráis unas cervezas y esperáis a que llegue la hora para poder entrar. Queda media hora para que abra la discoteca. Tu amig@ te dice que le han comentado que en esa discoteca todo el mundo va puesto. Vosotros no podéis ser menos así que te invita a una pastilla. Nunca lo has probado. ¿Qué harás?
- **Actor 2:** es sábado por la tarde y has quedado con tu mejor amig@ para salir de fiesta. Os han contado que acaban de inaugurar una discoteca que es un pasada y habéis decidido ir. Como siempre, os encontráis en la plaza,



compráis unas cervezas y esperáis a que llegue la hora para poder entrar. Queda media hora para que abra la discoteca. Te han comentado que allí todo el mundo va puesto, has traído pastillas. Invitas a tu amig@. Duda un poco. Argumentos para convencerle: no pasa nada, todo el mundo lo hace, son las mejores, es imposible que nos entre ningún mal rollo.

### **OBSERVADORES:**

Apuntar el número de veces y la circunstancia en que tiene los siguientes comportamientos o actitudes: Evitar la situación. Se muestra nervioso o inseguro. Actúa con confianza de sí mismo. Expresa su opinión. Se siente amenazado. Se siente incómodo. Se siente amenazado. Se siente incómodo al decir no. Responde de manera agresiva. Es incapaz de decir nada.

Después se organiza una puesta en común con el grupo grande. Los observadores hablarán sobre lo que han apuntado y se podrá pregunta a los actores cuestiones como:

- **Actores 2:** ¿qué sentisteis al veros manipular a una persona?, ¿qué aprendisteis de vosotros?, ¿qué pensáis de vosotros?
- **Actores 1:** ¿qué sentisteis al veros manipulados?, ¿qué aprendisteis de vosotros?, ¿qué pensáis de vosotros?



## Ficha para la puesta en común:

Título:

Director:

Intérpretes:

Año:

Duración:

Argumento:

¿Qué opinión te merece el argumento?:

Enumera los temas que aparecen en la película:

Describe dos secuencias que más te han impactado y por qué:

Identifica el mensaje, estilos de vida, valores que intenta transmitir la película:

Valoración personal:

Otra película (*cannabis*) "Bajarse al moro" de Fernando Colomo, 1988. Página 124.

Enumerar las ideas principales de la película. Analizar dos secuencias que más te hayan impresionado y por qué. Identifica las situaciones en las que se consume cannabis y por qué. Describe estilos de vida de los personajes de la película (valores, actitudes, intereses, comportamientos) que a tu parecer los consideres relevantes. ¿Refleja la película la realidad actual de los adolescentes y de los jóvenes? Analizar la relación de los dos hermanos Chucha y Quique. ¿Qué opinión te merece la película?

Otra película: (*viviendo al límite*).1999 de Doug Liman, página 181.



# LEGALIZACIÓN DEL CANNABIS

## OBJETIVOS:

- Recopilar e interpretar información
- Fomentar diálogo y debate
- Potenciar la creatividad

## METODOLOGÍA:

La participación de los chavales es lo fundamental, porque serán ellos los que tengan que debatir los pros y contras de la legalización del cannabis.

## MATERIAL:

Fotocopias de la ficha y bolígrafos. Cartulinas, papel continuo, pinturas.

## DESARROLLO

Se utiliza la técnica del panel doble, en el que dos grupos (de 3 a 5 personas) asumen posturas a favor y en contra de la legalización del cannabis respectivamente. Se elige un moderador. Ambos grupos debaten el tema propuesto de 10 minutos a 15 minutos. A continuación se hace un turno de réplica a cada grupo. Finalmente se pasa al grupo grande para que se realice preguntas o amplíe el debate. Cada persona del grupo oyente anota los argumentos en la ficha y elabora finalmente unas conclusiones.

Después del debate se organizarán para que el grupo que defendió la legalización del cannabis haga una campaña en contra; y el grupo que defendió los argumentos en contra tiene que hacer una campaña a favor.





# JUEGO Y REUNIÓN: DROGAS DE DISEÑO Y OTRAS DROGAS.

## OBJETIVOS:

- Prevenir el consumo de drogas
- Capacitar la toma de decisiones en el uso de drogas
- Identificar actitudes y situaciones que favorecen el consumo de drogas
- Conocer las distintas drogas y los efectos que éstas pueden tener sobre la salud física, psicológica y social.
- Potenciar una actitud favorable en la promoción y prevención de la salud.

## METODOLOGÍA:

En un primer momento harán de forma individual el cuestionario para después pasar a jugar.

## MATERIAL:

- Fotocopias del cuestionario inicial y bolígrafos.
- Normas del juego, dados, tarjetas y tablero.

## *CUESTIONARIO INICIAL*

### DESARROLLO:

Es importante conocer los conocimientos y opiniones previas de los chavales sobre el tema. Para ello utilizaremos este cuestionario:

- ¿Qué tipos de drogas conoces?



- Di algún efecto é corto plazo de las drogas sobre la salud - Di algún efecto a largo plazo de las drogas sobre la salud
- ¿Te han ofrecido drogas alguna vez?
- En caso afirmativo y si no querías tomar, ¿te ha costado decir no? ¿por qué?
- ¿crees que es necesario tomar drogas para salir de fiesta? ¿por qué?
- ¿crees que te lo puedes pasar bien haciendo otra actividad que no sea salir de fiesta? ¿por qué?



## JUEGO DE MESA

### DESARROLLO:

Se necesitan participantes por parejas. El juego se compone de un tablero de 32 casillas. Unas tarjetas: contesta (preguntas sobre distintos tipos de drogas, sus efectos sobre salud o sus mitos y falsas creencias: se suman 10 puntos si se acierta la pregunta y se restan 5 por fallar), ganas o pierdes (se plantean 2 tipos de situaciones: con unas pierden 10 puntos y con otras los ganan, dependiendo si corresponde a consumir drogas y realizar actividades sanas y alternativas al consumo, respectivamente) y prueba (los jugadores tendrán que realizar lo que se les indica en la tarjeta).

Las pruebas pueden ser:

- Diccionario, para definir al equipo contrario como un diccionario una palabra, en menos de 30 segundos. Al conseguirlo ganan 5 puntos.
- Tabú, el jugador debe definir a su pareja la palabra que contiene la tarjeta sin poder mencionar algunas palabras seleccionadas, si en un minuto lo acierta ganan 10 puntos, si no pierden 5.
- Acuerdo, se plantea una situación, en menos de un minutos tienen que describirla con 3 adjetivos (que acuerden) al conseguirlo ganan 10 puntos, si no se ponen de acuerdo pierden 5.

Para iniciar el juego cada equipo tira los dados, quien saque la mayor puntuación empieza. Las normas de juego son las siguientes:

- Se va avanzando por las casillas una por una, realizando todas las pruebas (también se puede utilizar el dado).
- Cada equipo comienza con 100 puntos. A medida que van avanzando irán sumando o restando puntos según la correcta o incorrecta realización.
- La partida finaliza cuando los dos equipos llegan a la última casilla.
- Gana el equipo que más puntos tenga.

**PREGUNTAS:**

- ¿Qué son las drogas de síntesis? Son sustancias químicas que aceleran la actividad del cerebro.
  - Nombra uno de los efectos a corto plazo de las drogas de síntesis. Aceleración del corazón y la respiración, pérdida de ganas de comer, euforia y alegría, ganas de hablar, dormir menos, golpe de calor, boca seca, movimientos de mandíbula.
  - Nombra uno de los efectos a largo plazo de las drogas de síntesis. Cambios de humos, ganas de vomitar, vista nublada, nerviosismo, insomnio, mal rollo físico.
  - El éxtasis es una sustancia adictiva. Verdadero o falso. Verdadero, el éxtasis crea adicción.
  - Cuando tomas pastillas nunca sabes qué efectos producirán. Verdadero o falso. Verdadero, se han hecho estudios en los que se han analizado pastillas que hay en la calle y muchas de ellas no contenían lo que se decían que tenían. No podemos prever qué efectos te producirá.
  - Si se bebe agua los efectos de las drogas de síntesis son más suaves. Verdadero o Falso. Falso, beber agua puede disminuir el riesgo de tener un golpe de calor pero en ningún caso disminuye los efectos.
  - ¿Cuáles son los derivados del cannabis? El hachís y la marihuana.
  - Nombra uno de los efectos a corto plazo del cannabis. Mayor libertad y confianza en uno mismo, relajación, euforia, ganas de comer, nerviosismo y ansiedad, aceleración del corazón, boca seca y picor de garganta.
  - Nombra uno de los efectos a largo plazo del cannabis. Miedo, temor, pánico, enfermedades pulmonares, disminución del apetito sexual, descoordinación de movimiento, dificultad para recordar cosas, alucinaciones y psicosis, necesidad de consumir cannabis en la vida cotidiana.
- 
- Fumar porros es más sano que fumar tabaco. Verdadero o falso. Falso, al fumar porros también se fuma tabaco. Además de conseguir mayor efecto se



hacen aspiraciones más profundas y esto hace que el humo se mantenga más rato en los pulmones.

- No es malo fumar porros si no los mezclas con nada más. Verdadero o Falso. Falso: mezclar es peor, pero esto no descarta que los porros tengan sus efectos sobre la salud por sí solos.
- Si están dando cannabis para algunas enfermedades quiere decir que no será tan malo. Verdadero o Falso. Falso, se ha aceptado últimamente que se de marihuana para reducir los efectos de la quimioterapia en enfermos de cáncer, pero el componente del cannabis y la dosis que se da están controlados. Hay que tener en cuenta que el hachís que se encuentra en la calle suele llevar adulterantes como plásticos, petróleo...
- ¿Dentro de qué grupo genérico de drogas se encuentra la cocaína? Dentro del grupo de las drogas denominadas psicoestimulantes, las sustancias que producen euforia, excitación.
- Nombra uno de los efectos a corto plazo de la cocaína. Aceleración del corazón y calor, euforia, sensación de mejora en las relaciones con los demás, falta de apetito, no notar la fatiga, dormir poco, sensación de realizar trabajos físicos sin esfuerzo, ganas de tener rollos.
- Nombra uno de los efectos a largo plazo de la cocaína. Trastornos psíquicos, adelgazamiento, insomnio, nerviosismo, sangrar por la nariz de manera constante, daños en el tabique nasal, problemas respiratorios, infarto o embolia.
- Los efectos de la cocaína son fuerte y duran bastantes horas. Verdadero o Falso. Falso, puede que los efectos sean mayores dependiendo de la dosis, su pureza y el tiempo que se lleva consumiendo, pero sus efectos duran de 15 a 60 minutos.
- Si dejas de consumir cocaína te sientes mal. Verdadero o Falso. Verdadero, está descrito un síndrome de abstinencia de la coca. Es una de las drogas con una adicción psicológica más fuerte.
- Si la coca se toma con moderación no es peligrosa. Verdadero o Falso. Falso, la coca es una droga con alta tolerancia y por tanto es necesario aumentar la dosis cada vez que se toma para notar sus efectos. Es muy difícil que se tome con moderación.



- ¿Cómo se obtiene la heroína? la heroína es una sustancia que se consigue a partir de la transformación de la planta de la que se obtiene opio.
- Nombra uno de los efectos a corto plazo de la heroína. Disminución del apetito sexual, náuseas y vómitos, falta de sensibilidad al dolor, disminución de la frecuencia respiratoria, aumento del sueño, sensación de bienestar y placer, las pupilas se hacen pequeñas.
- El síndrome de abstinencia más fuerte que existe es el de la heroína. Verdadero o Falso. Falso, el síndrome de abstinencia es muy espectacular pero no supone un riesgo para la vida de la persona. El del alcohol o los barbitúricos es peor.
- La metadona es un opiáceo. Verdadero, es opiáceo que se administra como tratamiento a todos aquellos pacientes que quieren dejar la heroína. Actúa como sustitutivo de la heroína.
- El consumo de la heroína va muy asociado a complicaciones médicas infecciosas. Verdadero, las infecciones más frecuentes debido al consumo de heroína inyectada son el sida o hepatitis como consecuencia de compartir material (agujas..)
- ¿Cuáles son los inhalantes más utilizados? Goma, gasolina, cemento, poppers, pvc, disolvente.
- Nombra uno de los efectos a corto plazo de los inhalantes. Dolor de cabeza, sensación de bienestar, dificultad en la respiración, mareos, náuseas y diarreas, pupilas dilatadas, sensación de libertad.
- Nombra uno de los efectos a largo plazo de los inhalantes. Pérdida de olfato, dolores de cabeza persistentes, mal aliento, problemas de hígado, fallo cardíaco, anemia grave o infecciones.
- Normalmente los inhalantes son tomados por un público infantil y juvenil. Verdadero.
- Está permitida la venta de colas y otras sustancias inhalantes a los menores de edad. Falso. Está prohibido la venta a menores de estos artículos autorizados que puedan producir efectos nocivos para la salud.
- Los inhalantes sólo se toman en los países más pobres. Falso. Normalmente se tiene la creencia de que solamente se toman inhalantes en los países más



pobres, esta idea es errónea ya que su consumo se extiende por todo el mundo.

- ¿Cómo actúan los alucinógenos sobre el cerebro? Al llegar al cerebro producen cambios en su funcionamiento neuroquímico. Estos cambios afectan de forma particular a la manera de percibir la realidad.
- Nombra uno de los efectos a corto plazo de los alucinógenos. Alteraciones en la percepción auditiva, del tacto, olfato, gusto y dilatación de las pupilas, deformación de la percepción del tiempo y el espacio, taquicardias.
- Y disminución de la presión arterial, mal viaje, alucinaciones, vómitos y náuseas, euforia e hipersensibilidad.
- Nombra uno de los efectos a largo plazo de los alucinógenos. Flash back, alucinaciones y psicosis, mal viaje, deformación de las percepciones sensoriales problemas de coordinación motora, estados de coma, inestabilidad emocional.
- Si siempre se toma la misma cantidad de tripis siempre se tiene los mismos efectos. Falso. Los alucinógenos pueden afectar de maneras diferentes a la misma persona, aunque siempre se tome la misma cantidad, un día puede dar una reacción de euforia y otro día de tristeza, depresión, etc.
- Aunque estés unas semanas sin tomar alucinógenos puedes notar sus efectos transcurrido este tiempo. Verdadero. Si has tomado ácidos aunque hayan pasado unos días, semanas o años, aún puedes experimentar sus efectos (flash-back).
- Tomar de vez en cuando alucinógenos no perjudica a tu salud. Falso, los alucinógenos pueden afectar a la persona tanto a nivel físico como psicológico.
- Nombra uno de los efectos a largo plazo de la heroína. Trastornos de ansiedad y depresión, insomnio, pérdida de menstruación, caries y estreñimiento, anemia, pérdida de apetito sexual, riesgo de enfermedades infecciosas, síndrome de abstinencia.

### **PRUEBAS:**

- Acuerdo:
  - Quedarse en casa un sábado
  - Salir de fiesta todo un fin de semana sin pasar por casa



- Ir al teatro un viernes por la noche
- Fiesta en casa de un amigo fumando hachís
- Diccionario:
  - Dependencia (puntuación 5)
  - Tolerancia a las drogas (puntuación 5)
  - Drogas depresoras (puntuación 5 puntos)
  - Drogas estimulantes (puntuación 5 puntos)
- Palabras prohibidas:
  - Droga: sustancia, conducta, consumir, ánimo (correcta 10, incorrecta -5)
  - Abuso: consumo, repetida, dosis, persona (correcta 10, incorrecta -5)
  - Alucinógeno: modificar, realidad, percepción, sensación (correcta 10, incorrecta -5)
  - Uso: puntual, esporádico, consumo, consecuencias (correcta 10, incorrecta -5)

### **GANAS O PIERDES:**

- Quedáis con el grupo de amigos para ir a la playa a tomar el sol, jugar un partido de fútbol, charlar... al anochecer vais a casa de uno de los colegas (sus padres están de vacaciones) preparáis la comida. Véis una película de vídeo... ganáis 10 puntos.
- Día en la montaña. La excursión está planeada para todo el día, quedáis a las 9 de la mañana en la parada del tren para coger el de las 9.30. el día es maravilloso, el paisaje de película, os toca un poco el sol, un día fantástico. Cuando llegáis a la estación decidís ir a tomar algo para comentar el día. Ganáis 10 puntos.
- Noche de fiesta en la torre de un amigo vuestro ¡Preparáis la cena, la decoración de la casa, invitáis a todos los colegas. Todo va perfecto, hasta que alguien os invita a una pastilla. Pero vosotros os o estáis pasando muy bien y no necesitáis nada para pasarlo mejor. Rechazáis la oferta. Ganáis 10 puntos.
- Decidís pasar el día en casa, leyendo, ordenándoos las cosas, viendo la televisión, bajándoos canciones de internet... un día tranquilo que decidís





dedicarlo a estar tranquilos y relajados. Hay muchos días para salir con los amigos. Ganáis 10 puntos.

- Noche de cine. Con un grupo de amigos casi al cine a ver una película que pinta muy buena. Después del cine vais todos juntos a dormir a casa de un colega para comentar la película y cenar todos juntos. Seguidamente sacáis juegos de mesa y jugáis hasta las tantas de la madrugada. Ganáis 10 puntos.
- Después de unas copas, vais a una discoteca que os ha recomendado un colega; tiene buena pinta, música techno, proyecciones de diapositivas, ambiente muy marchoso... os invitan a éxtasis. Te lo piensas un poco, pero total, dicen que el que lo pasa es de fiar, es del bueno... Seguro que no pasa nada, y realmente tengo curiosidad. Perdéis 10 puntos.
- Tenéis un amigo que os invita a una fiesta en una masía en la montaña. Está previsto que os quedéis todo el fin de semana. Uno de los colegas ha traído hachís, nunca antes lo habéis probado, pero todos dicen que tenéis que fumar, que es una pasada. Si todo el mundo o dice, es que tiene que ser fantástico, así que decidís probarlo. Perdéis 10 puntos.
- Con los amigos organizáis un concurso de postres, escogéis a tres colegas jueces y el resto preparáis postres. Os reunís en casa de uno con todos los postres y en vez de cenar, os dedicáis a probar pasteles, cocktails, sorbetes, helados... los jueces proclaman el ganador y se le entrega un premio. Luego salís a celebrarlo. Ganáis 10 puntos.
- Concierto de fiesta mayor en el pueblo donde veraneáis. Siempre es una gran fiesta, se reúne la gente de los pueblos de la zona y volvéis a ver a aquellos amigos que durante el año no tenéis ocasión de ver. Es realmente una fiesta agradable y acostumbran a traer un grupo de moda o que toca las canciones del verano. Toda la noche bailando, hablando con gente... una buena movida. Ganáis 10 puntos.
- Tarde de patinaje: con los amigos de siempre acordáis alquilar patines y pasar la tarde paseando por la ciudad/ pueblo con los patines puestos. Es una gozada, todo se ve distinto y es una manera muy cómoda de desplazarse. También es una buena manera de reír un rato porque realmente se dan situaciones muy cómicas. Ganáis 10 puntos.



- Concierto de rock de un colega. Se hace en un local del barrio y promete ser una noche espléndida. Qué mala suerte, porque estáis cansados, lleváis una semana a tope de exámenes y habéis dormido poco. Aún así, decidís ir a por todas. A medio concierto os sentís agotados. Un amigo os comenta que con una raya de coca os sentiréis mejor, se os irá el cansancio y estaréis en mejores condiciones, que da muy buen rollo y que desinhibe un poco. Como ya habíais visto algunos de vuestros amigos esnifar coca os lo tomáis como algo inofensivo, sin darle mucha importancia. Perdéis 10 puntos.
- Estáis pensando en un fin de semana en la playa, en una apartamento que tiene alquilado la familia de un colega. Habéis realizado muchísimas actividades: patinete, excursiones, visita turística... después de cenar, decidís entre todos preparar un pastel de marihuana, que según dicen está bueno y sus efectos son una pasada. Un amigo tiene la receta y se pone manos a la obra. Perdéis 10 puntos.
- Se acerca carnaval y entre todos habéis escogido vestiros de azafata, chicos y chicas todos iguales. Quedáis en casa de uno de vosotros y empezáis a diseñar la ropa y las tallas de cada uno. Ya está todo listo. El día de carnaval os vestís todos y os dirigís a la zona donde hay más movida para salir de fiesta y lucir los vestidos. Todo va perfecto y ya quedáis para celebrar el carnaval del año siguiente juntos. Desfiláis por todas las calles y el éxito es rotundo. Ganáis 10 puntos.
- Celebración del cumpleaños de uno de vuestros mejores amigos. Planeáis una fiesta en la playa. Lleváis música, bebidas y comida, juegos... habéis invitado a mucha gente, y tiene muy buena pinta. Todo está saliendo redondo, la gente se lo pasa en grande y vosotros disfrutáis como nunca. De pronto, un chico se tira al suelo gritando, aterrado y se mueve como si luchara contra un ejército de moscas carnívoras. En un primer momento hay gente que se ríe, pero después todo el mundo se percata de la gravedad de la situación. Llega a la autoagresión intentando deshacerse de "nosequé" y entre algunos lo agarráis fuerte para que no se haga daño. Como no se le pasa, llamáis a una ambulancia y os dirigís al hospital. Se había tomado un tripi.



- Fin de semana de camping. Preparáis las maletas, os utensilios de la comida, saco de dormir, música... el camping está en una zona en la que el paisaje es fenomenal, hay lagos, los pueblos de alrededor son un encanto ... un buen fin de semana, una buena manera de desconectar de las actividades de la semana. Ganáis 10 puntos.
- De bar en bar hasta que llega la hora de la discoteca. Ambiente a tope, música electrónica, disc-jockeys del momento... toda una movida. " En una fiesta como esta no se puede pasar sin una pastilla, ¿no?" os comenta un amigo. "sabéis que hay gente que se ha tomado 3 y 4 pastillas, ¿qué crees que puede pasar sólo con una?" decididamente os tomáis la pastilla. Perdéis 10 puntos.



## DROGAS DE DISEÑO Y DEMÁS...

### OBJETIVOS:

- Trabajar creencias erróneas referidas a las drogas de diseño.
- Trabajar sobre la presión grupal y ambiental como elementos favorecedores de hábitos no saludables.

*Metodología general para las actividades propuestas para la convivencia:*

Las reuniones se pueden adaptar al horario que se prevea. Siguiendo una línea lógica en la presentación de las reuniones: información, concienciación y generar recursos y argumentos personales para resolver situaciones de consumo de sustancias.



## "SE DICE..."

### OBJETIVOS:

- Aportar información sencilla sobre las drogas sintéticas y las circunstancias que rodean al consumo.

### MATERIAL:

- Tres folios con el encabezado: ¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde?, un bolígrafo, 3 cartulinas, un rotulador grueso, cinta adhesiva.

### DESARROLLO

Agrupados en tríos, en un primer momento, tenemos que comentar lo que hemos oído o conocemos de las drogas de diseño, es una rápida puesta en común de lo que sabemos de estas sustancias.

Cada trío se junta con el trío de su derecha, y ponen en común lo que han estado hablando en el grupo anterior. El monitor o monitora entrega los folios con los encabezados correspondientes. Después de contrastar las ideas que hayan salido tendrán que escribir

- En el folio de ¿Qué?: todas las ideas que tengan que ver con los efectos las características de las sustancias.
- En ¿Quién?: las ideas referidas a las personas que consumen.
- En ¿Dónde? Las ideas que tengan que ver con los lugares o los ambientes donde se consume.

Cuando terminen pegarán los folios en las cartulinas (en cada una pondrá una de las preguntas qué, quién y dónde).



Entre todos leemos en voz alta lo que aparece escrito en cada cartulina. El monitor o monitora podrá decir si hay alguna idea distorsionada respecto a las drogas de diseño (si los efectos son exagerados, o si se ven estereotipos).

Se abre debate, para profundizar en aquellos aspectos que crea necesario. Si las ideas aparecidas se corresponden, más o menos, con lo que se conoce de las drogas de diseño, de dónde procede, a su juicio la buena imagen que en algunos ambientes tienen estas drogas.

