



Dinámicas y actividades

Febrero, 2008

El War del Conocimiento

Objetivos

- Medir cuánto se conocen los miembros de un grupo
- Lograr un conocimiento mayor

Materiales

- ✓ Una **cartulina** o papelógrafo con un mapamundi con tantas regiones como participantes, cada región con el nombre de un participante. Algunas regiones deben estar unidas por líneas (como el juego WAR)

Desarrollo

Se divide al grupo en 2 equipos.

Por turnos, un equipo decide atacar desde uno de sus territorios (participantes) a un territorio del otro equipo.

El equipo atacado debe pensar una pregunta respecto a su integrante atacado (personalidad, gustos, etc.) y formularla al otro equipo. Si el equipo contesta bien gana el territorio y el participante cambia de equipo. De lo contrario, el equipo atacado gana y se queda con el participante del otro equipo.

Se continúa hasta que uno de los equipos posea un número grande de gente o según algún criterio previsto de antemano.

Tío y sobrino

Objetivos

- Percibir los detalles sobre los demás que nos pasan desapercibidos pero son importantes para ellos
- Conocerse y comunicarse más

Desarrollo

La historia es...

"Tu tío se fue a un lugar lejano antes de que nacieras. No lo conoces. Parece que ese tío va a venir a visitarte, pero hay un problema ¿Cómo te reconocerá cuando vayas a buscarlo al aeropuerto? Hay que escribirle una carta explicándole tu personalidad para que él pueda reconocerlos. Pero no vale dar características físicas. Tiene que ser una carta más personal: tus gustos, tus preocupaciones, tus problemas, tus opiniones, etc. "

Luego de la historia se da un tiempo (20 minutos aprox.) para que cada uno escriba la carta. Puede ponerse música de fondo para favorecer el clima. Luego se recogen todas las cartas.

El siguiente paso es que ahora todos dejaremos de ser sobrinos y pasaremos a ser tíos. A cada uno se le da una carta que no sea la suya. Debe leerla, pues es la carta de su sobrino.

El final consiste en que cada uno lea en voz alta la carta que tiene y adivine quién es su sobrino. Si adivina, el tío y el sobrino pueden darse un abrazo de reencuentro.

Presentación con objetos

Objetivos

- Generar un clima de confianza y comunicación en el grupo
- Descubrir los aspectos positivos que existen en los demás

Materiales

- ✓ Una hoja y una lapicera por integrante

Desarrollo

Se divide al grupo en pequeños equipos (pueden ser seisenas, patrullas, equipos).

La primera parte es personal y consiste en que cada uno busque un objeto con el que identifique a cada uno de sus compañeros, por su manera de ser, su personalidad, etc. Conviene anotar en una hoja el objeto y los motivos.

Luego, se pone en común. Para cada miembro del grupo todos dicen el símbolo con que lo identificaron. Finalmente, él puede decir cómo se sintió, si está de acuerdo o no, si ya se lo habían dicho, etc.

Es importante que el clima en el que se digan las cosas sea de confianza y aceptación, ya que así como pueden aflorar cosas positivas también puede salir a la luz algún roce o malestar.

Cambio de personalidades

Objetivos

- Identificar la propia personalidad a través de otros en el grupo
- Discutir temas desde un punto de vista diferente al propio

Materiales

- ✓ Tantas hojas como participantes, cada una de ellas con una serie de características y comportamientos ante ciertas situaciones (puede ser bueno que esas características estén presentes en la Unidad).

Desarrollo

Se reparte una hoja a cada integrante y se les propone discutir sobre un determinado tema pero cada uno interpretando el papel que le haya tocado.

Observaciones

Pero la parte más interesante es la que pueda generarse luego de la dinámica:

- Por ejemplo, si alguien pudo identificar una característica propia en algún compañero ¿cómo se sintió? ¿es eso lo que el resto siente frente a él?
- ¿Cómo se sintieron discutiendo desde un punto de vista diferente al propio? ¿fue fácil? ¿es fácil ponerse en el lugar del otro?

Los monumentos

Objetivo

- Aprender a rescatar todo lo positivo que hay en cada uno

Materiales

- ✓ Hojas y lapiceras

Desarrollo

Se presentan los siguientes pasos a cada uno, preferentemente en una ficha ya diseñada.

a) No discutas. Se te va a hacer un monumento. Cuentas con todo el dinero que quieras.

Exigen que digas:

- ¿Dónde quieres que lo pongan?
- En qué actitud, postura, elementos.
- Una frase para esculpir (un mensaje para la humanidad).

b) ¿Por qué elegiste cada una de estas cosas?

c) ¿Por qué mereces un monumento? ¿Qué tiene que agradecerte alguien o algún grupo?

d) ¿En qué vas a mejorar para vivir más de acuerdo a la frase de tu monumento?

Luego, en un lugar apartado del resto, cada uno se tomará un tiempo para responder lo anterior (30 minutos aprox.). Es importante