En cualquier caso conviene contrarrestar esa imagen de que las sustancias sintéticas no son drogas, o no son tan peligrosas como otras sustancias.



# "TRES Y TRES"

## OBJETIVOS:

- Tomar conciencia acerca de que determinados hábitos no saludables no son independientes del estilo de vida.

## MATERIAL:

- 6 tarjetas adhesivas tamaño 10 x 7, boli y papel para cada grupo, papel continuo o pizarra.

## DESARROLLO

En cada folio se tiene que escribir la frase: tomar drogas de diseño no es diferente de tomar otros medicamentos. Los medicamentos ayudan a superar una enfermedad y las drogas de diseño ayudan a divertirse y a aguantar, más durante los fines de semana.

Se hacen grupos de 7 personas máximo. Se entrega el folio con la frase, y 6 pegatinas. La tarea de los grupos es encontrar tres argumentos a favor de la frase y 3 en contra. Escribirán los argumentos en las pegatinas. (los argumentos pueden coincidir o no con las opiniones personales de los miembros del grupo, pueden haberlas oído a los amigos, familiares, la televisión, la radio...)

Se hace una puesta en común, primero se dirán los argumentos a favor. Cada portavoz va leyendo los argumentos, y se van completando con el resto de los grupos. Se van pegando en el papel continuo o la pizarra. Al terminar se comienza con los argumentos en contra.

El monitor hace un resumen de los argumentos señalados. Y se inicia un coloquio con cuestiones como:

- ¿Qué argumentos están más extendidos entre I@s adolescentes y jóvenes?



- ¿El deseo de divertirse a tope, es razón suficiente par recurrir a sustancias como las drogas de diseño?
- ¿El hecho de que las drogas de diseño se vendan en forma de pastillas nos ayuda a creer que son menos peligrosas que otras sustancias?

Los comentarios del monitor o monitora pueden ir encaminados a: que el deseo de llegar a más diversión, resistencia, o más rendimiento intelectual, puede favorecer que se comience a consumir determinadas sustancias, y nos podemos ver influenciados por el entorno.





# "LE PUEDE PASAR A CUALQUIERA"

## OBJETIVOS:

- Analizar una situación de oferta de drogas de diseño. Generar argumentos y recursos individuales que pueden utilizarse para resolver este tipo de situaciones.

## MATERIAL:

- Fotocopia ampliada de la ficha "papeles" para cada actor/ actriz. 5 fotocopias en total. 1 copia ampliada del guión de observación para los restantes.

## DESARROLLO

El monitor o monitora solicita 5 voluntarios, para hacer una representación sencilla de una situación que puede ocurrirnos en nuestra vida cotidiana. Se entrega a cada uno de las personas 1 fotocopia de "papeles" y se distribuyen los papeles de los actores tendrán un tiempo breve para leer su personaje y prepararlo. Los voluntarios preparan la representación el moni comenta la situación en que se encuentra el protagonista de la historia y reparte al resto de participación 1 fotocopia del guión de observación y les solicita que durante la representación presten atención a los aspectos que aparecen en la ficha.

Se hace la representación y el monitor o monitora dirige el siguiente momento de la ronda de preguntas. Primero hablan sobre las cuestiones de la ficha de observación. Después los actores comentan cómo se sintieron y si se han sentido identificados con la situación. Se pueden profundizar en los aspectos:

- No dejar para el último momento nuestra decisión de cómo responder ante la oferta de consumir alguna sustancia no saludable.
- Tener en cuenta, a la hora de tomar la decisión, nuestras propias ideas aunque no coincidan con las de otras personas.



- El hecho de que habitualmente la oferta de este tipo de sustancias viene de la mano de personas que conocemos y eso nos pone aún más difícil el tomar una decisión.

**Nota:** la técnica del Role- playing se puede aplicar especialmente al consumo de drogas, ya que es una buena forma de responder a la presión grupal, aplicable a cualquier sustancia.

### **LOS PAPELES:**

- Protagonista: lleva saliendo con un chic@, a quien le gusta el bacalao y frecuenta con sus amig@s discotecas donde ponen "chunda" El último finde, entando en una sala, os ofrecieron éxtasis. Tú dijiste que pasabas pero tu pareja insistió en que lo probaras; éllella ya lo conocía y tomaba de vez en cuando, nunca le había pasado nada porque el éxtasis no era como otras drogas, sólo sirve para aguantar más y pasarlo mejor. Al final discutisteis y te echó en cara que no sabías divertirte y que le cortabas el rollo. Llevas un par de días dándole vueltas al tema. Por un lado, tú no quieres probar, y en el fondo no te agrada que tu chic@ lo tome. Por otro lado, tú no quieres que la discusión vuelva a repetirse y quieres pasarlo bien juntos. Ahora se lo estás comentando a tu amig@s para ver qué opinan.
- Mejor amig@ del protagonista: la relación entre el protagonista y tú se enfrió un poco desde que está saliendo con este chic@, no te gusta la idea de que comience a consumir éxtasis o cualquier otra droga. Quieres apoyarle.
- No ves dónde está el problema. Eres de la opinión de que las drogas tendrían que estar permitidas porque al fin y al cabo, el alcohol y el tabaco ya lo están, pero por encima de eso crees que una persona tiene derecho a tomar sus propias decisiones, aunque no esté de acuerdo con las personas que están a su alrededor.



- Eres el único del grupo que tiene experiencia en haber probado éxtasis en un par de ocasiones. Al día siguiente te sentiste bastante mal, porque estabas que no podías con tu cuerpo. No te han quedado muchas ganas de repetir.
- Estás abiertamente en contra de las drogas. No fumas, no tomas alcohol, lo que te ha costado en muchas ocasiones aguantar las bromas de tus amig@s, que te llaman "ley seca". Te molesta bastante la idea que la gente tiene de que sólo porque te guste la vida sana ya tienes que ser más aburrid@ que una ostra.

### ***GUIÓN DE OBSERVACIÓN:***

- ¿La situación que representan te resulta familiar? ¿Te han insistido, alguna vez, para que consumieras alcohol, tabaco, drogas de diseño, etc.?
- ¿Crees que la representación que hacen es realista?
- ¿Si fueras el protagonista qué harías o dirías?



# DISCO- FORUM: CANCIONES DE ESTOPA Y MAGO DE OZ

<sup>17</sup>Analizamos canciones que tienen que ver con drogas.... Es una actividad educativa de grupo, que, utilizando la música y la canción como eje, pretende, mediante el establecimiento de una dinámica interactiva de comunicación entre sus participantes, el descubrimiento, vivencia y reflexión de una realidad o actitud que vive y está latente en el grupo o en la sociedad.

## OBJETIVOS:

- Expresar nuestros sentimientos y vivencias a través de la música.
- Analizar los distintos aspectos de una canción: música, texto, contenido, lenguaje, mensaje implícito y explícito, actitudes, valores, estilos de vida.
- Elaborar una síntesis razonada del mensaje, actitudes y valores de la canción.

## MATERIALES:

Cd's con las canciones, letras de las canciones para todos los participantes.

### El jardín del olvido: Estopa

Voy a plantar un inmenso jardín  
De marihuana de la buena  
Escribiría una canción para tí  
Si te quedaras, si no te fueras  
Voy a seguir construyéndome  
Un barco  
Ya no me basta con patalear  
Charcos.  
Luego te llevaré a mi bello jardín  
De marihuana de la buena.  
Te montaré en mi barco  
Simularé un naufragio accidental



Y patalearemos juntos todos los charcos  
Y volaremos siempre hacia lo más alto  
Con esas botas de agua  
Que me compraron hace tiempo  
Yo me creía Supermán  
Pero me robaron mi sueño  
Por eso voy a cantar la canción  
Del olvido. Entraré en tu habitación  
Sin hacer mucho ruido No te asustes ¡no! Si sueñas  
Cualquier noche con mi cara  
En tu cama Sobra espacio para dos.  
Solo dos.  
Sobran ganas, sobra tiempo  
Falto yo  
Luego te llevaré a mi bello  
Jardín de marihuana, de la buena  
Por la mañana  
Y patalearemos juntos  
Todos los charcos del mundo  
Y volaremos siempre hacia lo mas alto  
Al cielo mas alto  
Por eso voy a cantar la canción  
Del olvido. Entraré en tu habitación  
Sin hacer mucho ruido No te asustes ¡no!  
Si sueñas  
Cualquier noche con mi cara  
Y luego voy a plantar Un jardín de marihuana  
De la buena, pa tí y pa mí



## Poquito a poco: Estopa

Hay una puerta entreabierta  
entre tu boca y la mía  
hay una palabra muerta  
una mirada vacía  
Hay un silencio que mata  
una escalera que sube  
y una duda que me baja y una cabeza en las nubes  
Lo reconozco  
fumo porros a diario  
me fumo uno y es cómo poner la radio  
pero por dentro de mi amarga cabeza  
siempre tan sola y tan llena de tristeza  
Me salen las canciones que a mi más me molan  
las musiquillas que a mi más me motivan  
las amarguras se vuelven amapolas  
y las tristezas me alegran la vida  
Anda dame que fume  
porque me siento sólo  
dame de fumar  
porque no quiero estar triste ¡ NO!  
Calada a calada poquito a poco  
se desnuda el aire y la luna se viste  
déjame que fume  
porque me siento sólo  
dame de fumar  
por que no quiero estar triste  
Calada a calada poquito a poco  
se desnuda el aire y la luna se viste  
Una garganta se rompe  
al filo de la mañana  
ya hay luz en el horizonte  
va a explotar la madrugada  
Hay un espejo que cuenta  
la cruel verdad a la cara  
Huele a viento de tormenta  
y hasta hay un gato que ladra



Anda dame que fume  
porque me siento sólo  
dame de fumar  
porque no quiero estar triste ¡NO!  
Calada a calada poquito a poco  
se desnuda el aire y la luna se viste  
déjame que fume porque me siento sólo  
dame de fumar  
por que no quiero estar triste  
Calada a calada poquito a poco  
  
se desnuda el aire y la luna se viste



## Mago de Oz: El Señor de los Gramillos

Necesito un medio  
para poder salir  
del hastío y del tedio  
y en el kaos vivir.  
Hola, mi dueño  
soy tu re"medio" a vos puedo ayudar  
si deja su camino, lo deja en serio,  
de juerga se va a jartar  
Y verás que en mí  
todo es diversión,  
en mi mundo se duerme  
sólo una vez al mes.  
Puedo hacer hablar a los grillos  
soy el Señor dedos Gramillos  
pronuncia las palabras mágicas  
y acudiré  
Irule  
Ion Machine  
Tengo una banda de duendes rockeros  
"the chiquititos band",  
hacen versiones heavy de Nino Gramo,  
y a la voz Satanás  
A las luces y efectos, Torquemada  
en fuegos, es el mejor  
como gogo's, tengo dos brujas quemadas,  
se mueven con ardor.  
Y verás que en mí  
todo es diversión,  
en mi mundo se duerme.





## HOJA DE PREGUNTAS PARA EL ANÁLISIS DE LAS CANCIONES.

Desarrollo:

Preparación previa:

Presentación:

Audición:

Primeras reflexiones:

Profundización y síntesis:

Evaluación:

En un grupo de 4 personas analizamos los distintos aspectos de una canción: música texto, contenido, lenguaje, mensaje implícito y explícito, actitudes, valores, sentimientos que produce. Para el análisis se proponen las siguientes canciones y se utilizará una plantilla con preguntas para que se haga el análisis. Y después se pondrá en común.

### ***PREGUNTAS:***

#### PRIMERAS REFLEXIONES:

- ¿Qué has sentido al escuchar la canción?
- ¿En qué ambiente has estado sumergido?
- ¿Qué es lo primero que se te ocurre manifestar después de escuchar o leer la canción?

***PREGUNTAS DE PROFUNDIZACIÓN Y SÍNTESIS:***

- ¿Qué estilo de música es?
- ¿A quién va dirigida?
- ¿Qué nos dice el texto?
- ¿Cuál es su contenido?
- ¿El mensaje es explícito o implícito?
- ¿Qué actitudes transmite?
- ¿Qué valores fomenta?



# ECOLOGÍA





## DIBUJEMOS PLANTAS

**OBJETIVO:** Comentar la importancia de las plantas en nuestro ambiente

**DESARROLLO:**

- Existen muchas plantas en el mundo.
  
- Se pide que los niños nombren las que conocen.
  - Las plantas son diferentes
  
- Mostrar en un friso por ejemplo, un cactus, una parásita y un árbol.
  - Hay plantas grandes, pequeñas y medianas.
  
- Se pide a los niños que den algunos ejemplos.
  - Muchas crecen en la tierra, algunas en el agua y otras en otras plantas.
  
- Dar ejemplos, ojala utilizando dibujos. Solicitarles que den nombres de las que conozcan
  - Hay plantas que viven en lugares secos, otras en sitios húmedos. Unas tienen flores y otras no. Todas las plantas son nuestras amigas.
  
- Pedirles que nombren una planta que les guste.
  
- Salir a caminar para observar las diferentes plantas. Pedir que se fijen en su altura, la forma de sus hojas, sus flores, fruto y en el lugar en general.. Que escojan dos plantas que les gusten, que las vean, las toquen y las huelan. y que determinen en qué se parecen y en qué se diferencian.



- Secretos y cosas: Para vivir, las plantas necesitan de agua, suelo, luz y aire. Algunas plantas crecen rápido, otras despacio y todas necesitan de nuestros cuidados
- Ejercicio "en acción". Descubrir en el albergue y los alrededores la planta más pequeña y averiguar el nombre con que se le conoce en la región.



# YO Y LAS PLANTAS: OBSERVEMOS HOJAS

**OBJETIVO:** Comentar la importancia de las plantas en nuestro ambiente

## **DESARROLLO:**

- Hojas hay muchas. Hay hojas grandes, hay hojas pequeñas,
  - Solicitar que nombren las plantas que conozcan con hojas grandes y con hojas pequeñas.
    - Algunas hojas son redondas y otras alargadas, las hay ovaladas y en forma de estrella
  - Pedir que nombren las plantas que conozcan con hojas ovaladas u hojas de estrella.
  - Hay hojas muy verdes y otras no tan verdes. Unas están frescas y otras secas. Algunas huelen rico.
  - Pedir que huelan una hoja
  - Salir a pasear y recolectar hojas de:
    - diferentes tamaños
    - con formas distintas
    - con colores diferentes
    - unas verdes otras secas
- que huelan rico
  - Clasificarlas entre todos en grupos según lo anterior
  - Pedir que observen: hojas redondas, alargadas, ovaladas, con forma de estrella.



- Pedir que digan cuáles hojas son de color más verde, cuáles están secas y cuáles huelen rico.
  
- Secretos y cosas:
  - o Con mis sentidos puedo: ver, tocar oler, oír saborear
  
- Pedirles que digan que sentidos han utilizado en toda la actividad.
  
- Ejercicio "en acción", dibujar una y describir todo lo que se ha aprendido sobre ella.

**Fuente:** UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997).  
Construyamos una escuela ambiental.



# AGÜITA RICA

## OBJETIVO:

Comentar "podríamos vivir sin agua"

El agua es una delicia.

El agua es vida

## DESARROLLO:

- Recogemos un poco de agua. La tocamos. La olemos. Oímos qué sonidos produce.
- Observamos qué color tiene. Tomamos un poco de agua, preguntamos a qué sabe. Comentar de dónde viene el agua.
  - o Tomar agua limpia es muy rico. El agua limpia nos hace alegres sanos.
- Comentar por qué es necesario tomar siempre agua limpia.
- Tomar agua sucia es peligroso
- Comentar por qué es peligroso tomar agua sucia.
  - o Tomar agua sucia nos hace sentir mal, nos causa enfermedad
- Comentar por qué es peligroso tomar agua sucia
- Ejercicio lavar bien los vasos donde tomamos agua y los recipientes donde guardamos el agua, depositamos agua limpia y lo tapamos bien. Lavamos también las canecas y tanques donde almacenamos agua y lo tapamos bien.
- Comentar qué tenemos que hacer para tener siempre agua limpia





### Secretos y cosas:

- El agua viene de las nubes
  - Forma los ríos, los lagos y el mar
  - El agua es buena
  - La necesitan las plantas los animales, las personas
- Comentar cuándo fue la última vez que tomamos o utilizamos agua
- Enseñar la siguiente canción:
- Agüita mía, agüita rica, Lávame la cara todas las mañanas; plash, plas, plash.
  - Agüita rica, agüita amiga. Yo te beso cuando te tomo; glu, glu, glu.
- Acción: lavo u observo que el vaso donde tomo agua esté limpio. Enseño y canto con mi familia la canción "agüita rica".
- Recuerdo el nombre de los ríos y quebradas que conozco.



## "MI PATRIMONIO CULTURAL"

**OBJETIVO:** crear consciencia sobre el daño que provocan los grafitis en monumentos históricos

**MATERIAL:**

6 piedras cantera partidas a la mitad, tamaño regular,

Pintura en spray de colores,

6 cubetas,

Jabón en polvo,

Fibras y agua.

Material reciclado en caso que lo requiera la temática (Ej. la basura, ecología...)

**TEMÁTICA:** Cuidando mi cultura Histórica.

**ENFOCADO:** nivel primaria.

**DESARROLLO:**

Llevar a 15 niñ@s y 15 invitados (uno por cada niñ@) a un lugar público (iglesia, parque, catedral, etc.)

a) colocar las canteras con diferencia de 3mts de intervalos, colocar las pinturas, cubetas y fibras a un lado de cada piedra, dar informe general y breve del monumento histórico y cultural, pedirle a los niñ@s que pinten la piedra con la pintura y pedirles que la despinten con el agua, jabón y fibra.

**CONCLUSIONES:**



Con sus propias palabras que sean los niñ@s quienes narren sus experiencias y den sus comentarios, así como sus aportaciones para resguardo del patrimonio cultural.

**META:**

Poder proporcionar a los niñ@s la información sobre el daño nocivo a la cantera por grafitis, identidad y valorar la conservación del patrimonio cultural ante las inclemencias del tiempo, terremotos, cambios climáticos, para compartir el respeto a los mismos con familiares, amigos, vecinos, etc.

**RECOMENDACIONES:**

Se recomienda en la técnica "Mi patrimonio cultural" de preferencia hacer equipos de cuatro niñ@ y el invitado, un total de cinco personas por piedra cantera.

Los niñ@s pintarán y lavaran la piedra, el invitado solo observa.



# HIGIENE

Limpieza  
e  
higiene





# DIENTES SONRIENTES

## Propósito:

Comentarles por qué es importante mantener siempre los dientes limpios

- Los dientes bonitos son dientes sanos
- Los dientes sucios, qué pena!
- Los dientes sucios, se dañan y producen dolores como el de muela

## Actividades

- Se inicia la actividad solicitando a los niños/as que se dibujen lavándose los dientes.
- Se les dice en forma sencilla qué les puede pasar si no se lavan los dientes
  - Los dientes limpios son: salud, belleza y alegría
- Se les dice a los niños en forma sencilla, por qué es necesario cuidar nuestros dientes
  - observar los dientes ¿están limpios?
  - dibujar sus dientes cada uno

- saber que para lavarse bien los dientes, se necesita: cepillo, pasta dental y agua

  - explicar lo que necesitamos para lavarnos bien los dientes y que si no se tiene cepillo se puede conseguir una ramita pequeña y seca, masticar bien uno de los extremos y quedará listo el cepillo; terminado me lavo los dientes
- Comentar ¿cuándo debemos lavarnos los dientes?
- Recomendarles acciones para realizar todos los días:
  - lavarse los dientes
    - después de cada comida
    - antes de acostarse



- después de levantarse
- Contarles a manera de secreto: los dientes son importantes nos ayudan a comer a hablar a sonreír
- Solicitarles que con los compañeros descubra si todos los dientes son iguales
- Comentarles que todos nacemos sin dientes y que después cambiamos de dientes y son para siempre
- Pedirles que descubran cuántos dientes diferentes tenemos. Por ejemplo colmillos, muelas
- Recomendarles acciones para todos los días:
  - 1. si no tengo cepillo de dientes hago uno
  - 2. me lavo los dientes antes de comer
  - 3. me lavo los dientes después de levantarme
- Por último solicitarles que digan el nombre de un animal que tenga dientes y un animal sin dientes



# MANOS LIMPIAS

## Propósito:

Comentar por qué es importante tener las manos limpias.

Las manos limpias:

- son manos lindas
- son manos buenas
- Las manos sucias
- son manos feas
- ensucian la ropa
- manchan los cuadernos
- hacen los alimentos sucios, (que después al comerlos producen dolor de estómago)

## Actividades

Pedirles que observen sus manos:

- preguntar: ¿Están limpias?, ¿Me las lavo bien?
- que las dibujen colocándolas sobre un papel

Pedirles que realicen las siguientes actividades:

- lavarse las manos...
  - o antes de comer
  - o después de ir al baño

Contarles a manera de secreto:

- con mis manos siento al acariciar, cojo las cosas, escribo, etc.



Si es posible mostrar las manos de algunos animales y la función que estas cumplen en su cotidianidad.

Pedirles que repitan esas actividades todos los días:

- "lavarse las manos antes de comer y después de ir al baño"

Finalizar la actividad enseñándoles a formar animales con las manos (patos, mariposas, arañas, burros, perros, etc).



# SEXUALIDAD





# EN BUSCA DE MIS ÓRGANOS SEXUALES

## 1. Tipo de Técnica

De pre-test, sobre la visión genitalizada de la sexualidad. Una copia de la producción del grupo debería guardarse hasta que acaben todas las sesiones del taller, o incluso, y si estos duraran varios años, hasta que se diera por finalizado el ciclo. Constituirá un retrato robot del punto de partida de cada joven.

## 2 .Objetivos

1. Facilitar el *insight* sobre el conocimiento de la Sexualidad.
2. Facilitar el *insight* sobre el conocimiento de los órganos genitales.
3. A través de la puesta en común de las producciones, facilitar el *insight* sobre el hecho de que, en un grupo, hay visiones distintas y diferentes, y todas ellas respetables.
4. Desinhibir con respecto al lenguaje *sexual*, y también con respecto a nombrar determinadas zonas corporales *prohibidas*.

## 3. Recursos Necesarios

### ***Materiales***

- Lámina: Estos son mis órganos sexuales (modelos diferentes).
- Dos pequeños maniqués: uno de mujer, y otro de varón.
- Gomets de varios colores.

**Espacios:** Aula.

Tiempo: 15 minutos par ala producción, y 10 para la puesta en común (tapando la clave).



**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

### **5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas**

Se reparte a cada integrante del grupo una lámina, en la que aparece una silueta de persona, en dos vistas: parte delantera y trasera. Se explica que la producción no llevará el nombre sino una clave o pseudónimo, a fin de mantener el anonimato. Sobre la silueta, cada cual deberá anotar, dibujar, pintar... todos sus órganos sexuales.

Rápidamente comienzan las preguntas: –¿Y si no me acuerdo de un nombre? – Pues puedes dibujarlo. –¿Puedo consultar el libro de ciencias? –No; es mejor dejar de lado los libros para esta actividad. –¿Le puedo poner el nombre feo? –¿El nombre feo? –reformula el conductor. –Sí, el nombre que usamos nosotros. –Eso es indiferente; lo importante es que no te dejes ninguno de tus *órganos sexuales*.

Se les indica que una vez acabada la producción, dejen la hoja vuelta al lado de la mesa; una persona del grupo se encarga de recogerlas. Se comprueba que todas ellas llevan clave y sexo (el sexo debe ser marcado cuando se usa la misma silueta para ellos y ellas).

Durante la puesta en común, el monitor o monitora tapa el lugar de la clave. Dos jóvenes elegidos (chico y chica) van señalando con pegatinas de color, y sobre un pequeño maniquí, los órganos que se citan. Puede resultar interesante que el chico lo haga sobre el maniquí femenino, y la chica sobre el masculino. A medida que va avanzando la puesta en común, se va vislumbrando un mapa sexual que suele coincidir, con ligeras excepciones, con los órganos genitales.

La puesta en común va siempre acompañada de risas, y también de alegría (seguramente por celebrar el hecho de, aunque de manera anónima, ser centro de atención del grupo durante la exposición de la propia producción). Finalmente, los monitores hacen un balance del grupo, de su nivel... Se les indica que ese esquema volverán a revisarlo varias veces a lo largo del taller, y posiblemente en



años sucesivos; que deben acordarse de la clave secreta usada. Al día siguiente, tras hacer fotocopia de todas las producciones, se les devuelve el original. Puesto que se debe mantener el anonimato, se dejan las producciones repartidas por las mesas del aula, y cada cual coge la suya propia.

Se adjuntan varios modelos de láminas. En el segundo aparece una mujer en tres vistas: frente, lado, y espalda. En las dos últimas láminas cambia el título: Estos son **sus** órganos sexuales. El sus se refiere a que se ponen por parejas, si el grupo está más o menos equiparado (en caso de que no, podría hacerse con la contraseña de que cada cual representara los órganos sexuales del otro sexo). El chico cumplimenta la lámina de la compañera de asiento; y ella, la del compañero. A partir de ahí, caben varias posibilidades: que lo muestren a la persona correspondiente y que en otro color ella o él añadan órganos sexuales que había olvidado.

Seguidamente, en la puesta en común, se podrán ver más informaciones, que a su vez contribuirán a abrir más las representaciones del resto de componentes del grupo

## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

En el momento en que se dispongan de criterios, se puede preguntar: ¿qué contribuyó, o qué determinó que tuvierais una idea tan genitalizada del sexo? ¿Hasta qué punto crees que esas concepciones tan genitalizadas os impiden crecer como personas, o ser más felices?

P.D. Esta dinámica la hemos aplicado, a lo largo de varios años, no sólo a grupos de alumnos y alumnas; también a grupos de formación de madres y padres, y también de profesorado. Nos puede parecer exagerado, pero las diferencias entre las producciones de los distintos grupos son mínimas, siempre predominando escandalosamente una idea muy genitalizada de la sexualidad. ¿O acaso ésta no ésta, también, en el rincón más apartado de no sé qué cartílago de la oreja

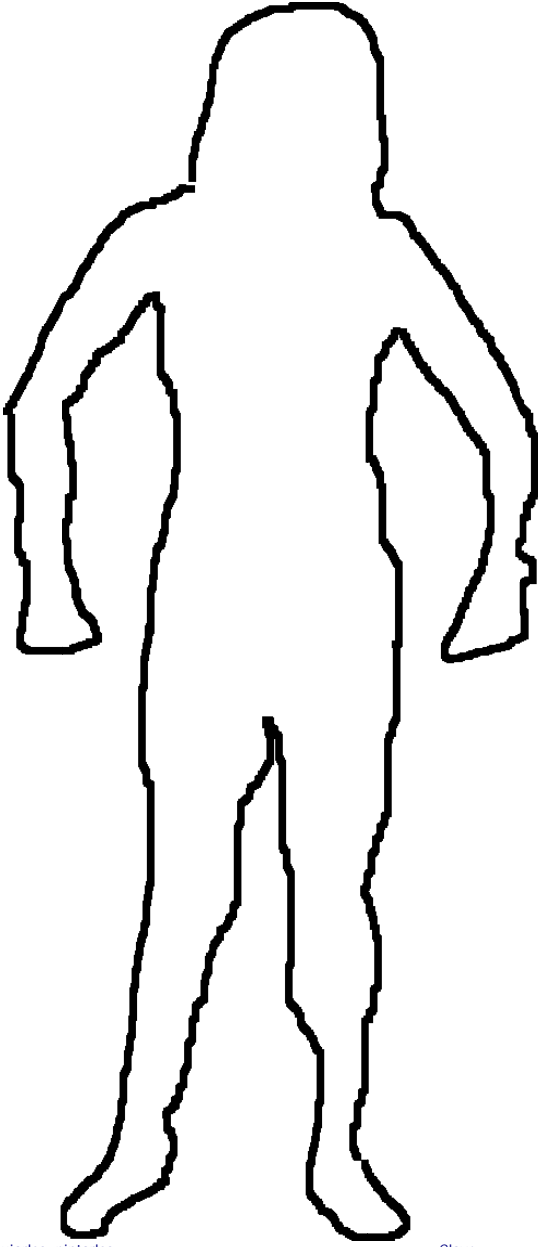


izquierda, o en el dedo meñique del pie derecho, o en el poro más minúsculo de una de las corvas?

*Estos son mis Órganos Sexuales*

Señalo mi sexo con un círculo:

M      F



Puedo dibujarlos, pintarlos, nombrarlos... o todo a la vez

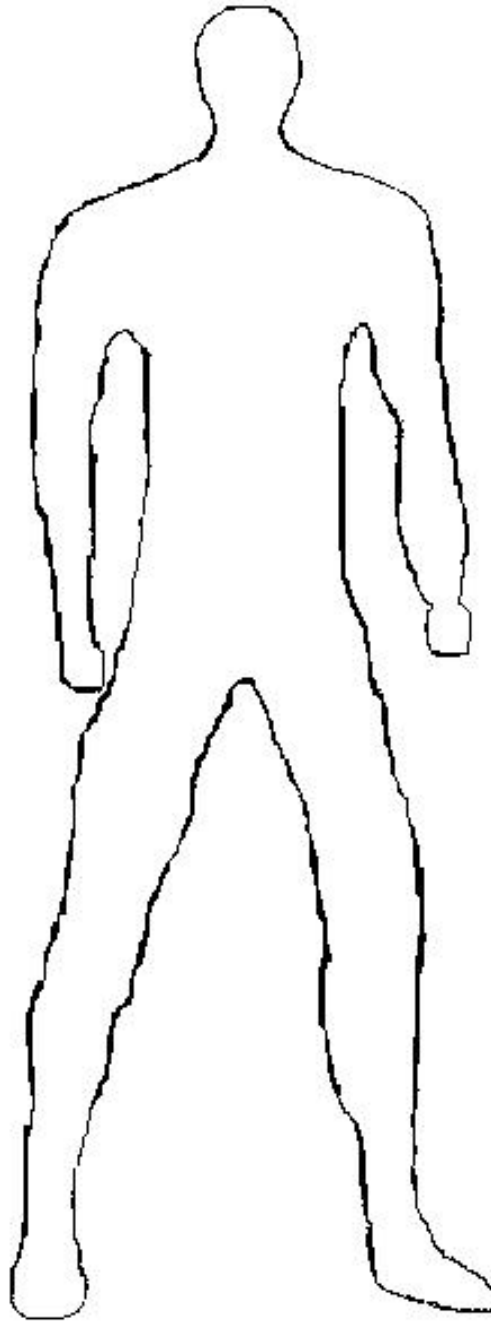
Clave:



*Estos son mis Órganos Sexuales*

Señalo mi sexo con un círculo:

M      F



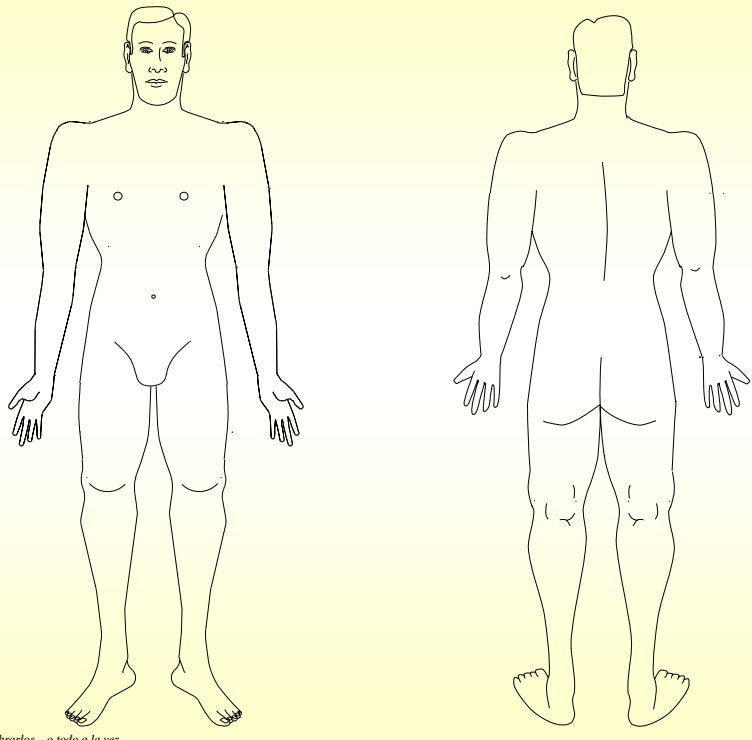
Puedo dibujarlos, pintarlos, nombrarlos... o todo a la vez

Clave:



**Estos son mis Órganos Sexuales**

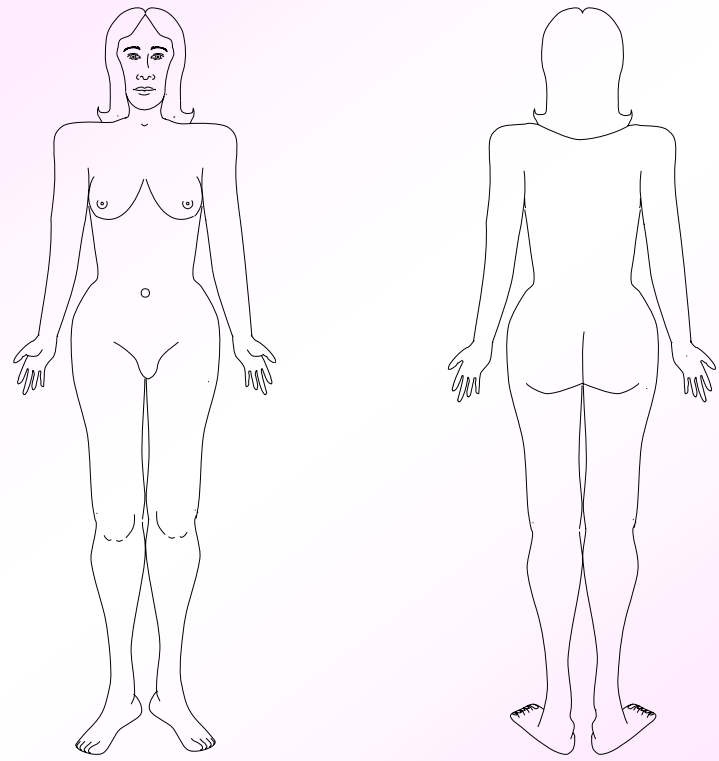
Clave



*Puedo dibujarlos, pintarlos, nombrarlos... o todo a la vez.*

**Estos son sus Órganos Sexuales**

Clave  
Autor



*Puedo dibujarlos, pintarlos, nombrarlos... o todo a la vez.*



# SENTIR QUE SÍ... SENTIR QUE NO

**1. Tipo de Técnica:** De sensibilización sobre el maltrato, a través de *role-playing*, primero entre monitores, luego mixto, y finalmente entre los propios integrantes del grupo.

## 2 .Objetivos

1. Facilitar el *insight* sobre el respeto a la Otra persona.
2. Facilitar el *insight* sobre los niveles de acercamiento e intimidad.
3. Sensibilizar al grupo sobre su papel con respecto al abuso y el maltrato.

## 3. Recursos Necesarios

Materiales

Lámina: Escala de Acercamiento.

Espacios: Sala libre de mobiliario escolar.

Tiempo: 30 minutos.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

## 5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas

El grupo está sentado en el suelo. Dos monitores (preferentemente chica y chico, aunque en determinados momentos será preferible chica-chica) interpretan diversas historietas (a través de *role-playing*) que se pueden concretar con el grupo, y que tienen que ver con el nivel de acercamiento entre dos personas. Al principio, si no se conocen de nada, una simple mirada más larga de la cuenta puede resultar intimidatoria para la Otra persona. Ambos monitores verbalizan





distintos mensajes que en ese momento pueden pasar por su cabeza, siempre con la fórmula “siento que...” o similar (*mensaje yo*).

–Siento que no. Yo, a esa persona, no la conozco de nada. Seguiré mi camino, pero siento que me ha mirado más de la cuenta.

–No sé qué siento; me he puesto un poco nervioso. ¿Por qué me habrá mirado así esa chica? ¿Me conocerá de algo? ¿Será tímida, y no se habrá atrevido a...? ¿O será que...?

–Siento que sí. Aunque es una persona casi desconocida, su mirada me ha resultado sugerente y cálida. Lo bueno que yo la he visto alguna vez, aunque no sepa dónde ni cuándo.

Al grupo le debe quedar claro:

1. Que tiene un papel activo en la prevención del maltrato.
2. Y que cuando un chico –no es un tópico sino, por desgracia, un ejemplo demasiado frecuente– le mete mano a una chica ya en el culo o en las tetas, se ha saltado todos los pasos de acercamiento entre dos personas, además de haberle faltado el respeto que ella y cualquier persona se merece; en cuestión de segundos, ha pisoteado las convenciones que un chico y una chica hubieran puesto en marcha, en el mejor de los casos, a lo largo de muchos días, o tal vez meses de conocerse; y mientras tanto el hecho, si no aplaudido, ha podido ser silenciado por el grupo, si éste era mayoritariamente de chicos.

Los role-playing se pueden suceder a lo largo de varios de los pasos que señala la escala.

La escala de acercamiento es recomendable que la maneje, como guía para la actividad, una pareja (chico y chica) del grupo; son ellos quienes van leyendo, y entre todos se busca la situación a representar.



## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

- ¿Qué aprendiste?
  
- ¿Crees que así, con el respeto mutuo, puede mejorar el clima de nuestro grupo?
  
- ¿Crees que para que uno o una sea respetado, es indispensable que también respete a los demás?
  
- ¿Crees que todo esto que estamos practicando en este taller, os puede servir en vuestra vida?



## Escala de Acercamiento

1.	Observamos el aspecto físico de la persona del otro sexo.
2.	Entablamos contacto visual: sonrisa, mirada prolongada...
3.	Continúa el contacto oral: Se habla de cuestiones intrascendentes.
4.	Analizamos aspectos paralinguísticos varios de la otra persona: volumen, entonación, claridad, velocidad, timbre, inflexión, tiempo de habla, latencia de respuesta...
5.	Alargamos los momentos en que nos miramos a los ojos. Sin darnos cuenta comprobamos el agrado que causamos a la otra persona, según sea su dilatación pupilar.
6.	Comienza el contacto físico: ayudar a levantarse, dar la mano, al saludarse....
7.	Más contacto físico: uno de los brazos pasa por encima del hombro de la otra persona.
8.	Más contacto físico: uno de los brazos rodea la cintura de la otra persona.
9.	Más contacto físico: abrazo.
10	Más contacto físico: mano en cabeza, caricias en cabello...
11	Más contacto físico: caricias en el cuerpo, besos....
12	Más contacto físico: se acarician zonas íntimas (senos, genitales)...



# LA MÁQUINA DEL MASAJE MELODIOSO

**1. Tipo de Técnica:** De sensibilización sobre el respeto a la otra persona. Sensibilización sobre el contacto físico: cada cual es dueño de sus deseos, y sólo él o ella puede decidir si le apetece ser tocado por alguien.

## 2. Objetivos

1. Facilitar un *insight* sobre el respeto a la Otra persona.
2. Facilitar un *insight* acerca del hecho de que cada persona es dueña de sus deseos.
3. Sensibilizar acerca del contacto físico.

## 3. Recursos Necesarios

Materiales

Lámina 1: Zona corporal / Roces-Sones / Matices.

Lámina 2: Impreso para elección personal.

Música de apoyo, con matices varios. Rayo láser, para indicar el avance en la máquina.

Espacios: Sala libre de mobiliario escolar.

Tiempo: 35-40 minutos, o tal vez más.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

## 5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas

1. Se explica cómo funciona la Máquina del Masaje Melodioso: cada cual es una pieza de dicha máquina. Las piezas de cualquier máquina hacen el trabajo



encomendado; si no, se las pule, se las lima, se las arregla... a fin de que puedan realizar la misión para la que han sido creadas.

2. Se piden personas voluntarias para probar el funcionamiento de la máquina. Se les entrega un parte para que rellenen las opciones preferidas. Se da a conocer el parte a todos los integrantes del grupo, ya que luego se dará opción a que todas las personas voluntarias lo rellenen, y se expongan al masaje preferido. Es posible que en un primer momento alguien se extrañe de que junto a la opción de masaje del cuero cabelludo, exista la posibilidad de otro de pubis; se trata de que, en función del deseo de cada cual, soliciten el preferido; es de suponer que el masaje sensitivo de pubis lo aplazarán para otro contexto de mucha mayor intimidad, y para otro tiempo, y en consecuencia lo eliminarán de la lista si ese es su deseo en ese momento.

3. Finalmente pasaremos a la aplicación del masaje. Condiciones: la máquina se programa (se lee el parte de opciones que la persona voluntaria ha elegido); y cada pieza realiza su cometido. Un rayo láser marca el avance a lo largo del túnel de masaje. Al final, si alguna de las piezas no ha realizado bien la tarea, se pule, y se pone a prueba. Al final, la persona que ha sido masajeadada pasa a formar parte del tren de masaje.

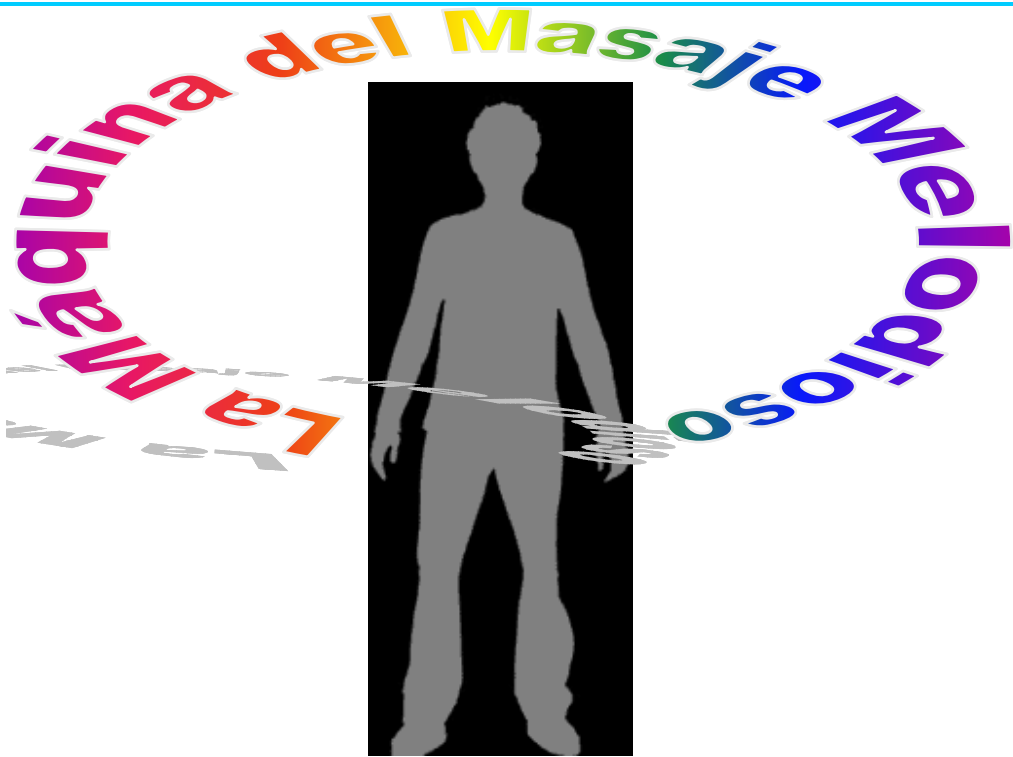
En caso de que una persona voluntaria solicite tanto un masaje del cuero cabelludo como del tobillo, se puede pedir a una de las filas que realice el masaje superior, y a la otra (sentados, o agachados), el inferior.

Sería deseable que, una vez ajustada la máquina, todos y todas recibieran un masaje; puede ser un masaje musical (si no se desea ser tocado o tocada)... caben numerosísimas opciones (ver parte).



## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

1. ¿Cómo ha funcionado la máquina? ¿Ha habido alguna pieza que se debería ajustar mejor? En ese caso (ya lo explicamos), se hace, y seguidamente la misma persona se vuelve a regalar un segundo masaje.
2. ¿Cómo te has sentido al tener a todo un grupo volcado hacia ti y, sobre todo, dispuesto a respetar tus deseos? ¿Cómo te has sentido cuando tus *compas* te cuidaban, te acariciaban, te masajeaban, te arrullaban...?
3. ¿Qué has sentido cuando alguna de las piezas no cumplía la misión encomendada?
4. ¿Te ha costado atreverte a regalarte un masaje en *la máquina del masaje melodioso*?
5. En caso de que no hayas decidido arriesgarte, ¿cómo te has sentido?
6. ¿Qué mensaje crees que hemos aprendido con este juego?



Roces



Sones



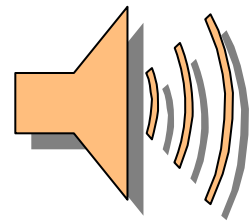
Nivel de intimidad



Nivel de apasionamiento



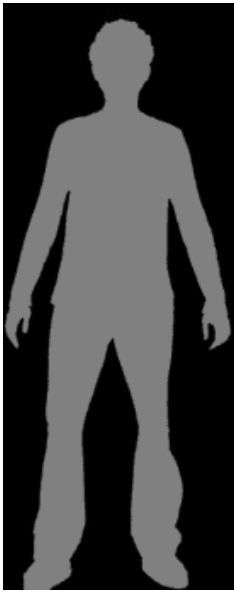
Nivel de volumen





# La Máquina del Masaje Melodioso

**A**



Cabeza



Tronco



Extremidades



Roces



**B**

Roces  
Y  
sones



**C**



Sones



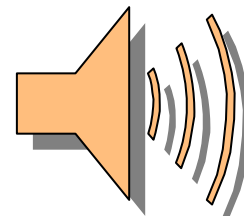
Nivel de intimidad



Nivel de apasionamiento



Nivel de volumen







# La Máquina del Masaje Melodioso

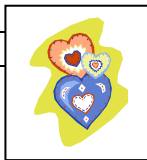
**Elección A:** Parte del cuerpo que quiero poner en forma, a través de un *Masaje Melodioso*

	<b>Parte</b>	<b>Sub-partes</b>		
	<input type="checkbox"/> Cabeza	<input type="checkbox"/> Frente	<input type="checkbox"/> Cuero cabelludo	
		<input type="checkbox"/> Cejas y pestañas	<input type="checkbox"/> Orejas	
		<input type="checkbox"/> Nariz	<input type="checkbox"/> Cuello	
		<input type="checkbox"/> Labios	<input type="checkbox"/> Nuca	
		<input type="checkbox"/> Mejillas		
		<input type="checkbox"/> Mentón		
	<input type="checkbox"/> Tronco	<input type="checkbox"/> Hombros	<input type="checkbox"/> Axilas	
		<input type="checkbox"/> Espalda cervical	<input type="checkbox"/> Plexo solar	
		<input type="checkbox"/> Espalda dorsal	<input type="checkbox"/> Vientre	
	<input type="checkbox"/> Espalda lumbar	<input type="checkbox"/> Abdomen		
	<input type="checkbox"/> Espalda pélvica	<input type="checkbox"/> Ingle		
	<input type="checkbox"/> Nalgas	<input type="checkbox"/> Perineo		
		<input type="checkbox"/> Escroto		
		<input type="checkbox"/> Pubis		
		<input type="checkbox"/> Vulva		
<input type="checkbox"/> Extremidades	<input type="checkbox"/> Brazos	<input type="checkbox"/> Muslos		
	<input type="checkbox"/> Codos	<input type="checkbox"/> Rodillas		
	<input type="checkbox"/> Antebrazos	<input type="checkbox"/> Pantorrillas		
	<input type="checkbox"/> Muñecas	<input type="checkbox"/> Tobillos		
	<input type="checkbox"/> Manos	<input type="checkbox"/> Pies		

Elección B: Técnica que prefiero (Roces, Sonos, o ambas a la vez)		
ROCES	ROCES + SONES	SONES
<input type="checkbox"/> 1. Golpetazos		<input type="checkbox"/> 1. Truenos
<input type="checkbox"/> 2. Coscorrones		<input type="checkbox"/> 2. Gritos
<input type="checkbox"/> 3. Pellizcos		Rugidos
<input type="checkbox"/> 4. Palmadas		Pitidos
<input type="checkbox"/> 5. Roces		. Canciones ( <i>feliz en tu vida...</i> )
<input type="checkbox"/> 6. Cosquillas		<input type="checkbox"/> 6. Piropos
<input type="checkbox"/> 7. Caricias		<input type="checkbox"/> 7. Sonsonetes y arrullos
<input type="checkbox"/> 8. Besos		<input type="checkbox"/> 8. Susurros y murmullos
<input type="checkbox"/> 9. Abrazos		<input type="checkbox"/> 9. Silencio



Elección C: Matices que deseo incorporar a la técnica preferida		
Nivel de Intimidad	Nivel de Apasionamiento	Nivel de Volumen
<input type="checkbox"/> 1. Muy frío	<input type="checkbox"/> 1. De desconocid@s	<input type="checkbox"/> 1. Fortísimo
<input type="checkbox"/> 2. Bastante frío	<input type="checkbox"/> 2. De casi desconocid@s	<input type="checkbox"/> 2. Bastante fuerte
<input type="checkbox"/> 3. Frío	<input type="checkbox"/> 3. De <i>compas</i> de <i>hola, qué tal</i>	<input type="checkbox"/> 3. Fuerte
<input type="checkbox"/> 4. Un poquitín frío	<input type="checkbox"/> 4. De <i>compas</i> cercan@s	<input type="checkbox"/> 4. Un poquitín fuerte
<input type="checkbox"/> 5. <i>Ni fu ni fa</i>	<input type="checkbox"/> 5. De amig@s	<input type="checkbox"/> 5. <i>Ni fu ni fa</i>
<input type="checkbox"/> 6. Un poquitín íntimo	<input type="checkbox"/> 6. De muy amig@s	<input type="checkbox"/> 6. Un poquitín suave
<input type="checkbox"/> 7. Íntimo	<input type="checkbox"/> 7. De enamorad@s	<input type="checkbox"/> 7. Suave
<input type="checkbox"/> 8. Bastante íntimo	<input type="checkbox"/> 8. De muy enamorad@s	<input type="checkbox"/> 8. Bastante suave
<input type="checkbox"/> 9. Muy muy íntimo	<input type="checkbox"/> 9. Enamorad@s apasionad@s	<input type="checkbox"/> 9. Suavísimo



**Valoro cómo me ha ido el *Masaje Melodioso***



# PROPUESTAS DECENTES/PROPUESTAS GUARRAS

**1. Tipo de Técnica:** De evaluación de las ideas previas en torno a lo sexual, para partir de ellas.

## 2. Objetivos

1. Sondear ideas previas del grupo (ideas, representaciones, estereotipos, mitos... en torno al Sexo).
2. Que los integrantes del grupo se sientan tenidos en cuenta (sus sugerencias) en la programación del taller.
3. Incluir las propuestas para ser trabajadas posteriormente.

## 3. Recursos Necesarios

Materiales:

-Láminas de ventanillas: la Ventanilla de las Cosas Decentes, y la Ventanilla de las Cosas Guarras.

-Tablas: una para anotar las Propuestas Decentes, y otra para las Guarras.

-Tacos de Recibos: para anotar las propuestas Decentes (en color azul), y las Guarras (en rojo).

-Tijeras para el esquilado simbólico.

Espacios: La propia clase. Cada ventanilla se ubicará en dos rincones opuestos.

Tiempo: Unos 30 ó 40 minutos, pero repartidos en dos espacios no consecutivos (2 días diferentes).

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.



## 5 .Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas

Se pide al grupo que elijan a dos parejas; luego, y entre ellas, asumen el rol de recoger sugerencias ya decentes o guarras; hay que dejar bien claro que el hecho de recoger sugerencias guarras es un servicio al grupo, y en absoluto es un trabajo *guarro*.

¿Qué es guarro, y qué decente? Dependerá de la consideración de la propia persona. Se les sugiere que, si lo estiman adecuado (sería deseable que así lo hicieran), discutan con una persona de confianza su propuesta, a fin de asegurarse de si realmente es guarra o decente.

También se pueden incluir preguntas, siempre que se tenga claro si son guarras o decentes, yendo a la ventanilla adecuada.

Todo el proceso debe ser anónimo; se les pide a quienes están en las ventanillas que respeten la intimidad, y que no comenten con nadie las propuestas de las que han tomado nota.

Las dos personas de la ventanilla se reparten así la tarea: una de ellas toma nota en el talonario de la propuesta guarra o decente (según la ventanilla), y no sólo en la parte que se entrega al autor, sino también en la matriz; en ésta se anota, además, el sexo de quien ha realizado la propuesta; la otra persona de la ventanilla toma nota, además de la propuesta y del sexo, el motivo por el que la persona que la hace considera que es guarra o decente.

Los interesados ya han tenido un *feedback* de su petición, a través del correspondiente resguardo del talonario; al acabar, se volcará al grupo todo el contenido por parte de los monitores, pero contando con el Vº Bº de los responsables de la ventanilla.



## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

Durante el proceso, los monitores es bueno que evalúen cómo acontece el proceso: si al principio no se fían demasiado de acudir a la ventanilla de las propuestas guarras, si luego esa fila se hace tremendamente larga, hasta qué punto comentan las propuestas, hasta qué punto buscan el riesgo...

Seguramente la evaluación de esta dinámica tendrá lugar más a largo plazo, y a lo largo del taller; no obstante, y de momento, se pueden hacer algunas preguntas maliciosas (divertidas, vamos), del tipo:

–¿Crees que éste es un grupo en el que domina lo decente o lo guarro? ¿Qué explicación os merece?

Al final de la sesión, o en otra posterior, tal vez haya que proceder a un esquilado simbólico (con las tijeras), cuando descubramos que lo guarro (asociado al Sexo) es algo que refleja la pobre imagen que tenemos de la identidad sexuada no sólo de nosotros mismos sino de otras personas que nos rodean.











# DÉJAME QUE PIENSE...

**1. Tipo de Técnica:** De análisis acerca de la jerga utilizada para nombrar a los genitales de uno y otro sexo.

## 2. Objetivos

1. Analizar cómo la jerga referida a los genitales no es inocente, sino sexista.
2. Analizar cómo los términos de la jerga son más bien vagos.
3. Analizar cómo muchos términos referidos a los genitales femeninos están implicados en actitudes inadecuadas de unos y otras (de suciedad, de mal olor, de algo desconocido...).

## 3. Recursos Necesarios

**Materiales** Tablas de jerga: para anotar las distintas acepciones que aparecen de un mismo órgano.

**Estadística de jerga 1** (una para la femenina y otra para la masculina).

**Estadística de jerga 2** (una para la femenina y otra para la masculina).

**Espacios** La propia clase.

**Tiempo** Unos 30 minutos para la jerga femenina, y otros tantos, en otra sesión, para la masculina.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

## 5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas

- ♦ Se invita, tanto a chicas como a chicos, a anotar en un papel (pueden hacerlo por parejas) todos los nombres del argot que conozcan, referidos a los genitales



masculinos o a los femeninos (puede resultar interesante dedicar dos tiempos de dos días diferentes a ambos, primero a unos y luego a los otros).

- ♦ Durante la puesta en común, un secretario y una secretaria van tomando nota, en el documento tablas de jerga. Si una acepción no saben dónde ubicarla, el grupo debe ayudar. Es probable que aparezcan algunas palabras que ni siquiera se correspondan con ninguno de los órganos conocidos.
- ♦ Si quienes han escrito la lista, han anotado su sexo (es probable que en los primeros cursos de la ESO las parejas sean de chicos o de chicas, y casi nunca mixtas), tras haber leído las producciones se puede intentar sacar una primera conclusión: imaginemos que se ha escrito sobre la jerga referida a los genitales masculinos. La pregunta podría ser: ¿saben lo mismo las chicas y los chicos, sobre la jerga referida a los genitales masculinos?
- ♦ En una segunda fase, y con la ayuda de las tablas de estadística, se puede representar en un diagrama de barras la frecuencia de dicha jerga. Es probable que las acepciones referidas a vulva, vagina, pene y testículos se lleven la mayor frecuencia. Habrá que intentar sacar conclusiones (coitocentrismo).
- ♦ Como actividad complementaria, se puede acudir al diccionario de la RAE, en el que aparece como segundo significado de genital, *órganos sexuales externos*. ¿Qué ocurre, pues, con la mujer?, ya que ella los tiene casi todos internos; ¿por qué esa visión androcéntrica?

## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

Algunos aspectos ya se han señalado en el apartado anterior. Otros tendrán que ver con ser conscientes de que cuando estamos utilizando determinados vocablos o expresiones, *coño* y *cojones* no poseen significados equiparados, sino que introducen sesgos sexistas importantes. Por otra parte, se trata de caer en cuenta de los matices de inexactitud que introducen dichos términos.



## JERGA REFERIDA A GENITALES FEMENINOS

N°	Órgano	Diferentes Acepciones del Argot		
1	Monte de Venus			
2	Vulva			
3	Vagina			
4	Himen			
5	Punto G			
6	Labios Mayores			
7	Labios Menores			
8	Clítoris			
9	Perineo			
10	Ano			
11	Orificio de la Uretra			
12	Útero			
13	Trompas de Falopio			
14	Endometrio			
15	Ovarios			
16	Otros			

Ejemplar para rellenar (en la puesta en común) por parte de 2 personas secretarias, elegidas por el grupo.



## JERGA REFERIDA A GENITALES MASCULINOS

Nº	Órgano	Diferentes Acepciones del Argot		
1	Pene			
2	Prepucio			
3	Glande Pene			
4	Testículos			
5	Escroto			
6	Perineo			
7	Ano			
8	Epidídimo			
9	Conducto Deferente			
10	Vesículas Seminales			
11	Glándulas de Cowper			
12	Próstata			
13	Uretra			
14	Otros			

Ejemplar para rellenar (en la puesta en común) por parte de 2 personas secretarias, elegidas por el grupo.





Caemos en Cuenta de Algunas Cuestiones acerca de la Jerga **FEMENINA**

Empty rectangular box for notes or discussion.

Extraemos algunas **Conclusiones** acerca de la Jerga **FEMENINA**

Empty rectangular box for notes or discussion.



## ESTADÍSTICA 2 DE JERGA MASCULINA

Nº	Órgano	Diagrama de Barras (indicando la frecuencia de aparición de cada Órgano Genital, en sus diversas acepciones)																					
		N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Pene																						
2.	Prepucio																						
3.	Glande Pene																						
4.	Testículos																						
5.	Escroto																						
6.	Perineo																						
7.	Ano																						
8.	Epidídimo																						
9.	Conducto Defer																						
10.	Vesículas Semi																						
11.	Glánd. Cowper																						
12.	Próstata																						
13.	Uretra																						
14.	Otros																						
	N Total																						



Caemos en Cuenta de Algunas Cuestiones acerca de la Jerga **MASCULINA**

Empty rectangular box for notes or discussion.

Extraemos algunas **Conclusiones** acerca de la Jerga **MASCULINA**

Empty rectangular box for notes or discussion.





# MINI CONSULTORIO DE EDUCACIÓN SEXUAL

**1. Tipo de Técnica:** De asunción de roles de asesoría de información sexual.

## 2. Objetivos

1. Asumir roles de asesor o asesora de información sexual.
2. Descubrir el valor de la duda, como camino hacia el aprendizaje.

## 3. Recursos Necesarios

Materiales: -Un pequeño impreso para anotar una pregunta o duda.

- Gafetes de asesor sexual y de ayudante del asesor sexual.

-Urna o caja para recoger las preguntas.

Espacios: Aula ordinaria.

Tiempo: En función del número de preguntas, de 15 a 30 minutos.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

## 5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas

Al comienzo de algunos talleres (se recomienda que esta actividad se ponga en marcha una vez transcurrido el primer rodaje) el grupo elige, entre las personas voluntarias (cada día, diferentes) a un chico y a una chica, como ayudantes asesores sexuales. Inmediatamente se les coloca en un lugar visible la tarjeta identificativa, al tiempo que dos monitores del taller (varón y mujer, si es posible) también se colocan la tarjeta de asesor sexual y asesora sexual.

Ambos ayudantes se encargan de repartir impresos para preguntas; en ellas se anota, además de la pregunta o duda, un pseudónimo, y también el sexo.



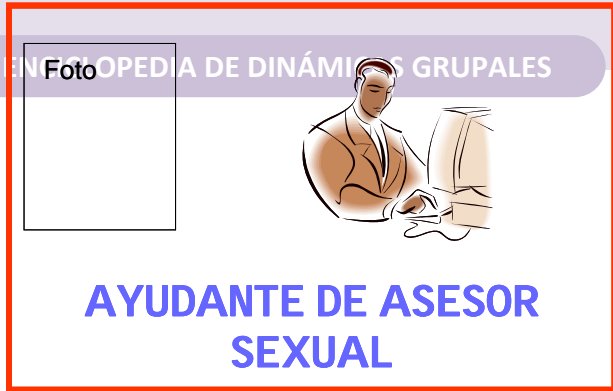
Pasado un tiempo (mientras se está realizando otra actividad), los asesores se encargan de recoger las preguntas en una caja (respetando la confidencialidad).

Finalmente, los ayudantes asesores (chico y chica) revisan las preguntas, y preparan sus respuestas; se les dice que no deben preocuparse si no saben contestar a alguna de las dudas, pues para eso están los asesores (monitores). Y seguidamente, y cuando están preparados, se pasa al consultorio improvisado, en el que hablan los ayudantes, con el apoyo de los asesores sexuales.

## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

Lo que cuesta, a veces, tener que asumir roles de experto, especialmente si no se conoce con profundidad un tema. Y paralelamente, hay que ayudar a asumir que es normal tener dudas, y que posiblemente las dudas son un camino necesario hacia cualquier aprendizaje.





## TRES PERSONAJES MUY INTERESANTES

**1. Tipo de Técnica:** De dramatización, como manera de vivenciar algo que goza de mala prensa: los genitales internos femeninos, siempre asociados a lo sucio, lo desconocido; y más en concreto, el moco cervical, en sus diferentes manifestaciones a lo largo del ciclo.

### 2. Objetivos

1. Familiarizar a los y las jóvenes con la magia del ciclo femenino.
2. Familiarizar con el funcionamiento mágico de los tres tipos de moco cervical.
3. Cuestionar algunos mitos relacionados con los genitales internos femeninos: un *agujero* (algo vacío), algo sucio y que huele mal.

### 3. Recursos Necesarios

Materiales:

-Tres letras grandes recortadas (L, S, G), que permiten penderse una de la otra. Va completado el documento con un esquema sobre reconocimiento del moco cervical.



-Varias letras de distintos estilos (8.2=16) que se reparten, a suertes, entre el grupo-clase (Tres\_Letras\_miscelánea), completado ello con pequeñas tarjetas para sacar unas pocas a suerte.

-Varios carteles que se pegan en las paredes de la clase.

-Un láser, para indicar, por las paredes de la clase, el avance del ciclo femenino.

-Video que apoya la autoexploración.

-Multimedias sobre la regla (según el nivel): El Ciclo Menstrual, parte I y II.

Espacios: La propia aula.

Tiempo: Unos 30 minutos; 50 minutos si se usan los multimedias.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

### **5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas**

Se les indica que cada persona, a suertes, deberá coger una letra (todas están plastificadas, y se les muestra por el lado blanco). Seguidamente se les explica que cada cual tiene una de estas tres letras: L, S o G. ¿Qué significan? También se les pide que proceden de estilos distintos, y que sacaremos un estilo a suertes. ¿A qué vienen esos estilos diferentes? Introducimos ahí la diversidad: diversidad de ciclos, de niveles de secreción... aunque siguiendo pautas mágicamente similares.

Se saca un estilo a suertes. Se juntan los tres personajes: el L, el S y el G. Se toman las letras recortadas grandes, y se hace una demostración: el responsable de la L toma la L (moco cervical L o *loaf*) como símbolo del moco cervical de la parte más alta del cuello del útero, y que tiene la misión de servir de soporte al moco S. Va seguidamente S, y así lo hace: cuelga la letra S de la L, y lee la



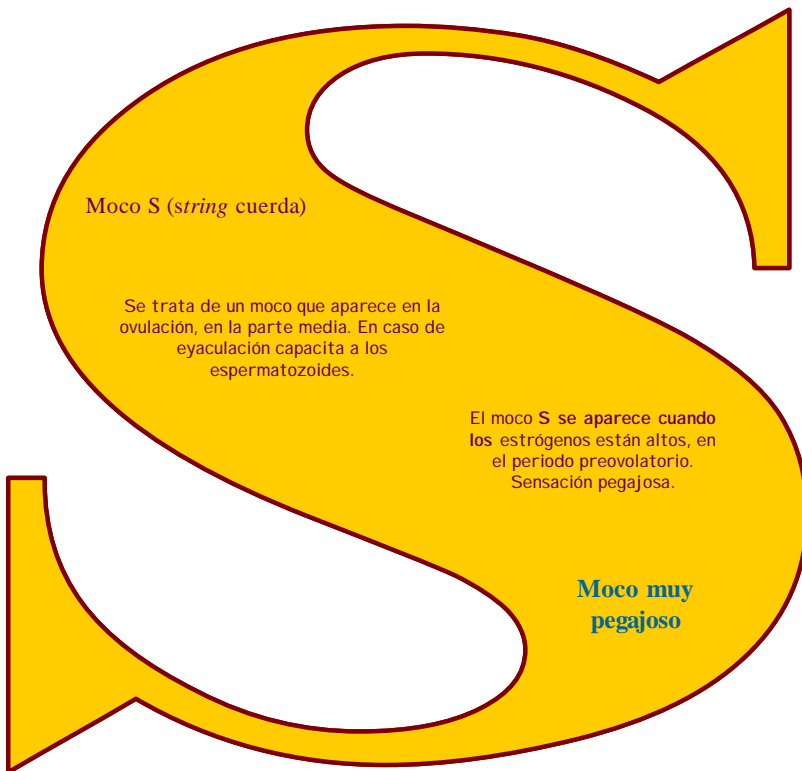
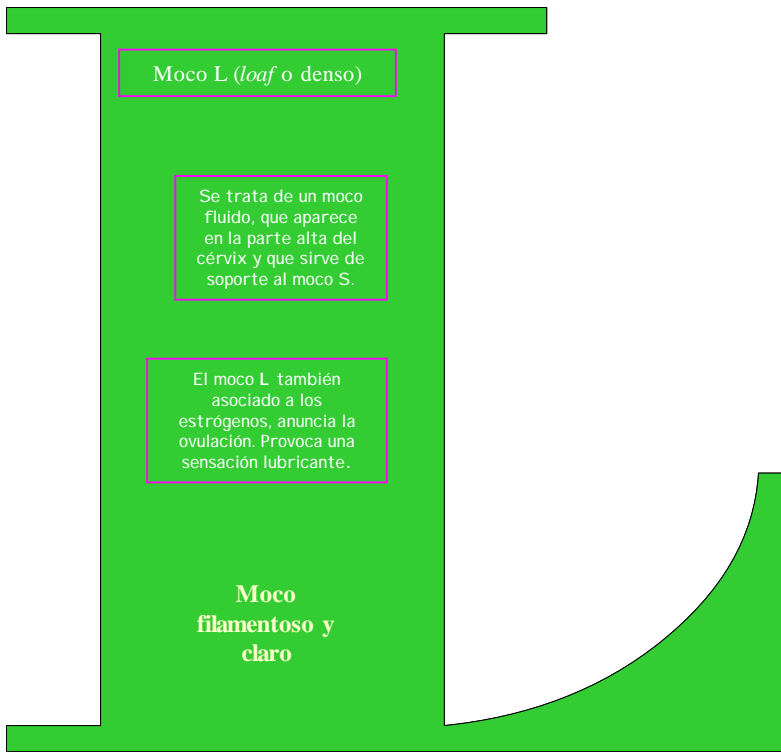
explicación que lleva dicha letra. Y finalmente la G, el moco gestágeno, ya en la parte baja del cérvix.

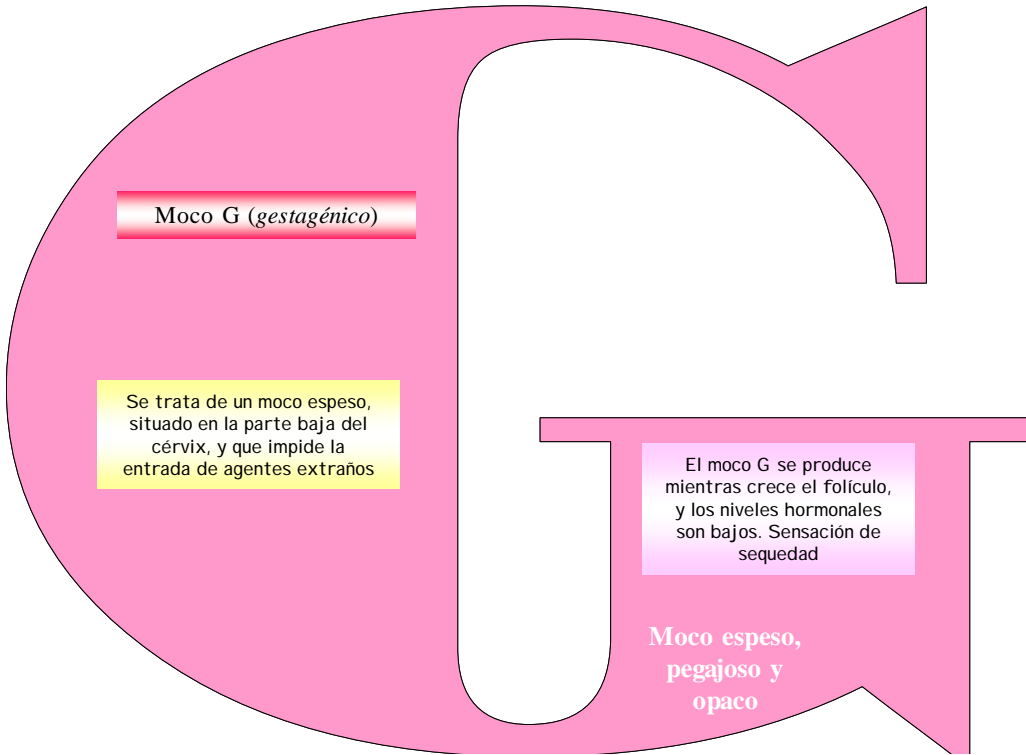
A continuación se pasa a la dramatización. Para ello se reparten, por las paredes de la clase, el conjunto de carteles que indican aspectos asociados a un determinado momento del ciclo. Un láser va guiando el avance del ciclo. Si el día 6 despierta el moco L, quien interprete a ese personaje así deberá hacerlo, hasta el día 17 que quedará dormido. Mientras tanto, durante unos días habrá llevado en brazos a S, pues ese es su cometido (sostenerlo). Y así con los otros dos personajes.

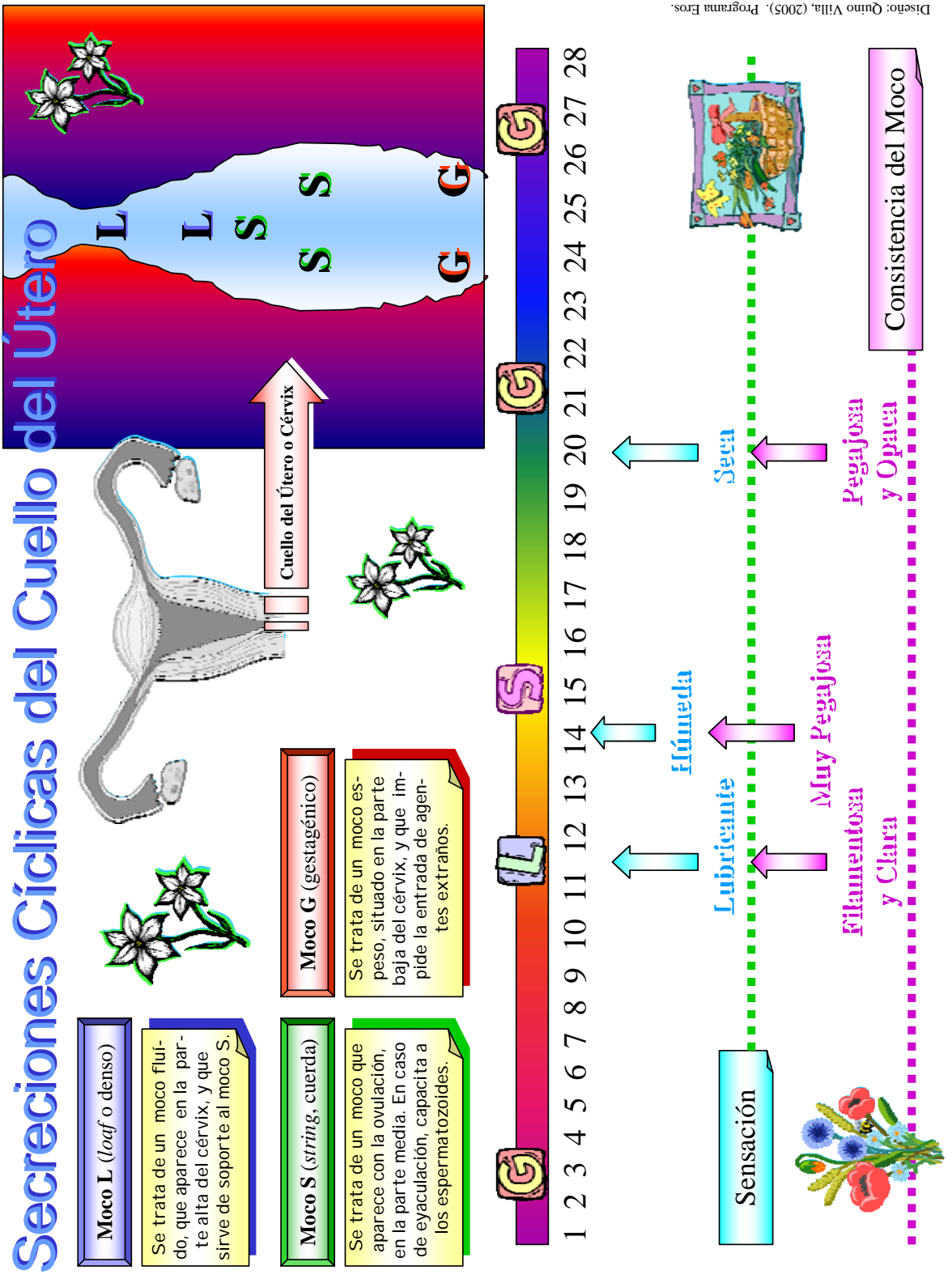
Se podrá repetir el proceso con otros grupos de 3 personajes, en función de las letras cogidas a suerte.

## **6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso**

Cómo te has sentido al asumir el rol de moco L, o moco S... ¿te ha gustado ser llevado y acunado por un chico, o por una chica...? Los chicos, ¿cómo os habéis sentido al descubrir esos aspectos del ciclo femenino? ¿Y vosotras, las chicas? ¿Por qué crees que se conoce tan poco esa parte de la fisiología femenina? ¿Y por qué si se conoce tan poco, se la asocia con lo sucio...? A partir de aquí, se puede pasar a plantear la dinámica de autoexploración genital, con apoyo de vídeo y un autoregistro.

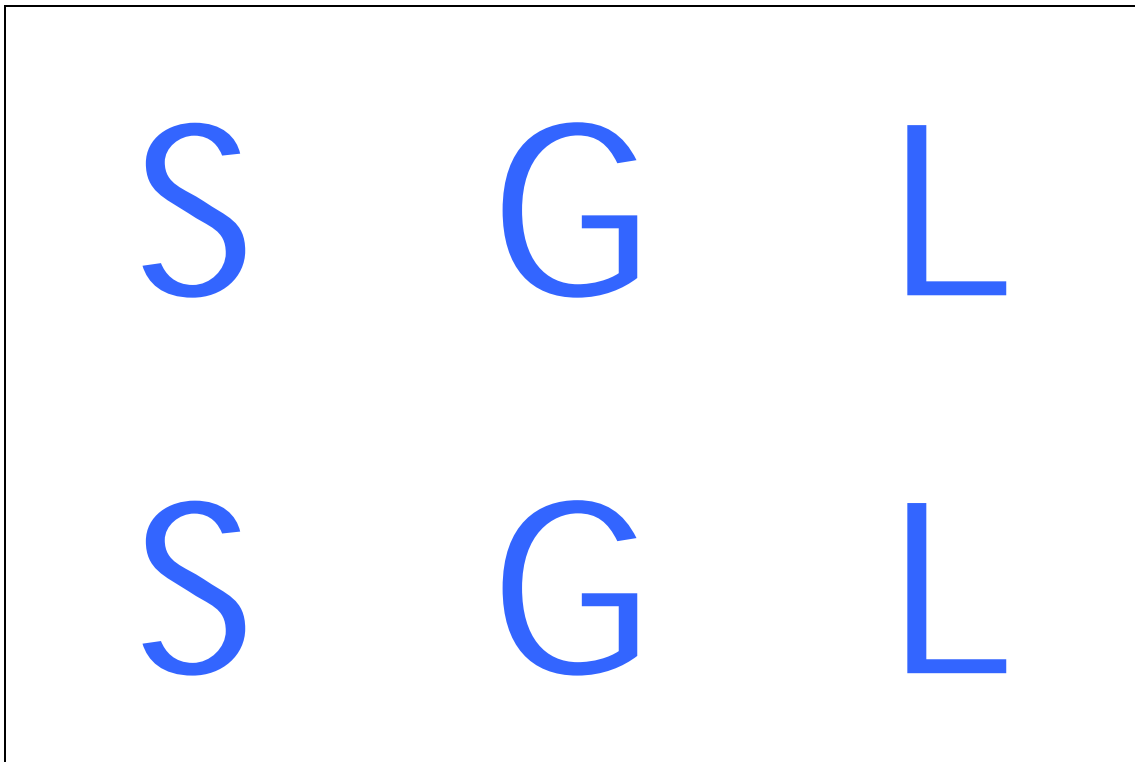
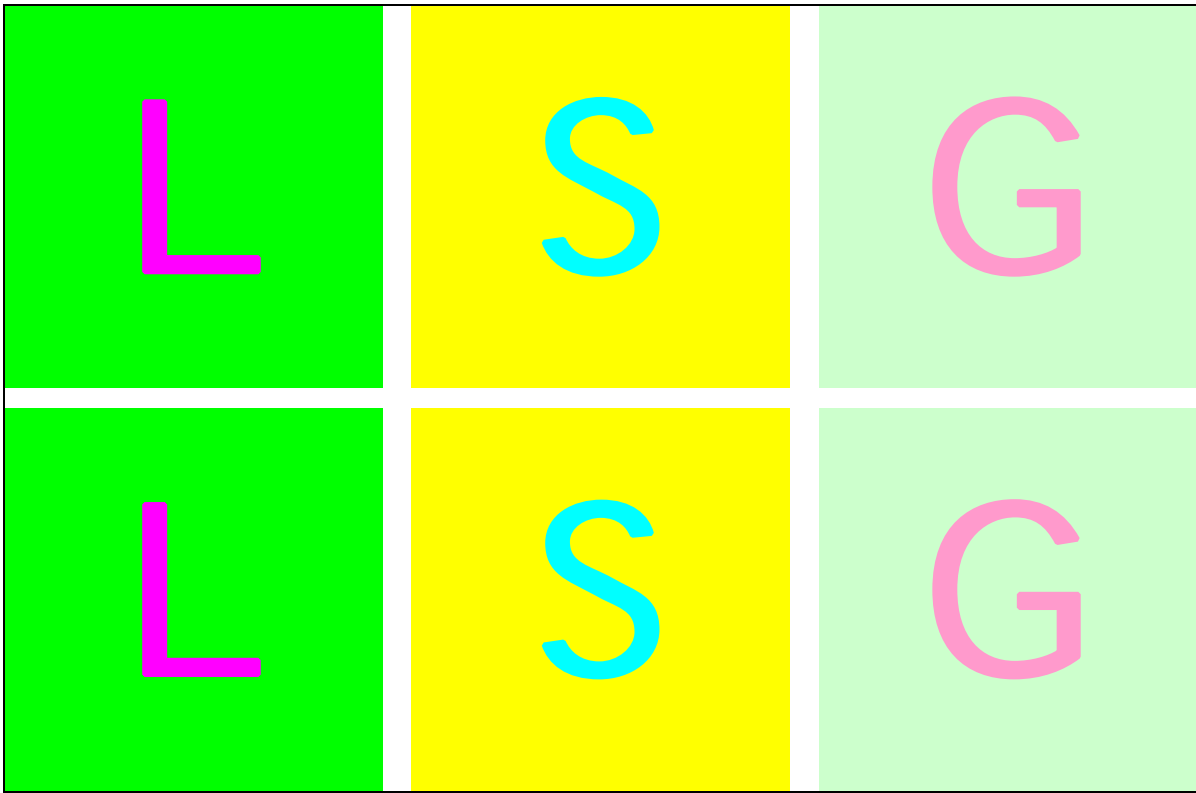


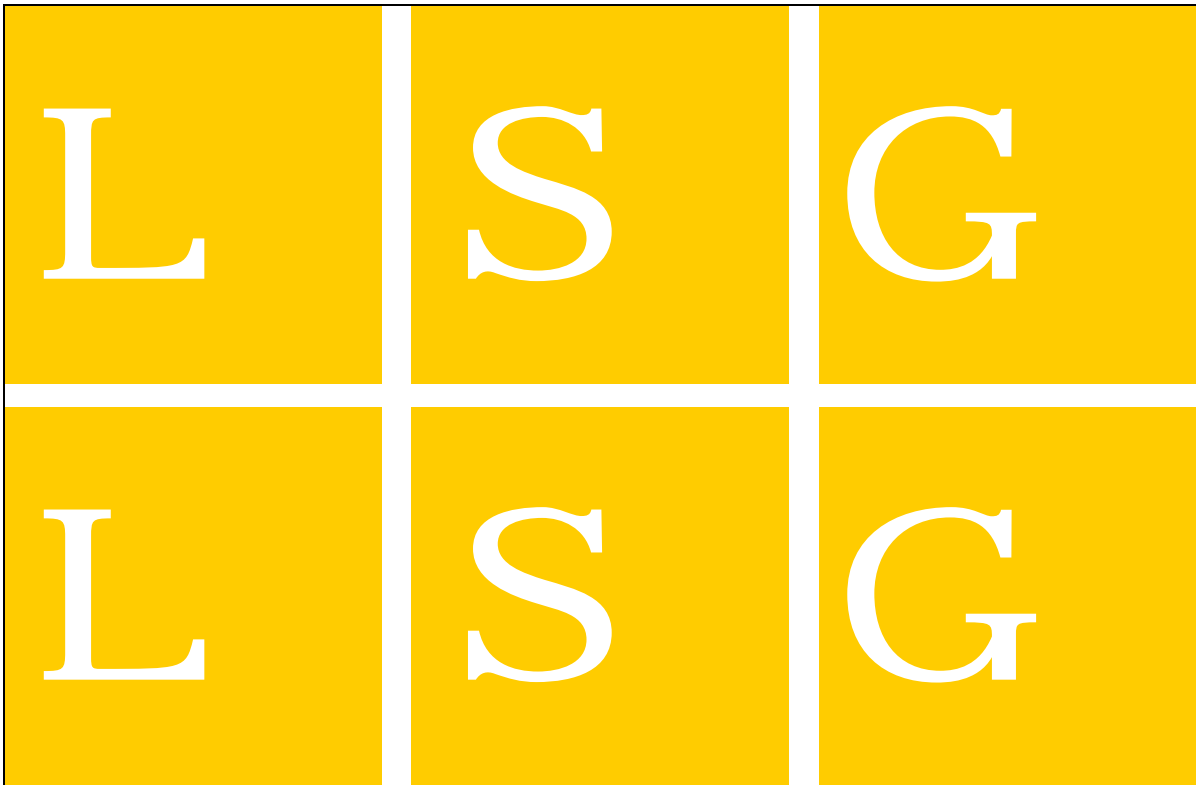
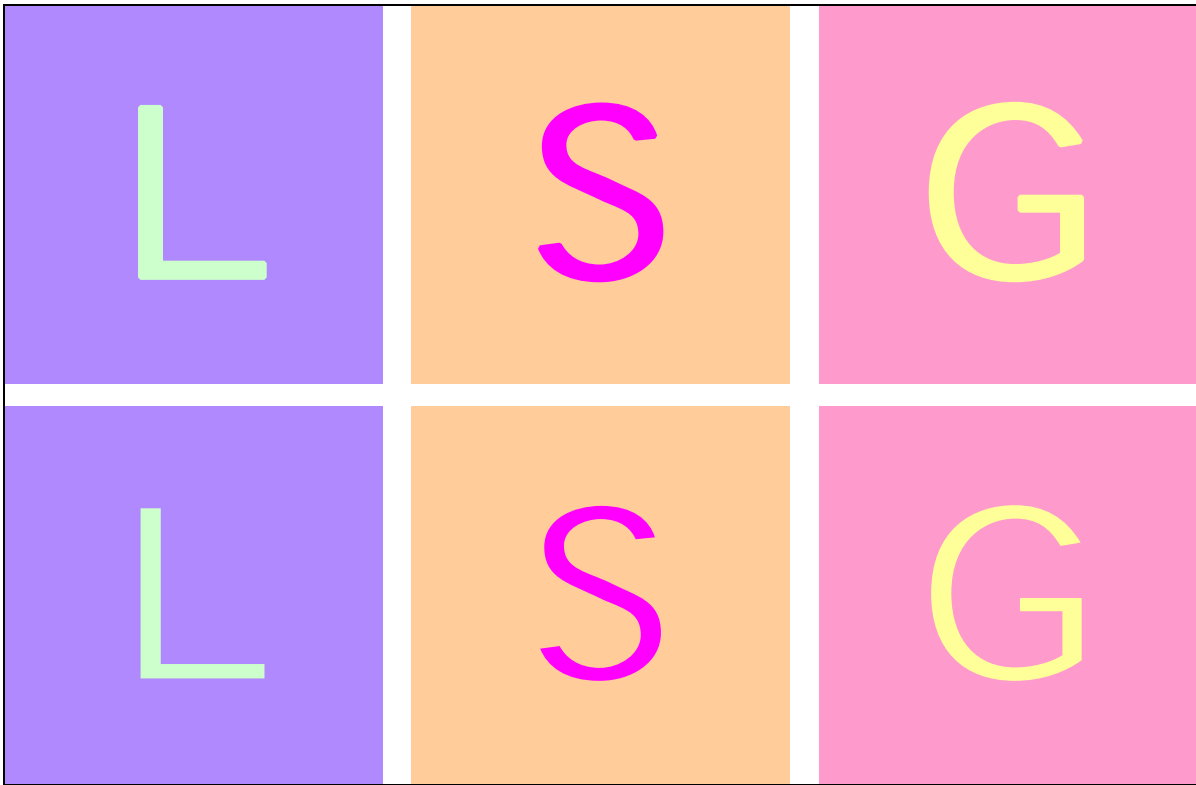


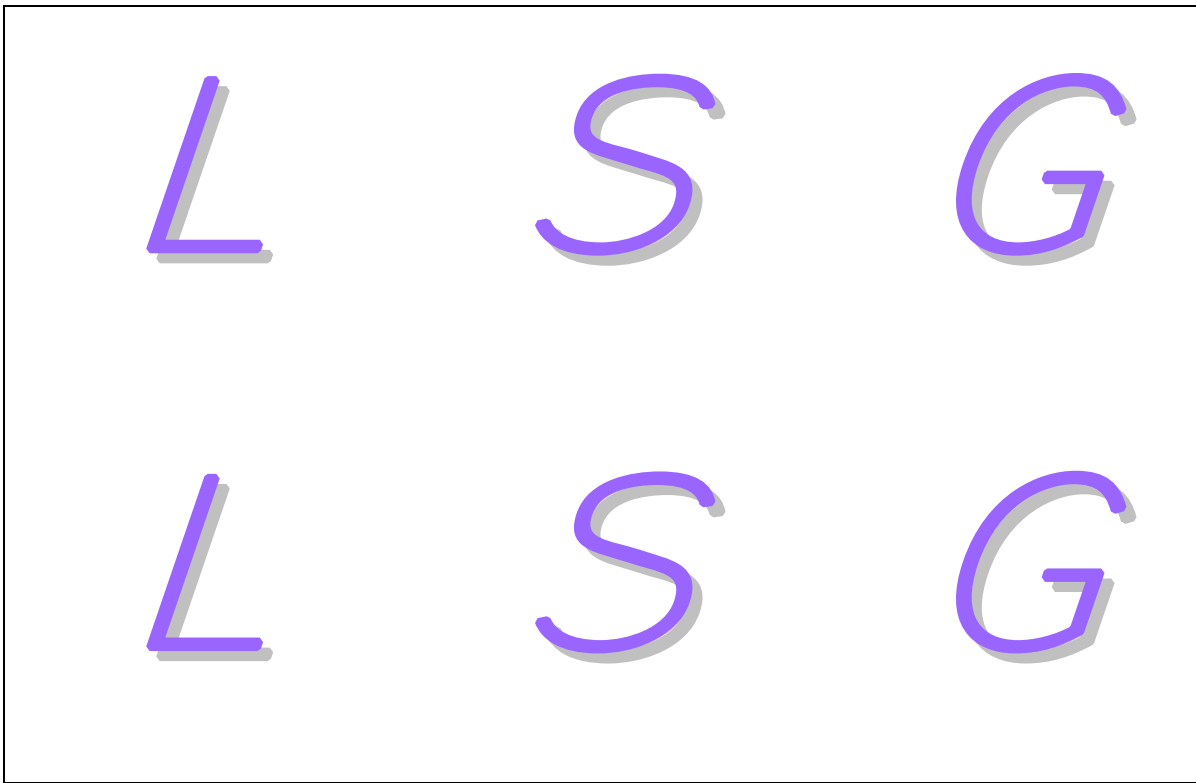
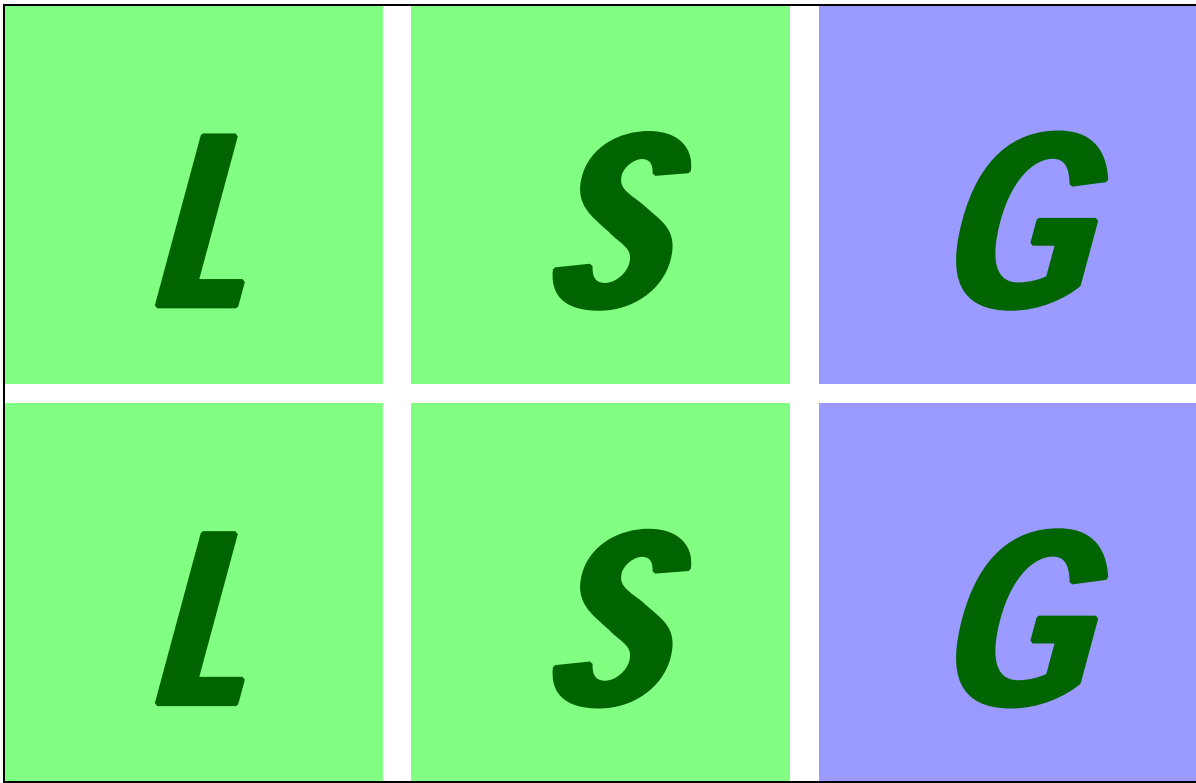


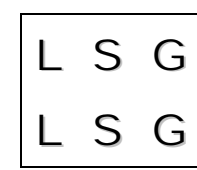
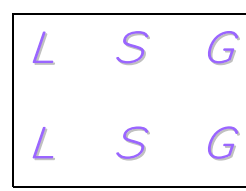
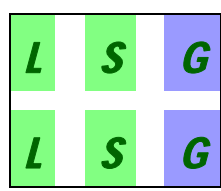
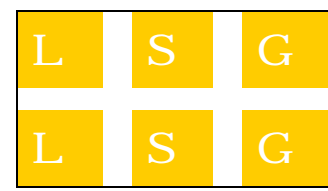
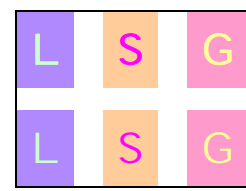
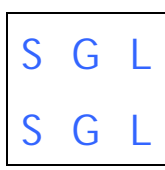
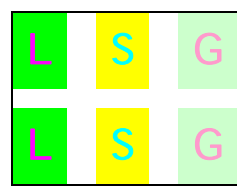
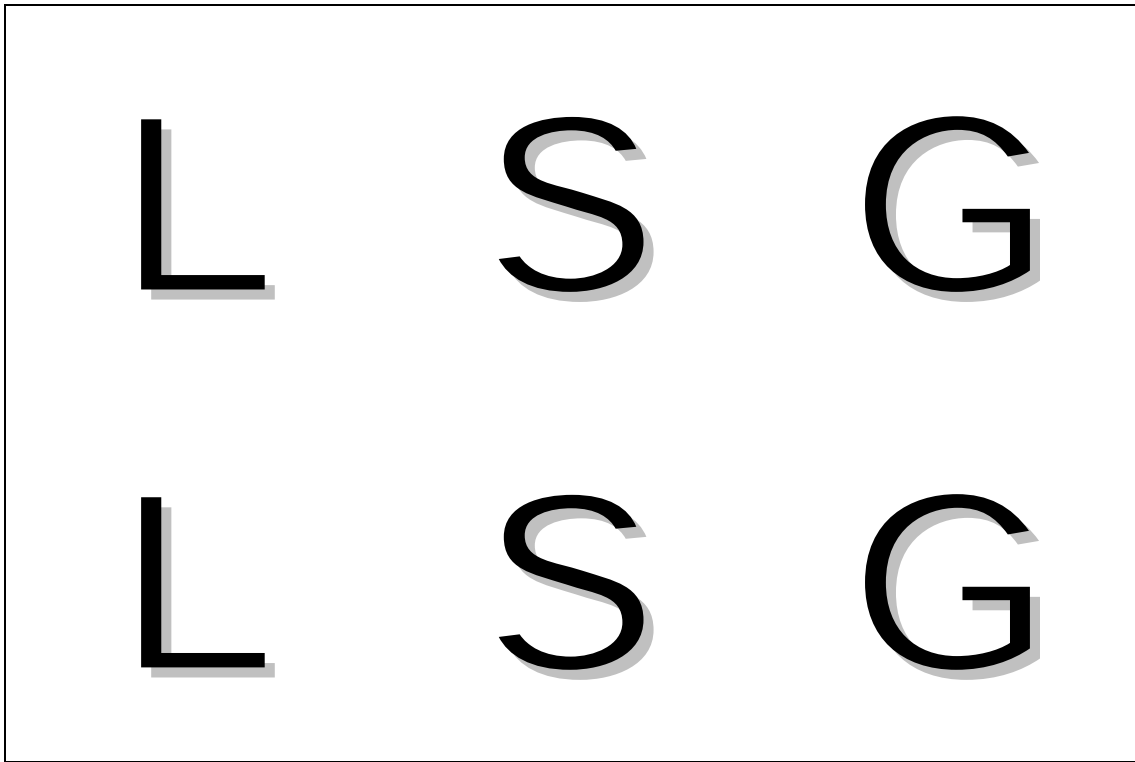














**Día 1**



**Comienza  
La Regla**

**Día 5**



**Finaliza  
La Regla**

**Día 6**



**Despierta  
L**

**Día 12**



**Está Locuelo  
L**



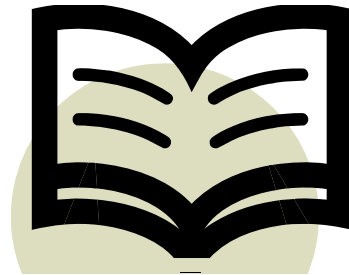
**Día 12**



**Se Duerme**

**G**

**Día 16**



**Despierta**

**L**

**Día 17**



**Se Duerme**

**L**

**Día 14**



**Despierta**

**S**



**Día 17**



**Se Duerme  
S**

**Día 14**



**Acontece la  
ovulación**





## ***Durante la Autoexploración Genital***

*Pseudónimo o*

*Nombre:* \_\_\_\_\_

Algunos de mis **sentimientos** han sido:

Señalo mi  
sexo con un  
círculo:

Algunos de mis **pensamientos** han sido:

M

F



# PUEDE QUE NO TE LIBRES DE ÉSTA

**1. Tipo de Técnica:** De reto al grupo, a fin de evaluar el efecto de la presión grupal en la toma de decisiones, en la libertad personal, que debería ser inviolable.

## 2. Objetivos

1. Sensibilizar al grupo con la cuestión de la presión grupal.
2. Comprobar cómo, en ocasiones, la libertad personal se halla mediatizada por el grupo.
3. Preguntarse por qué el doble lenguaje nos lleva siempre al mismo punto: la sexualidad genitalizada.

## 3. Recursos Necesarios

Materiales :

-Varias cintas de vídeo, con una secuencia localizada. Puede resultar más versátil un DVD con varios fragmentos indexados.

-Un sistema de tarjetas, para sacar a suerte el correspondiente vídeo.

Espacios: -La propia aula.

Tiempo: -Unos 30 minutos.

**4. Edad /nº de Personas recomendado:** Adolescentes de Bachillerato.

## 5. Desarrollo, y Sugerencias Metodológicas



Se les presenta un reto al grupo. Son libres para aceptar o no. En función de la estrategia que se use, y de la relación que se haya establecido con el grupo, seguro que aceptarán. Se les explica que:

- ♦ Se trataría de elegir un chico y una chica a suertes (le puede tocar a cualquiera), aunque también se podría contar con dos voluntarios: chico y chica.
- ♦ Ellos dos deberán elegir un vídeo entre varios, y la acción que aparezca en el vídeo elegido (que será visionado por todo el grupo), deberán realizarla a continuación, ya vestidos o desnudos, delante del grupo, detrás de la clase, tras una cortina, o fuera de la clase, pero en presencia de alguien del grupo que hará de juez. Aunque ellos decidirán la manera de llevar a cabo la acción, el grupo podrá sugerirles lo que estima más oportuno, y ambos tratarán de llegar a un acuerdo, estableciendo un pacto.
- ♦ Se les explica, también, que sólo tendrán una manera de librarse de tal trance: si la acción que aparezca en el vídeo, ya la han realizado y que, además, alguien del grupo pueda certificar que de hecho ha sido así. En caso de que sólo una de las personas de la pareja elegida haya realizado dicha acción, no podrán librarse.
- ♦ Finalmente, se aporta al grupo una única pista sobre los vídeos: todos ellos contienen una acción que es muy importante en el marco de la Sexualidad, posiblemente una de las más importantes.
- ♦ Antes de proceder a la elección (si la dinámica se lleva a cabo de manera adecuada, es bien seguro que el grupo asumirá el reto, e incluso puede que sean varios los voluntarios), se debe permitir que la tensión se pueda manifestar a través del debate.

Nota: Todos los vídeos elegidos tienen que ver con un hecho: el nacimiento. Efectivamente, la Vida es lo más importante de la Sexualidad. Nuestra vida adquiere sentido desde nuestra identidad sexuada, desde las vivencias que vamos incorporando a nuestra biografía masculina o femenina.



## 6. Recomendaciones para la Evaluación del Proceso

- ♦ Es muy probable que, aún después de haber visionado el vídeo elegido, una parte del grupo siga demandando que los elegidos lleven a cabo la acción correspondiente. ¿Cuál, la de nacer, la de vivir? Preguntan por el resto de los vídeos; se les explica que todos tenían relación con el nacimiento o con la vida; si es preciso, se les echa un vistazo.
- ♦ Se pregunta qué acciones habían pensado que aparecerían en el vídeo y –según la pista aportada– muy importantes en el ámbito de la sexualidad. ¿Por qué habían identificado como muy importantes esas acciones, y no otras como la de la Vida, las vivencias desde la propia identidad sexuada? (lógicamente, no se usará este tipo de palabras con ellos).
- ♦ Se pasa a analizar la presión de grupo; es interesante que puedan hablar cómo han vivenciado el proceso tanto los elegidos (aunque se hayan prestado como voluntarios), como los amigos de los elegidos, y el resto del grupo.
- ♦ Se saca conclusiones sobre la presión, sobre la libertad, sobre el respeto mutuo... que debe ser algo sagrado en cualquier tipo de relación.



Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta

Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta

Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta

Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta

Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta


Tarjeta N° 1



Dinámica Puede Que No Te  
Libres De Ésta



**TARJETAS PARA QUE LOS PARTICIPANTES ESCRIBAN SUS DUDAS**

		<p><b><i>Pregunta o Duda Personal</i></b></p>	
		<p><i>Pseudónimo o</i></p>	
<p>Señalo mi Edad:</p> <p>12-14 a</p> <p>14-16 a</p> <p>16-21 a</p> <p>Más de 21 a</p>	<p><i>Nombre:</i> _____</p>		<p>Señalo mi sexo con un círculo:</p> <p>M</p> <p>F</p>



# DINÁMICA: APRECIACIÓN SEXUAL

## OBJETIVO

- Compartir las percepciones, sentimientos, actitudes, valores, comportamientos y expectativas sexuales.
- Clarificar la sexualidad propia a través del autodescubrimiento.
- Obtener un conocimiento profundo de las dimensiones sexuales de otras personas.

**TIEMPO:** 150 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos compuestos por 3 participantes

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un cuarto tranquilo donde los tríos puedan tener privacidad y se puedan sentar confortablemente.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición. Una copia de la Hoja de Discusión de Conociéndome Sexualmente para cada participante.

## DESARROLLO

I. El Facilitador discute la importancia de la sexualidad y el valor de la apertura de la información sexual en las relaciones interpersonales.

II. Los participantes reciben indicaciones para que formen grupos de tres con personas que menos conozcan y se sienten de frente, con una distancia en que puedan tocarse unos a otros.

III. Se da a cada participante una copia de la Hoja de Discusión de Conociéndome Sexualmente y se les invita a compartir su información con los otros participantes de su equipo. Cada participante contará con aproximadamente treinta segundos por cada tópico (de una a una hora y media).



IV. El grupo se vuelve a reunir para discutir la forma en que se sintieron los participantes de los tríos al compartir actitudes y percepciones sexuales. Los participantes NO reportarán las RESPUESTAS que sus compañeros dieron a las oraciones, pero sí como sus percepciones afectaron su comunicación. El Facilitador conduce una discusión sobre las implicaciones de esta actividad. (Treinta minutos).

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.





## HOJA DE TRABAJO

### HOJA DE DISCUSIÓN DE CONOCIÉNDOME SEXUALMENTE

Esta hoja de discusión consiste en una serie de oraciones sin terminar que enfocan sus percepciones y sentimientos sexuales. La autoapertura en la información sexual, a menudo ayuda a formar mejores bases para el entendimiento en las relaciones personales.

#### Tenga en consideración los siguientes puntos:

- Considere que cualquier dato personal que usted escuche es estrictamente confidencial.
- Responda a cada oración antes de continuar con la siguiente.
- Túrnese siendo el primero para terminar las oraciones.
- Complete las oraciones en el orden en que aparecen.
- Puede declinar el contestar cualquier oración diciendo que usted prefiere abstenerse. No tiene que dar explicaciones y los demás miembros de su trío no tienen que hacerle preguntas al respecto.
- Usted puede suspender la actividad si se llegara a sentir molesto. Trate de hablar sobre el origen de dichos sentimientos y continúe cuando lo considere apropiado.
- Esté dispuesto a tomar riesgos.

1. El mejor aspecto de mi personalidad es...
2. La emoción sobre la que encuentro más dificultad para hablar es...
3. Siento que mi cuerpo es mi...
4. Lo que mis padres me dijeron respecto al sexo es...
5. Empecé a cambiar mis sentimientos acerca del sexo cuando...
6. Ahora yo pienso que el sexo es...
7. Es difícil para mí compartir pensamientos sexuales porque...
8. Si yo realmente fuera abierto y honesto en este momento yo diría...
9. La cualidad que más busco en mi pareja sexual es...
10. Para mí, sexo en una relación es...
11. Mantener más de una relación sexual es...
12. Cuando hablo acerca del sexo y de higiene personal, yo siento...



13. Nuestras actitudes sexuales son similares en que...
14. Algo nuevo que aprendí recientemente acerca del sexo es...
15. Me di cuenta que las relaciones sexuales de mis padres eran...
16. Nuestras actitudes sexuales son diferentes en que...
17. Para mí una relación sexual significativa consiste en...
18. Estar involucrado emocionalmente en una relación sexual es...
19. La satisfacción sexual significa...
20. Cuando yo estoy en una relación sexual, mis emociones...
21. Me siento más cerca sexualmente cuando...
22. El que yo disfrute sexualmente, está algunas veces determinado por...
23. Me siento más afectuoso cuando...
24. Los sitios donde más disfruto las caricias son...
25. Los pasos preliminares al sexo que tienen importancia para mí son...
26. Algo que realmente deseo hacer sexualmente es...
27. Algo que quiero de una relación sexual, y que yo siento que carezco es...
28. Mi manejo del sexo podría describirse como...
29. Algo que especialmente me gustaría conseguir en una relación sexual es...
30. Yo disfruto jugando el papel dominante (sumiso) porque...
31. Mi gran placer en el sexo lo obtengo de...
32. La primera experiencia que tuve, la podría definir como...
33. El pensar en comerciar sexualmente me provoca sentimientos de...
34. Pienso que mis experiencias sexuales me han afectado de...
35. Para mí el sexo generalmente cambia las relaciones por...
36. Por mi experiencia sexual, adivino que podría rendirme en medio de...
37. Concerniente a la masturbación, yo...
38. Yo me siento realmente inadecuado sexualmente cuando...
39. Algo que realmente me gustaría hacer en el sexo y que nunca se lo he dicho a nadie es...
40. Usualmente tengo problemas sexuales cuando...
41. Algunas veces tengo problemas sexuales...
42. No soy enteramente feliz con mi funcionamiento sexual cuando...



43. Una cosa que guardo de una relación sexual completamente satisfactoria es...
  44. Una de mis fantasías recurrente es...
  45. Para mí la importancia del orgasmo es...
  46. Si yo no tengo orgasmo durante el sexo, yo...
  47. Después de haber tenido sexo, algunas veces siento...
  48. En el futuro, pienso que mis sentimientos acerca del sexo serán...
  49. Mis sentimientos hacia ti en este momento son...
  50. Lo que aprendí acerca de mi sexualidad en este ejercicio es...
- (Usted puede agregar más frases incompletas al ejercicio)

# RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN LA ESCUELA





# INTRODUCCIÓN

Para la resolución de conflictos es importante tener una orientación hacia la tolerancia, la cooperación y colaboración junto con técnicas de comunicación y de pensamiento que faciliten y no impidan éste proceso.

El objetivo es ayudar a los educadores en la resolución de conflictos a examinar, esclarecer y enriquecer orientaciones y técnicas básicas en el contexto de su práctica profesional y la de sus estudiantes.

La verdadera prueba para manejar conflictos se da cuando interactuamos con los demás. A menudo nuestras acciones son menos nobles que nuestras palabras o nuestras ideas acerca de cómo somos o cómo creemos que debemos ser. Comenzamos a salirnos no solo cuando se ensancha la grieta entre nuestros objetivos y nuestra conducta, sino también cuando nos aferramos a metas ficticias.

Pero para reducir esta grieta hay que evaluarnos y reflexionar acerca de nuestras conductas, así como hacer que los objetivos sean de mayor realismo.

Es importante mencionar que el ser humano tiene la capacidad de resolver conflictos, más no de que los seres humanos puedan vivir juntos sin que éstos se produzcan.

Uno puede elegir las conductas y la actitud que utiliza frente al conflicto en cada evento. Para eso tenemos que mirarnos y poder elegir las conductas más efectivas en una situación dada y evitar aquellas que hemos visto que no nos favorece.

El conflicto puede ser productivo y beneficioso s, ya que si estos se resulten satisfactoriamente el problema, tendrá una consecuencia efectiva. Es importante



tener una participación activa y ser conscientes de nosotros mismos y reflexivos para que el conflicto resulte fructífero.

Si se emplea la auto evaluación puede ser muy valiosa, gracias a la información que aporta y ésta puede convertirse en un catalizador de la autorreflexión y un estímulo para aprender mas acerca del conflicto.

Tomas y Killmann proponen que hay que analiza las conductas en el conflicto usando parámetros de acertividad y cooperación, la acertividad es la medida en la que los individuos intentan satisfacer sus propias preocupaciones, y la cooperación es la medida en que los individuos buscan satisfacer las preocupaciones de los demás.



# **BASES, VALORES, CREENCIAS Y ACTITUDES DE AUTOEVALUACIÓN**

Según Kreidler, quien se enfoca a el aula pacífica, presenta las siguientes cualidades:

- Cooperación, los alumnos aprenden a trabajar juntos y a confiar el uno al otro, ayudándose y compartiendo.
- Comunicación, los alumnos aprender a observar atentamente, comunicar con precisión y escuchar con sensibilidad.
- Tolerancia, los alumnos aprenden a respetar ya valorar las diferencias entre la gente y a comprender el prejuicio y cómo funciona.
- Expresión emotiva y positiva, los alumnos aprenden autocontrol y expresar sus sentimientos, particularmente la ira y la frustración de manera que no sean agresivas o destructivas.
- Resolución de conflictos, los alumnos adquieren la capacidad necesaria para responder de forma creativa al conflicto en el contexto de una comunidad que les da apoyo y cariño.

Describiendo la visión de una escuela pacífica propuesta por Kreidler se presentan dos objetivos importantes:

- La escuela se convierte en un medio más pacífico y productivo en el que los estudiantes y los docentes juntos pueden centrar su atención venla cuestión real de aprender y divertirse.
- Los estudiantes y los alumnos adquieren capacidades vitales esenciales que los beneficiarán no solo en la escuela, sino también en el hogar, en su barrio y sus roles actuales y futuros como ciudadanos.

El medio pacífico de una escuela se basa en una filosofía que enseña a la no violencia, la compasión, la confianza, la equidad, la cooperación, el respeto y la tolerancia.



El eje dominante en una escuela pacífica, que abarca la interacción entre los niños, entre los niños y los adultos, y los adultos, es valorar la dignidad humana y la autoestima. Para construir tales cimientos en las escuelas todos los individuos deben comprender sus derechos humanos, respetarlos para sí y para los otros y aprender a ejercerlos sin pasar sobre los derechos de los demás.

Una orientación amplia hacia la resolución de conflictos en las escuelas debe incluir una programación que afecte a los miembros de la familia escolar.





## EJERCICIO DE CLARIFICACIÓN DE ORIENTACIONES HACIA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

### Objetivos:

Identificar valores, creencias y actitudes asociadas con la resolución de conflictos.

Examinar las propias orientaciones hacia la resolución de conflictos, identificando actitudes y creencias que puedan favorecer o desfavorecer su efectividad futura como profesional de la resolución de conflictos.

### Procedimiento:

1. Conduzca a toda la clase a una discusión acerca de la manera en que los valores, las creencias y las actitudes puedan influir en la resolución de conflictos. Pida a los participantes que aporten definiciones informales de lo que son los valores, las creencias y las actitudes.
2. Haga esta pregunta a la clase: ¿los valores, creencias y actitudes específicas son esenciales para la disciplina de la resolución de conflictos?.
3. Pida a cada participante que se tome unos minutos para escribir en una tarjeta los valores, creencias y actitudes que considere esenciales.
4. Indique a los participantes que se junten por parejas entre personas que no se conozcan, y comparen sus listas. Diga a los integrantes de las parejas que identifiquen similitudes y diferencias en sus listas. Por cada diferencia, cada integrante de una pareja debe explicar por qué esa cuestión particular parece esencial.
5. Haga entonces que las parejas compilen listas conjuntas que incluyan los ítems nombrados. Los ítems comunes a las dos listas debieran estar subrayados en la nueva lista.
6. Haga que las parejas se unan en grupos de a cuatro. Pida a cada pareja que de a conocer su lista conjunta con la otra pareja. Indique que analicen nuevamente las similitudes y diferencias entre las listas.



7. Haga que los grupos de cuatro redacten una lista compuesta en un papel grande en el que indiquen a la izquierda de cada ítem el número de participantes (de uno a cuatro) que incluyeron ese ítem en particular.
8. Reúna nuevamente a la clase. Haga que los grupos de cuatro den a conocer al conjunto sus listas, señalando las similitudes y diferencias de las listas individuales. Puede ser útil compilar una lista conjunta en papel grande y ponerla a la vista para tenerla como referencia en el futuro. Se pueden usar las siguientes preguntas de procedimientos para enriquecer la discusión general:
  - a. ¿Hay valores, creencias y actitudes que una debe tener para poder ser auténtico enseñando resolución de conflictos?
  - b. Si es así, ¿Cuáles son esos valores, actitudes y creencias?
  - c. ¿Qué actitudes, creencias y conductas podrían favorecer o desfavorecer la efectividad de alguien que enseña resolución de conflictos, en la enseñanza, investigación y aporte a la disciplina? (el instructor podría sugerir que los estudiantes piensen en la equidad, el respeto por los demás, la valoración de las diferencias y la tolerancia.)
  - d. ¿Cómo profesional de resolución de conflicto es necesario actuar fuera del contexto del aula de acuerdo con valores, creencias y actitudes particulares? ¿Qué importancia tiene eso?
  - e. ¿Hasta qué punto debe ser un activista un profesional de la resolución de conflictos? (activista como alguien que trabaja en pro de causas sociales como por ejemplo la paz y la no violencia, o la libertad de expresión.)
  - f. ¿Los valores, creencias y actitudes que son subyacentes a la disciplina de la resolución de conflictos trascienden las diferencias culturales?

### **Procedimiento alternativo**

1. Reúna a toda la clase y haga todas la preguntas a, d, e y f del paso 8.



2. Por cada pregunta invite a los participante a ponerse de pie y ubicarse en una línea continua que se extienda por el frente de la sala. Explique que en un extremo representa un fuerte acuerdo y el otro un a posición de fuerte desacuerdo (nótese que las preguntas b y c quedan eliminadas de este ejercicio alternativo. Pueden ser usadas como la base para una discusión más detallada de los puntos del ejercicio de un balance.)
3. Una vez que todos los participantes hayan asumido una posición en relación a alguna pregunta, interrogue individuos al azar sobre por qué han decidido ubicarse en ese punto en el continuo.

### **Asignatura (opcional)**

Pida a los participantes que evalúen sus propios valores, creencias y actitudes con relación al conflicto y la resolución de conflicto y que piensen como pueden influir esos factores en su efectividad en el manejo de conflictos. Sugiera o solicite que los participantes escriban sus conclusiones con relación a su auto evaluación y los pasos que podrían darse para hacer cambios, si ello parece lo indicado. Los participantes pueden quedarse con los papeles, como una medida de su abordaje de su resolución de conflictos en este punto de su formación o pueden entregarlos para que usted sepa en que punto se encuentran. Si lee esos papeles no de a conocer su contenido, para permitir que los participantes expresen o no, sus puntos de vista de acuerdo a su propio criterio.



## TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN

Existen diversos problemas en la comunicación como los que se presentan a continuación:

- Las partes pueden no estar hablándose un modo comprensible. Frecuentemente, al menos uno de los participantes abandona el intento de aclarar las cosas y en cambio adopta posturas: hablar para impresionar, o convencer a otros para consolidar su posición.
- El problema de atención, aunque las partes se hablen, puede ser que ninguna escuche a la otra. Es obvia la necesidad de escuchar cuidadosa y atentamente, pero resulta difícil cuando está presente la presión de una negociación en curso.
- La mal interpretación es tanto un problema de transmisión como de recepción. Lo que uno quiere comunicar, raramente es exactamente lo que se comunica, y lo que se dice a menudo es malinterpretado.

Algunas técnicas esenciales que contribuyen a una buena comunicación y que resuelven los problemas comunes de la misma, son las siguientes:

- Escuchar activamente, no solo para entender lo que se dice, sino también para entender las percepciones, emociones y el contexto del que se habla y para comunicar que uno ha entendido lo que él o ella dicho.
- Hablar con la intención de hacerse entender en vez de con la intención de debatir o impresionar.
- Hablar de uno mismo en vez del otro.
- Hablar con un objetivo.
- Hacer ajustes que tengan en cuenta diferencias tales como de personalidad, sexo y cultura.

Los inhibidores de la comunicación incluyen interrumpir, juzgar, burlarse, criticar, dar consejos, cambiar de tema, dominar la discusión, utilizar el engaño deliberadamente y negarse a negociar.

Actitudes como la competitividad innecesaria de amenaza y violencia empeoran los conflictos, ya que eliminan cualquier posibilidad de resolución y por



que dañan las relaciones presentes y la posibilidad de interacciones positivas en el futuro.

Los conflictos comunicativos productivos se caracterizan por la cooperación entre las partes, intercambios más satisfactorios y concepciones positivas de la personalidad del otro. Los conflictos productivos, dejan a los participantes satisfechos y sintiendo que han ganado algo.

### **El manejo de las emociones**

En casi cualquier interacción humana es probable que estén presentes las emociones y que influyan en el curso de los eventos, por lo que reconocer y comprender el rol de las emociones en la resolución de conflictos es esencial.

Las emociones informan a los participantes en una disputa la importancia de una cuestión para cada uno.

Los componentes emocionales del conflicto incluyen ira, desconfianza, suspicacia, desprecio, resentimiento, temor y rechazo.

No basta con escuchar las emociones del otro, sino que deben ser entendidas y aceptadas.

Pasos para manejar las emociones en el contexto de situaciones de conflicto uno debe:

- Reconocer y entender las emociones de todos los involucrados incluyendo las suyas.
- Hacer explícitas sus emociones, y reconocerlas como legítimas.
- Permitir que el otro bando se descargue.
- No reaccionar ante estallidos emocionales.



## EJERCICIO DE ANÁLISIS DE LA IRA

La manera en que manejamos nuestra ira y la ira de los demás a menudo determina si un conflicto se resuelve exitosamente o si agrava. Es importante advertir que la ira es una emoción secundaria. De toda ira hay temor. La progresión de temor a ira significa que se percibe una amenaza, se estimula el temor y se expresa ira. Un primer paso en la expresión responsable de la ira es identificar el temor subyacente. El anterior temor es la causa de la emoción. Comprender la causa del temor da la posibilidad de reducir el temor y permite una comunicación y colaboración más positivas.

### **Objetivo:**

Identificar y reforzar aptitudes de comunicación que mejorarán los procedimientos de resolución de conflictos.

### **Procedimientos:**

1. Invite a varios docentes u otros individuos a participar de esta clase y a actuar como facilitadores (trate de conseguir un facilitador por cada ocho participantes en la clase). Informe a cada uno por anticipado del contenido del ejercicio y el rol del facilitador. Es preferible, pero no imprescindible, que los facilitadores tengan formación en la resolución de conflictos. Los facilitadores deben poder conducir el debate y tener algo de práctica con este ejercicio y el siguiente antes de desarrollarlos.
2. Indique a la clase que forme grupos de ocho participantes y un facilitador. Haga que cada grupo se siente en círculo con un atril y hojas grandes de papel disponibles. Usted puede elegir entregar instrucciones escritas para los pasos 3 al 5.
3. Pida a los participantes que generen una lista de entre ocho y veinte situaciones en las que han experimentado ira. El facilitador del grupo enumera las situaciones en la forma de frases en el papel.



4. Indique a los grupos que vuelvan al comienzo de sus listas e intente como grupo identificar temores que podrían ser subyacentes a la ira en cada situación. Alerta a los participantes que tengan presente que cada situación es real para un miembro del grupo. Luego de analizar las posibilidades el facilitador debe preguntar al autor de la situación cuál podría ser el temor subyacente.
5. Luego de que se discutan varias situaciones de ira, pida a los miembros de los grupos que busquen temas o temores comunes. Asegúrese de que los facilitadores subrayen la idea de que el primer paso en el manejo de la ira es entender los propios temores y los de los demás.



## EJERCICIO DEL MANEJO DE LA IRA

La ira es una emoción particularmente emocionante en situaciones de conflicto. Aprender a controlar la ira es un paso esencial para el manejo de conflictos. Los instructores deben tener confianza en su propia capacidad para controlar este ejercicio antes de intentarlo o debieran obtener la ayuda de un profesional que tenga esa confianza en su propia capacidad.

### **Objetivo:**

Identificar o reforzar actitudes de comunicación que mejoraran los procedimientos de resolución de conflictos.

### **Procedimiento:**

1. Pida a los participantes que formen parejas, que se sienten frente a frente y deciden quien hablará y quién escuchará primero.
2. Indique a los que escuchen que practiquen técnicas de escucha activa estando lo más presentes y atentos posible.
3. Pida a los que hablan que piensen una situación que les provocó ira. Indíqueles que describan la situación sintiéndolo lo más posible y permitiéndole que los sentimientos de ira salgan a la superficie.
4. De a los que hablan uno o dos minutos para hacer sus descripciones y luego diga: "¡Basta! ¡Respiren lentamente por unos minutos!"
5. Dé otro minuto o dos para que se tranquilice el grupo y luego indique a los participantes que cambien de roles, debiendo el que ahora escucha dejar de lado la ira que acaba de sentir para concentrarse completamente en la situación que está describiendo.
6. Luego de uno o dos minutos diga: "¡Basta! ¡Respiren lentamente!" y haga que los participantes cambien roles nuevamente. Indique al que habló primero que continúe con la nueva descripción del conflicto, volviendo a recordar y expresar la ira que le evocó.





7. Repita los pasos 3 a 6 varias veces, haciendo que el que habló en segundo lugar también continúe con la escena que eligió originariamente. Este procedimiento le permite a cada participante acostumbrarse a tomar la ira y dejarla del lado. Haga todo el procedimiento por lo menos dos veces (cuatro veces si lo permite el tiempo).
8. Reúna a la clase e invite a los participantes a hablar del ejercicio. Utilice las siguientes preguntas de procedimiento para enriquecer la discusión:
  - a. ¿Qué fue fácil / difícil de este ejercicio?
  - b. ¿Qué le enseñó este ejercicio sobre el control de la ira?

Asegúrese de que en la discusión quede claro que la ira puede controlarse, que determinadas acciones ayudan a aliviar respuestas de ira y que la ira produce síntomas físicos.



## PENSAMIENTO LATERAL

Consiste en estar abierto y a considerar una amplia variedad de opciones y soluciones potenciales, es una técnica básica para la resolución de conflictos. El pensamiento lateral es una actividad cooperativa en la que intervienen todos los participantes en un conflicto que involucra considerar muchas opciones, generación creativa de ideas, imaginar consecuencias y resultados potenciales, y la creación conjunta de una solución única que respeta las necesidades de todas las partes.

Crear nuevas opciones:

- Separar el acto de inventar opciones, del acto de juzgarlas.
- Ampliar las opciones en vez de buscar una sola respuesta.
- Buscar el beneficio mutuo.
- Inventar maneras de hacer más fáciles las decisiones.

Buscar beneficios para todas las partes reconoce la posibilidad de una solución en la que todos ganan, la posibilidad de ganancias compartidas. Los beneficios compartidos, a menudo surgen de identificar intereses comunes o combinar en forma creativa intereses divergentes.

# TALLER DE RESOLUCIÓN DE



# CONFLICTOS



## DEFINICIÓN DE CONFLICTO

Encuesta entre los participantes.

Hablar de que los conflictos son inevitables y necesarios. El objetivo no es eliminarlos o evitarlos sistemáticamente, sino saber encauzarlos. Hay que aclarar que tampoco hay que buscarlos, ni crear ocasiones de que se den (eso sería masoquismo). Lo importante es saber que para que haya crecimiento y maduración de las personas y grupos son necesarios los conflictos. Por ello hay que verlos de forma positiva, como ocasión de toma de conciencia y cambio a mejor. El objetivo es resolver los conflictos obteniendo mejoras para cada una de las partes. Pero esto no siempre es posible, ya que hay conflictos que no tienen solución inmediata. En este caso el objetivo no es la resolución, sino la **regulación**, que permite vivirlos de forma lo más constructiva posible.

Dinámica: "Saltos". Diálogo.

### CONFLICTOS INTERPERSONALES

### CONFLICTOS PERSONALES E INTERPERSONALES

Encuesta sobre conflictos personales y relacionados con el ámbito inmediato (familia, escuela, trabajo...) que afectan a l@s presentes. Vendría bien ir haciendo una lista en la pizarra o panel.

Dinámica de grupos: "Silencio".

Dinámica de grupos: "Salir del círculo"

Diálogo sobre las dos dinámicas anteriores.



# DINÁMICAS PARALIZANTES EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Analizar los obstáculos que impiden que normalmente se haga una gestión madura de los conflictos: normas sociales, valores transmitidos en la educación, déficits educacionales, déficits de autoestima, sentimientos etc.

Dinámica de grupos: "Fumadores". Diálogo.

## PROPUESTAS CONCRETAS DE REGULACIÓN

La comunicación asertiva. La importancia de sentarse y comunicarse desde los sentimientos, eludiendo los juicios. El saber los sentimientos provocados en la otra persona por mi actuación, me permite tomar conciencia de mis posibles equivocaciones, y acercarme a la otra persona desde un mayor descubrimiento de su realidad humana. Muchísimos conflictos se resuelven así de sencillamente. Lo único que hace falta es una buena dosis de honradez y sinceridad, por lo menos en una de las partes.

Dinámica de grupos: "Los planetas". Diálogo.

Texto: "Ver-juzgar-actuar". Presentación de una propuesta concreta para abordar conflictos importantes en el seno de un grupo. Nota: aunque esta dinámica tiene un origen católico, en nuestro taller se emplea desprovista de cualquier connotación religiosa.

## CONFLICTOS DE LA SOCIEDAD

### LOS CONFLICTOS A NIVEL SOCIAL

Encuesta sobre los principales conflictos que se dan en la sociedad. También interesa escribirlos en pizarra o panel.



Estudiar las causas de cada uno de esos conflictos y cómo se están intentando resolver por parte de los "poderes públicos".

Hablar sobre cómo se resuelven los conflictos sociales en la sociedad: la ley del más fuerte, el dinero, el militarismo, la represión, el ejército (OTAN etc.), la policía, la cárcel, los medios de comunicación. De todas estas maneras los conflictos se intentan superar machacando a la parte más débil u ocultándoselos al resto de la sociedad, pero no se resuelven, y se generan nuevos conflictos cada vez peores (espiral de la violencia). Así, según pasa el tiempo, la sociedad es menos armónica y más conflictiva. El nivel de conflicto es cada vez más elevado y no hay posibilidades de regulación, ya que una sola parte se arroga la capacidad de resolución y la impone buscando únicamente la defensa de sus intereses.

Dinámica de grupos: "Okupas". Diálogo

### **UNA PROPUESTA: LA NO VIOLENCIA**

A veces para solucionar los conflictos hay que provocar otros para poner a todas las partes en pie de igualdad. Poner ejemplos: Luther King, defensa ante golpes de estado, ante invasiones militares, solidaridad danesa con los judíos en la Segunda Guerra Mundial etc.

Se puede dejar de colaborar con las dinámicas negativas del sistema. Hay diversos grados. El objetivo es recuperar el protagonismo de las personas en la sociedad. No delegar poder de decisión. Autogestión y asamblearismo. Poner ejemplos de ámbitos cercanos. Aclarar que estas propuestas están planteadas en horizontes de tiempo muy amplios, pero que ya son concretables -y están concretadas- a pequeña escala (poner ejemplos). Para ello es preciso un proceso pedagógico. Formación de las personas y los grupos.

Dinámica de grupos: "Fotos conflictivas" Diálogo.



## EL NOMBRE, QUE TE PILLO (PRESENTACIÓN)

Todo el grupo se coloca en círculo. Alguien se pone en el centro con un cartucho de papel, u objeto similar que no haga daño. Otra persona del círculo dice un nombre y ésta, a su vez, tiene que decir otro, antes de que la que está en el centro le de con el cartucho. Cuando alguien "es dado", antes de nombrara a otra, se cambia con la del centro, y ésta, al ocupar su posición, continúa el juego nombrando a alguien.



## SALTOS (AUTOCONFIANZA)

Al inicio del taller o charla, una a una se les pide a las participantes que realicen un salto de longitud, y que antes de saltar pongan una marca en la distancia que creen que van a alcanzar. Por lo común, lo normal es que la mayoría rebase ampliamente esa marca. La persona dinamizadora irá poniendo señales con los nombres en el lugar donde haya caído cada uno para después comparar (con un post-it por ejemplo). Esto nos sirve para explicar que tenemos poca confianza en nosotr@s mism@s y que somos capaces en general, y en todos los ámbitos de la vida, de llegar mucho más lejos y de dar más de sí de lo que imaginamos. Otros temas que suelen aflorar es la cuestión del sentirse observado por los demás, y "asegurar" proponiéndose una meta por debajo de las posibilidades reales etc.





## SILENCIO (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en un aula.

Como todos los rol playing precisa que las personas que lo van a realizar sean aleccionadas para meterse bien en el papel.

Se pide a dos personas voluntarias. Una hará de profesor y la otra de alumno. El profesor sale del lugar donde se está impartiendo el taller y se le da la hoja con su rol para que la pueda leer sin oír las instrucciones que se da a los demás participantes. Se coloca un pupitre adelantado al resto de la clase, y se le da la hoja con su rol a quien hace de alumno.

El escenario es una clase. El maestr@ llama al alumn@ a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumn@ no responde. A partir de ahí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol.

Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

**EVALUACIÓN:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes qué sentía la otra persona? ¿Cuál es el/los conflicto/s? ¿Qué actitudes se han dado? Torbellino de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

Una conclusión importante de esta dinámica, que si aflora sería importante remarcar, es que muchos conflictos no se resuelven por falta de información sobre las circunstancias de la otra parte, es decir, por la dificultad de ponerse "en el lugar del otro".

**ROLES:**

**MAESTR@:** Llamas un alumno a la pizarra para que resuelva una división. Tus alumn@s nunca te han dado "problemas". En caso de que no salga a la primera, tendrás que esforzarte en que salga, o bien en que te responda de alguna manera, ya que tu situación es incómoda ante la clase.

**ALUMN@:** La noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido otro remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás seguir aguantando las lágrimas. Sólo darás explicaciones si alguien sabe ser cercano, inspirarte confianza y llegar a tí.



## SALIR DEL CÍRCULO (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Se forma un círculo en el que tod@s l@s participantes, en pie, traban fuertemente sus brazos. Previamente se ha sacado del grupo una persona, o tantas como veces se quiera repetir la experiencia, a las que se aleja del grupo para que no escuchen las consignas. La consigna que se les da es que una a una serán introducidas dentro del círculo, teniendo dos minutos para textualmente "escapar sea como sea".

A las personas que conforman el círculo se les explica que tienen que evitar las fugas "por todos los medios posibles", recurriendo a la violencia si es preciso (sin pasarse) pero que llegado el caso en que una de las personas presas pide verbalmente que se le deje abandonar el círculo, éste se abrirá y se le dejará salir.

Posteriormente se procederá a la evaluación buscando determinar cual era el conflicto, cómo se han sentido las participantes, analizando los métodos empleados por cada parte, la efectividad de los mismos, sus consecuencias, y buscando correspondencias en la sociedad y en nuestra realidad cotidiana.



## LOS FUMADORES (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Un nuevo rol playing, con las connotaciones ya explicadas para este tipo de dinámica.

Sin explicar nada, el dinamizador reparte los roles, define la situación de partida y da la orden de comenzar.

Se trata de una reunión de la clase, el claustro, asociación de vecinos... Hay un orden del día un poco apretado.

La mitad que tiene los roles se sitúa en círculo en el centro. Aquellas personas que no tengan rol, decidirán por sí mismas qué papel adoptarán durante la reunión: fumadores o no fumadores. Después de 1-2 minutos de silencio para meterse cada cual en su rol comenzará la persona coordinadora con la reunión.

A partir de aquí cada persona actuará desde su rol. Las personas que observan toman nota de las posturas mantenidas, actitudes, nivel de comunicación...

Después de unos 15 minutos cambiamos los papeles y volvemos a repetir. Quienes estaban de observadoras hacen la reunión y viceversa.

Después de una primera evaluación podemos volver a repetir el juego una vez más para poner en práctica las cosas observadas en la evaluación y las soluciones propuestas.

En la evaluación se hablará de: ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué posturas se han dado?, ¿cuál es el conflicto?, ¿cómo han afectado en él posturas o soluciones que se han ensayado en la reunión?. Tormenta de ideas sobre posibles soluciones

**ROLES:****COORDINADOR/A**

Eres la persona encargada de COMENZAR Y MODERAR la reunión.

**A.**

Tienes verdadera adicción al tabaco. Necesitas AL MENOS FUMAR UN CIGARRO CADA DIEZ MINUTOS (no lo dices de entrada, ya se darán cuenta), en caso contrario te pones muy nervios@, tanto a nivel corporal como al hablar. No quieres molestar, pero la adicción y la ansiedad son superiores a tí.

**B.**

Eres un/a activ@ ecologista y naturista vegan@. Tienes mucha información sobre los efectos del tabaco y de cómo l@s no fumador@s (fumador@s pasiv@s) pueden tener incluso efectos peores, al aspirar el humo del ambiente, que l@s propi@s fumador@s. NO QUIERES QUE SE FUME en una sala cerrada y en presencia de no fumador@s. Tienes mucha iniciativa, y siempre PLANTEAS ESTO AL COMIENZO DE LAS REUNIONES.

**C.**

No fumas, por NO TE IMPORTA que otr@s lo hagan. Te gusta aprovechar cualquier oportunidad para hacer bromas y "reirte" del personal.

**D.**

Llevas varios días con una bronquitis fuerte, y NO PUEDES SOPORTAR EL HUMO DEL TABACO, NI, claro está, LAS CORRIENTES DE AIRE. Has hecho un gran esfuerzo viniendo a la reunión, dada su importancia.

**E.**

ESTÁS FUMANDO. Eres bastante indiferente, no defiendes tu postura, pero mientras que nadie te enfrente directamente y particularmente, aunque asientas a todo lo que se diga, continuarás fumando.

**F.**

Eres fumador/a, pero no te importa no fumar. Lo que NO estás dispuest@ a tolerar es que SE PIERDA MUCHO TIEMPO en estas cosas. El orden del día tiene puntos de mucha importancia y hay poco tiempo.



## LOS PLANETAS (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Se divide a la gente en tres grupos iguales. Cada grupo son los habitantes de un planeta.

Se produce el encuentro entre los habitantes de los tres planetas. Se deja un tiempo prudencial hasta que se puede ver que el choque-conflicto no da más de sí y se les hace reunirse para tomar alguna decisión. A continuación se deja otros diez minutos para ver cómo actúan.

Una variante es que el/la animador/a proponga al final la celebración de una conferencia interplanetaria en la que se negocie un acuerdo beneficioso para todas las partes.

Al final es imprescindible realizar una evaluación partiendo de los sentimientos experimentados y comprobando las distintas actitudes y valores aflorados.

### Más pautas:

“Los planetas” es otro rol playing; puede venir bien una charla previa explicando a quienes la reciben en qué consiste este tipo de dinámica de grupos, la importancia de meterse en el papel, de tratar de pensar y actuar cómo lo haría el personaje adoptado etc.

Hace falta un espacio despejado y grande. Mejor al aire libre en algún sitio que tenga césped o algo así. Si no, en un aula o sala, pero despejada de muebles y de cierta amplitud. Es una dinámica que implica mucho movimiento físico.

Es bueno que la persona dinamizadora coloque cartelitos de cartón con los nombres de los planetas en los tres espacios de partida. Se supone que son tres esquinas de la sala, o lugares más o menos alejados si es al aire libre, aunque sin perder el contacto visual.

Una vez se han separado los tres grupos y cada uno ha ido a su esquina, la persona dinamizadora les da la hoja con los roles (a cada grupo SOLO el suyo) y



les da un tiempo antes de que comience la dinámica (unos cinco o diez minutos) para que lo lean y piensen cómo lo van a desarrollar. La persona dinamizadora está cerca de los tres grupos y se acerca a solucionar las dudas que le puedan plantear.

A la voz de "ya" la dinámica comienza. La persona dinamizadora queda fuera de la dinámica y se limita a observar.

Los roles están diseñados para que surjan claros conflictos de intereses entre los seres de los tres planetas. El objetivo de la dinámica es dejar que afloren todos esos conflictos y dar tiempo suficiente a que los propios jugadores creen mecanismos para resolverlos y los pongan en práctica.

La persona dinamizadora dará por finalizada la dinámica en el momento en el que el conflicto se resuelva o vea una situación de bloqueo que no tiene visos de resolverse.

En este segundo caso, la persona dinamizadora opcionalmente puede introducir la variante de "la conferencia interplanetaria". Esta consistiría en una pecera con sillas, en la que hay tres portavoces (uno por planeta) que negocian exclusivamente mediante el diálogo una solución consensuada. Se pueden dar cinco o diez minutos a cada planeta para que preparen su oferta de cara a la conferencia.

En la evaluación se analizan las cosas habituales del rol playing. Se empieza por los sentimientos personales, después por compartir el grado de conocimiento que cada grupo tenía con respecto a lo que ocurría, la falta de comprensión de la otra parte, luego se enumeran los conflictos surgidos y todos los medios puestos en práctica para resolverlos, empezando por los espontáneos y luego refiriéndose a los reflexionados y consensuados. Se analizan los porqués, se comparan estos métodos y todo se relaciona con cómo son las cosas en la vida real.



**ROLES:****SÉCULAX-SECULORUM**

Sóis muy religiosos/as.

Vuestra sociedad es jerárquica.

Tenéis un/na líder a quién debéis proteger a toda costa (elegidlo ahora).

Vuestro saludo es una profunda reverencia.

Padecéis una grave enfermedad que sólo podéis curar revolcándoos sobre el suelo del planeta Rurálix. (Incluido el/la líder).

**AFRODITANIA**

Vuestro máximo objetivo en la vida es ser felices y reproducirnos.

Tienes un comportamiento sexual muy liberal.

Para reproducirte sólo puedes aparearte con seres de otros planetas.

Sóis bastante individualistas.

Su saludo consiste en frotaros las narices con el otro.

**RURÁLIX**

En vuestro planeta vives de la agricultura.

Sólo recoges la cosecha un día al año. Hoy es ese día

No tenéis jefes. Para decidir algo os tenéis que poner tod@s de acuerdo.

Sois pacifistas y noviolent@s.



Vuestro saludo es un abrazo.

Marcáis la frontera de vuestro territorio para que seres de otros planetas puedan distinguirla (hacerlo ahora).

Vuestro planeta es inexpugnable. Nadie de otro planeta puede entrar en él. Sólo pueden entrar el día de la cosecha.



# VER, JUZGAR Y ACTUAR (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Este método extraído de la Acción Católica (JOC, HOAC...) se emplea en ella para el crecimiento personal y grupal en la Revisión de Vida. Su empleo continuado en el tiempo proporciona a las personas y grupos que lo ponen en práctica una de las mejores formaciones que pueden darse. Ésta trabaja desde el análisis de la realidad, los valores referenciales, y la puesta en acción de la praxis descubierta.

De este método, concebido para la formación y la revisión de la vida en grupo, extraemos una metodología que nos parece válida para analizar y tratar de regular/resolver aquellos conflictos que pudieran darse en el ámbito de una pequeña colectividad.

Los pasos de la metodología son los siguientes:

## VER

1.-Presentación a fondo del supuesto hecho conflictivo por una o varias partes afectadas.

2.-Aspectos a destacar como los más significativos del hecho (actitudes, experiencias, situaciones, claves...)

3.-Expresión de los sentimientos suscitados en cada una de las personas que componen cada parte, y si procede, en las personas observadoras (comunicación asertiva).

4.-Comparación con hechos similares del pasado o del presente.

5.-Consecuencias a todos los niveles que se están derivando del hecho.

6.-Causas que presumiblemente lo han provocado (personales, ambientales, estructurales etc.)



## JUZGAR

- 1.-¿Qué pensamos a nivel personal cada un@ sobre el hecho, sus causas y consecuencias? Referirlo a nuestros valores y contravalores personales.
- 2.-Feed Back. ¿Cómo ve cada persona del grupo a cada una de las personas o partes implicadas?
- 3.-¿Cómo valoran o actúan con respecto a hechos de este tipo otros grupos, movimientos etc. de nuestro entorno o la gente en general?
- 4.-Contrastar los elementos significativos del conflicto antes enunciados con los valores ideológicos de nuestro colectivo (nuestra tradición, bases ideológicas, nuestros valores ideológicos no escritos...)
- 5.-Valores colectivos nuestros que se potencian o deterioran en este conflicto.
- 6.-Aportar referencias concretas de personas, personajes o grupos que han actuado o dejado por escrito pautas con respecto a hechos y valores similares.
- 7.-La realidad nos interpela: ¿tenemos algún desafío que encajar?
- 8.- ¿Cómo podemos ayudarnos mutuamente en esta crisis?

## ACTUAR

- 1.-¿A qué acción concreta se compromete cada persona a partir de todo lo anterior en relación a los hechos expuestos?
- 2.-¿Qué actitud personal estoy dispuest@ a ir trabajando?
- 3.-¿Qué medios concretos va a emplear cada cual para desarrollar los compromisos contraídos?
- 4.-¿Es posible establecer compromisos concretos de carácter grupal? ¿Está el grupo dispuesto a hacerlo? ¿Qué compromisos son esos y qué medios se acuerdan para ponerlos en práctica?
- 5.- ¿Cual es el plazo para desarrollar los compromisos personales y grupales? ¿Qué fecha se fija para evaluar el cumplimiento de los mismos?



## OKUPAS (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Es un juego de simulación (rol playing) con el objetivo de analizar lo que sucede cuando un pueblo trabajador es invadido por otro grupo agresivo.

**PARTICIPANTES:** Participan 30 personas, a partir de 13 años. 20 de ellas conforman el pueblo americano, 10 forman la cultura europea y 4 observan lo que sucede sin conocer las reglas. Son pues 3 grupos de participantes. Además hacen falta 2 personas animadoras.

**MATERIAL:** 20 folios, 3 tijeras, 3 reglas, 3 lápices y un cartel de 30 cm. de lado en el que hay dibujados un círculo de 5 cm. de diámetro, un triángulo equilátero de 3 cm. de lado y un rectángulo de 2 por 4 cm. También hacen falta 3 salas en las que cada subgrupo aprende sus normas de juego, prepara el trabajo y toma conciencia de su papel.

### DINÁMICA:

1.-Se reparte el material a las personas del pueblo americano de la siguiente manera:

7 personas no tienen nada.

7 personas tienen solamente un folio.

1 persona tiene un folio y un lápiz.

1 persona tiene un folio y unas tijeras.

1 persona tiene dos folios y una regla.

1 persona tiene dos folios y unas tijeras.

1 persona tiene tres folios, unas tijeras, una regla y un lápiz.

1 persona tiene cuatro folios, regla y lápiz.



Los jugador@s pueden prestarse material, negociar, cambiar, vender o comprar. Pasados unos minutos de actividad se les dice que el círculo vale 10 €, el triángulo equilátero 5 y el rectángulo 1.

2.-Cada uno de los tres grupos se enteran de las normas que deben cumplir cuando se han ido a salas diferentes.

3.-El pueblo americano trabaja unos minutos para conseguir riqueza.

4.-El monitor da la señal de invasión al pueblo europeo.

5.-Terminada la invasión se contabilizan las siete personas que han conseguido más riqueza. Se les entrega el poder. Se reúnen. Establecen unas normas que dictan y se llevan a la práctica.

6.-Las personas animadoras juzgarán hasta dónde dejan llegar en vista del desarrollo de los objetivos.

7.-Se termina evaluando todo lo sucedido (muy importante aquí la aportación de las personas observadoras), lo aprendido, lo divertido y lo sufrido. Aplicaciones a la vida real, consecuencias prácticas que se derivan de todo ello, y tormenta de ideas de posibles vías de solución.

8.-Es importante acabar con algún juego de distensión que lime las asperezas que se hayan producido a lo largo de la dinámica.

## **ROLES:**

## **NORMAS DEL PUEBLO AMERICANO**

Se os va a dar material para que creéis riqueza. Podéis sentaros como queráis. Crear riqueza significa hacer figuras geométricas con el papel de los folios que se os van a dar, con ayuda de tijeras, regla y lápiz. Las figuras han de estar perfectamente recortadas con las medidas del cartel.



Podéis, si queréis, prestaros material, negociar, cambiar, vender y comprar. Las siete personas que tengan más riqueza acumulada cuando la persona animadora dé la señal, serán las personas que manden sobre el grupo a su voluntad a partir de ese momento.

## **NORMAS DEL PUEBLO EUROPEO**

Vuestro pueblo está muy desarrollado, por eso no necesitáis trabajar. Que trabajen los demás. Vuestra función en la sociedad es promover el progreso, y por ello váis a coger toda la riqueza de la "cultura americana", se la váis a robar. Las siete personas que más riqueza tengan van a tener el poder para dar las normas que quieran a partir de ese momento. Así que ya sabéis, vamos a entrar con fuerza y vamos a robar toda la riqueza que podamos para poder construir luego una sociedad mucho mejor. Podéis actuar con violencia si lo necesitáis.



## FOTOS CONFLICTIVAS (RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS)

Consiste en buscar soluciones a una situación de conflicto planteada. No se trata de llegar a una solución concreta aceptada por el grupo, aunque esta pueda darse.

Se dialoga sobre fotos, carteles, cuadros, diapositivas etc. que muestran situaciones de conflicto.

Se divide el grupo en subgrupos de 3 a 5 participantes. En un lugar bien visible se sitúa la foto de la situación conflictiva. Cada grupo debatirá durante un tiempo y luego representará haciendo teatrillo, ante el resto, las posibles soluciones que darían las personas retratadas en la imagen al conflicto en cuestión. Luego expondrán al grupo de forma razonada su decisión. Cada grupo puede centrarse en uno de los actores que participan en el conflicto.

La evaluación puede hacerse contrastando las diferentes situaciones representadas por cada grupo con la realidad, discutiendo por qué se ha elegido esa y no otra y dialogando sobre las más convenientes.





## ¡QUE VIENE EL CARTERO! (DISTENSIÓN)

Tod@s sentad@s en sillas, en círculo, una persona, de pie, en el centro, es la que paga, es el cartero. El cartero dirigiéndose a la gente del círculo dice: "una, dos y tres", y entonces todas las personas sentadas a voz en grito, o según los tonos que haya demandado el cartero gritan a la vez: ¡¡Que viene el cartero!!

Ante lo cual el cartero dice: "Traigo una carta para todas aquellas personas que..." y se pueden decir cosas que afecten a vari@s de l@s presentes (que lleven gafas, que les guste el color amarillo...)

En ese momento todas las personas que cumplan el requisito expresado por el cartero, deberán cambiar de sitio, momento que aprovechará éste para sentarse. La persona que quede en pié será el nuevo cartero.

# DE CLAUSURA O



# CIERRE



# ¡BUENOS DESEOS!

## OBJETIVO

- I. Dirigido a clausurar de forma emotiva y gratificante, eventos formativos.
- II. Permite desarrollar la autoimagen de los participantes.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos.

## MATERIAL: Fácil Adquisición

- I. 20 tarjetas de 6 X 12 cm. por participante.
- II. Diplomas o Constancias de participación.
- III. Lápices.

## DESARROLLO

- I. Llegado el final del evento se les proporciona a los participantes sus tarjetas correspondientes y lápices.
- II. Se les pide que se quiten los zapatos y los pongan al lado de alguna pared.
- III. El Facilitador, con cuidado de no equivocarse, va colocando al lado de cada par de zapatos el Diploma o Constancia de participación correspondiente. De manera que quede identificado a quién pertenecen.
- IV. Se les solicita a los participantes dirijan un mensaje de buenos deseos a cada uno de sus compañeros en cada tarjeta y lo depositen en los zapatos correspondientes.
- V. Este mensaje debe estimular y alentar el crecimiento de las personas.
- VI. En ningún caso debe ser negativo, ni siquiera por asomo.
- VII. Terminada esta etapa, pasan a recoger sus regalos.



# "CIERRE SIMBÓLICO"

## OBJETIVO

- I. Proporcionar ideas que sean útiles para cerrar los eventos de entrenamiento.
- II. Fomentar la apertura personal en los grupos .

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio que permita el desarrollo de un evento de cierre de actividades.

**MATERIAL:** Sencillo. Variable, dependiendo de la actividad elegida.

## DESARROLLO

I. *Llegando a ser:* Se les da papel y lápiz a los participantes y se les dan instrucciones de escribir su nombre en la parte superior de la hoja con letras grandes. Luego se les pide que completen la siguiente oración en las formas en que puedan: "Estoy llegando a ser una persona que...?" Luego caminan silenciosamente, leyendo las hojas de los demás, luego salen.

II. *Círculo de Contacto Visual:* El grupo se para formado y un miembro camina alrededor conforme a las manecillas del reloj, estableciendo una comunicación verbal en un sólo sentido con las demás personas. Regresa a su lugar original para que cada uno de los demás pueda hacerle un comentario. El ejercicio puede hacerse más rápido si inmediatamente la segunda persona siga a la primera persona, una tercera detrás de la segunda y así los demás.

III. *Nebulando:* El grupo se parará formando un círculo, con los brazos arriba de los hombros de las personas que están junto a él. Suavemente oscila hacia adelante y hacia atrás, haciendo contacto con todos los demás.



IV. *Contratos*: Cada participante hace un contrato con una o más personas en el que señale que hará una cosa en un tiempo determinado. (Variación: puede escribir esto, conservando una copia para él).

V. *Buzones*: Los participantes reciben un paquete de tarjetas 3 X 5 las que debe escribir un mensaje de despedida a cada uno de los demás participantes. Cuando todos han terminado, escriben su nombre en una tarjeta y la ponen en uno de sus zapatos, puesta de tal forma que puede leerse fácilmente. Luego entrega su correo a todos los demás, poniendo las tarjetas en el zapato vacío. Después recogen su correspondencia, se ponen el zapato y salen.

VI. *Regalos Simbólicos*: Los miembros del grupo en forma oral se dan entre sí regalos fantásticos (objetos, personas, ideas) como gesto de despedida. Se les puede pedir se paren enfrente del que le van a dar el regalo y mantengan un contacto visual durante la entrega.

VII. *Mapa de Vida*: En hojas del rotafolio, los participantes trazan un mapa de sus vidas, ilustrando los acontecimientos más importantes en un anexo (como el de mapa de las ciudades con uno más detallado sobre algunas partes). Pueden bosquejar un mapa de la semana anterior sacado con un ejercicio de "aquí y ahora". Cada miembro explica su mapa a todo el grupo.

VIII. *Pensar, Sentir*: Se dan instrucciones para que los participantes escriban en un lado de una tarjeta de 7.5 cm. X 12.5 cm. una oración que empiece con "Ahora estoy pensando..." y en el otro lado una que empiece "Ahora siento...". Luego se les pide que entrelacen los sentimientos y pensamientos de ambos lados de la tarjeta en una discusión final. Las tarjetas pueden ser recogidas para tener información evaluadora.

IX. *Excusas*: Se pide a los participantes que se imaginen partiendo, entrando a su auto y viendo con el espejo retrovisor el lugar que están dejando. Tratan de imaginarse las excusas que no dijeron al salir. Entonces empiezan a hablar sobre lo que ya pasó o lo que no se ha dicho.



# ARBOLITO DE NAVIDAD

## OBJETIVO

- I. Cerrar un curso a través de la entrega de reconocimientos.
- II. Reforzar la autoestima a través del reconocimiento.

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón suficientemente amplio e iluminado. Acondicionado con mesas y sillas donde los participantes puedan escribir cómodamente.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Varios papeles de diferentes colores para cada participante
- II. Cinta adhesiva o masking tape para cada participante
- III. Unas tijeras para cada participante
- IV. Una caja de crayolas, plumones o lápices de color para cada participante.
- V. Diversos materiales para dibujar o representar, en una pared del salón, un Árbol de Navidad.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador, anticipadamente, dibuja o diseña en una pared del salón un Arbolito de Navidad
- II. El Facilitador solicita a los participantes que elaboren, con las hojas de papel que se les entregó, esferas de Navidad para pegarlas en el Arbolito; así mismo, les indica que en la "esfera" escriban un pensamiento positivo para uno de sus compañeros. El Facilitador les solicita que repitan esta operación con cuántos compañeros quieran hacerlo.



III. Los participantes elaboran sus esferas y las pegan en el Arbolito.

IV. El Facilitador solicita a los participantes que tomen del Arbolito las esferas dirigidas a ellos.

V. Los participantes leen los pensamientos que les escribieron.

VI. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# BRINDIS SIMBÓLICO

## OBJETIVO

- I. Dar un ejercicio de clausura para terminar una experiencia de entrenamiento.
- II. Dar una oportunidad para que los participantes den y reciban retroalimentación.
- III. Permitir que cada persona reciba una validación de los otros miembros del grupo.
- IV. Afirmar la fortaleza personal de los participantes

**TIEMPO:** 45 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 8 a 12 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan formar un círculo.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

Una copa o vaso de papel para cada participante.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador le recuerda a los participantes que pronto dejarán al grupo y añade que cada individuo se llevará algo de la esencia de los demás.
- II. El Facilitador le da a cada participante una copa de papel vacía. Les explica que llenarán simbólicamente la copa con algo de la esencia de los demás. Les pide que vean por todo el cuarto y que decidan qué les gustaría capturar de cada uno de los participantes.





III. Pide un voluntario sobre el cual se enfocará la primera "etapa". Luego el Facilitador modela el desarrollo diciendo (por ejemplo): "Juan, quisiera capturar algo de tu sensibilidad para los demás".

IV. Los otros participantes continúan el desarrollo, enfocándose en el primer voluntario diciéndole a ese individuo lo que les gustaría tomar de él. El Facilitador los anima a mantener un contacto visual mientras están en comunicación.

Así se continúa hasta que cada uno de los participantes ha pasado como voluntario.

Se dan instrucciones a los participantes para que tomen un momento para revisar el ejercicio y enfocarse en lo que dieron o recibieron de los demás.

El Facilitador invita a los miembros del grupo a brindar con otros y "beber" la esencia de cada uno de los miembros del grupo. El Facilitador les dice: "Ahora cada uno de ustedes tiene una parte de mi y yo tengo una parte de cada uno de ustedes".

V. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# CLAUSURA

## OBJETIVO

- I. Terminar el taller o curso con un sentido de cercanía.
- II. Convertir el desarrollo del grupo en una acción no verbal simbólica.

**TIEMPO:** Duración: 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Al Aire Libre. De preferencia debe hacerse en el exterior, pero puede hacerse en el interior del salón. (Si se hace dentro, el centro del cuarto debe estar libre de muebles). El espacio donde se va a hacer el ejercicio, debe tener un claro que se denomina centro, cualquier objeto puede servir para este propósito.

**MATERIAL:** Ninguno

## DESARROLLO

- I. El Facilitador les dice a los participantes que la clausura será breve y sin hablar. (Si la actividad se hace en el exterior, es deseable pedirle a los participantes que no se vayan lejos y así que puedan escuchar las directrices del Facilitador). Luego les pide que lo sigan en silencio hasta el exterior y que no hablen durante todo el ejercicio.
- II. Cuando los participantes llegan al área designada, el Facilitador les pide que se esparzan en un círculo grande mirando hacia afuera de modo que no vean a nadie.
- III. El Facilitador les pide que volteen lentamente y miren hacia adentro. Les pide que experimenten el sentimiento de ser ellos mismos. Se les debe dejar cuando menos dos o tres minutos.



IV. Cuando se han reunido todos, les pide que tomen tiempo para que experimenten el sentimiento de ser un grupo. De nuevo deles dos o tres minutos.

V. Luego les pide que formen un círculo estando hombro con hombro, con los brazos entrelazados. Les pide que se vean todos entre sí.

VI. Luego les pide que dejen caer los brazos a los costados y se muevan tres pasos hacia atrás. El Facilitador les anuncia que ésta será la última vez de vera a los demás participantes.

VII. Finalmente, el Facilitador pide a los participantes que volteen hacia afuera y que caminen al lugar donde estuvieron antes. Después de un minuto aproximadamente les anuncia que el ejercicio y el taller o curso ha terminado.

VIII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# CIERRE, DÍA DE PAGO

## OBJETIVO

- I. Elaborar una evaluación personal y de grupo respecto a la actuación de cada participante dentro del grupo.
- II. Permitir a cada participante comparar su autoevaluación con la evaluación grupal sobre él.
- III. Proporcionar a los participantes una experiencia al evaluar a otras personas de una manera constructiva y concreta.

**TIEMPO:** 60 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 8 a 16 Participantes

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan formar un círculo.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Cheques en blanco para cada participante.
- II. Sobres para cada participante.
- III. Plumas o lápices para cada participante.

## DESARROLLO

- I. Al final del curso, el Facilitador dirige al grupo en una recapitulación sobre los objetivos que en un principio debían ser alcanzados.
- II. Explica al grupo que cada participante tendrá una oportunidad de evaluar su contribución en su aprendizaje en el curso, o a facilitar el aprendizaje de los demás premiándose a sí mismo con un cheque. Le pide a cada participante, por turno, escribirse a sí mismo un cheque. El Facilitador les explica que la "clasificación de pago" varía de \$0.00 hasta \$100.00. Si el participante siente que



ha ganado y/o contribuido poco, deberá pagarse una cantidad pequeña, y si siente que ha ganado y/o contribuido bastante, deberá pagarse una cantidad mayor.

III. El Facilitador pide a cada participante que coloque su cheque dentro de un sobre, cerrarlo, y rotularlo con su nombre. Luego recoge los sobres y pide a cada participante que regrese al círculo.

IV. El Facilitador señala al grupo que el siguiente paso será dar y recibir retroalimentación. Puede revisar los parámetros para obtener una retroalimentación constructiva.

V. El Facilitador elige un sobre al azar. Le pide al participante se siente en medio del círculo. El participante abre y revela al grupo lo que se ha pagado y por qué. El grupo entonces responde a las siguientes preguntas:

¿Qué hizo para merecer ese pago?

¿Qué pudo haber hecho para aumentar sus ganancias?

¿Es congruente el pago que se hizo el participante con la evaluación del grupo?

El participante responde a la retroalimentación del grupo.

VI. Cuando todos los participantes hayan dado y recibido su retroalimentación de esta manera, el Facilitador dirige al grupo a una discusión sobre la experiencia, centrándose en puntos tales como las semejanzas entre esta experiencia y la vida real, la facilidad o dificultad con la que valoramos monetariamente a nuestros congéneres, la "ley de la selva" llegó a prevalecer en la experiencia, o la honradez o los valores fueron los que prevalecieron

VII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



# EL PASTEL

## OBJETIVO

- I. Dirigido a clausurar de forma emotiva y gratificante.
- II. Proporcionar antecedentes sensoriales y no verbales para el aprendizaje de integración en las etapas finales de un taller.

**TIEMPO:** 90 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en tríos.

**LUGAR:** Instalaciones Especiales. Un cuarto grande en el que cada trío pueda trabajar en forma separada y una cocina donde se encuentren hornos suficientes para que quepan todos los pasteles.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Los ingredientes y el material necesario para hacer un pastel.
- II. Copia de la receta para hacer el pastel para cada trío.

## DESARROLLO

I. El Facilitador explica que para celebrar el fin del curso la siguiente actividad será hacer un pastel.

II. Se forman los tríos y se reparten las copias de la receta.

III. El Facilitador anuncia que para elaborar el pastel deben permanecer en silencio y les indica que deben empezar

IV. Después de horneados los pasteles, los miembros lo prueban y lo comparten con los demás en la ceremonia de clausura.



# LA BODA

## OBJETIVO

- I. Dirigido a clausurar de forma emotiva y gratificante.
- II. Dar a los miembros una oportunidad de notar cómo lo ven los demás.
- III. Tener una actividad para dar retroalimentación a los demás de una manera constructiva y útil.

**TIEMPO:** 120 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado. Divididos en subgrupos compuestos por 6 participantes

**LUGAR:** Amplio Espacio. Un cuarto grande los grupos pueden reunirse en mesas separadas y un lugar privado donde los miembros del grupo puedan entregarse a la reflexión sin ser molestados.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Tarjetas de 7.5 cm. X 12.5 cm. en blanco,
- II. Marcadores,
- III. Alfileres de seguridad,
- IV. Cinta para pegar
- V. Tijeras para cada grupo.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador presenta los objetivos y el diseño de la actividad.
- II. El Facilitador explica que es común en algunas bodas, pegar billetes en el traje del novio. Explica a los participantes que como sucede en estas bodas, el ejercicio consiste en pegar en la ropa de cada participante algo más valioso que el dinero: "Billetes" que describen comentarios positivos sobre su participación en el curso..



III. El Facilitador forma grupos de cuatro a seis miembros que previamente hayan trabajado juntos y le da a cada grupo los marcadores, las tarjetas, los alfileres de seguridad, la cinta para pegar y las tijeras.

IV. El primer candidato del grupo se retira a un lugar privado para reflexionar sobre el tipo de comentarios que se daría a sí mismo y los comentarios que cree le dará el grupo, mientras el equipo decide los "Billetes" que le darán al miembro que no está y los escriben en las tarjetas.

V. El grupo le pide al miembro ausente que regrese. Le presentan los comentarios y las razones que tuvieron para esa seleccionarlos en especial; el que lo recibe da a conocer sus propios sentimientos y lo que esperaba. Los miembros del equipo pegan los "Billetes" en las ropas del participante (Cinco minutos).

VI. La actividad continúa hasta que todos los miembros han pasado y recibido sus "Billetes".

VII. Se dan instrucciones a los participantes para que caminen alrededor del cuarto llevando sus "Billetes" sujetos a sus ropas y que las puedan enseñar a los demás e intercambiar comentarios y sentimientos.





# MENSAJES POSITIVOS

## OBJETIVO

- I. Permite cierto grado de catarsis al finalizar un evento formativo.
- II. Ayuda a detectar el nivel emocional al que alcanzó a llegar el grupo.
- III. Convierte una clausura o cierre de encuentro de un intercambio formal a una reciprocidad más íntima al grupo.

**TIEMPO:** 30 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** 20 participantes.

**LUGAR:** Aula Normal. Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos

**MATERIAL:** Fácil Adquisición. Diplomas o Constancias de participación.

## DESARROLLO

- I. El Facilitador anuncia el término del evento.
- II. Invita al grupo a participar en una clausura más cordial y calurosa y pasa a explicar en qué consiste.
- III. El tomará un Diploma y se lo entregará a la persona designataria del mismo.
- IV. Al entregarlo le dirá al interesado lo que aprendió gracias a su participación. Destacando los aspectos más sobresalientes de este aprendizaje en términos de descubrimientos personales significativos.
- V. Así mismo, éste lo entregará al siguiente participante, expresándole su aprendizaje particularizado y así sucesivamente hasta el último que le referirá a todo el grupo, en conjunto, su aprendizaje.
- VI. Hay que hacer hincapié al grupo de que se esfuerce en encontrar estos elementos de aprendizaje proporcionados por sus compañeros.
- VII. Se aclara que el orden de los diplomas está dispuesto por el puritito azar y que cualquier paradoja en la entrega de diplomas es pura coincidencia.



# TROFEOS DE ORO

## OBJETIVO

- I. Dar una oportunidad para una valoración propia y del grupo.
- II. Dar a los miembros una oportunidad de notar cómo lo ven los demás.
- III. Tener una actividad para dar retroalimentación a los demás de una manera constructiva y útil.

**TIEMPO:** 120 Minutos

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Ilimitado

**LUGAR:** Espacio Adicional. Un cuarto grande los grupos pueden reunirse en mesas separadas y un lugar privado donde los miembros del grupo puedan entregarse a la reflexión sin ser molestados.

**MATERIAL:** Fácil Adquisición

- I. Una copia de la Hoja de Instrucciones de Trofeos de Oro para cada grupo.
- II. Tarjetas de 7.5 cm. X 12.5 cm. en blanco,
- III. Marcadores,
- IV. Alfileres de seguridad,
- V. Cinta para pegar
- VI. Tijeras para cada grupo.

## DESARROLLO

- I. El instructor presenta los objetivos y el diseño de la actividad y habla brevemente sobre cómo dar una retroalimentación constructiva.
- II. El instructor forma grupos de cuatro a seis miembros que previamente hayan trabajado juntos y le da a cada grupo una Hoja de Instrucciones y también los marcadores, los alfileres de seguridad, la cinta para pegar y las tijeras.



III. El primer candidato del grupo se retira a un lugar privado para reflexionar sobre el trofeo que se daría a sí mismo y el premio que cree le dará el grupo, mientras el equipo decide el trofeo que le darán al miembro que le darán al miembro que no está y lo fabrican.

IV. El grupo le pide al miembro ausente que regrese. Le presentan el trofeo de oro y las razones que tuvieron para esa recompensa en especial; el que lo recibe da a conocer sus propios sentimientos y lo que esperaba. (Cinco minutos).

V. La actividad continúa hasta que todos los miembros han pasado y recibido su trofeo de oro.

VI. Se dan instrucciones a los participantes para que caminen alrededor del cuarto llevando sus trofeos de oro y que los puedan enseñar a los demás e intercambiar comentarios y sentimientos.

VII. El instructor conduce una discusión envolvente sobre los sentimientos generados en la actividad.

VIII. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida



## HOJA DE TRABAJO

Durante esta actividad, usted (y por turno todos los demás participantes) recibirá un trofeo de parte del resto del grupo.

Usted estará solo unos quince minutos en los que reflexionará sobre el trofeo que merece de acuerdo a sus contribuciones personales y también en que espera recibir. Mientras está separado del grupo, los demás miembros preparan un trofeo para ilustrar, simbolizar o reflejar adecuadamente las contribuciones profesionales. El trofeo puede incluir cosas como sus características de conducta, cualidades personales, valores, aptitudes sociales, etc.

El grupo tendrá quince minutos para diseñar y construir su trofeo, después de los cuáles regresará con ellos para recibir el premio, el grupo también le dará las razones que tuvieron para darle ese estilo de trofeo y usted compartirá con ellos sus sentimientos y lo que esperaba.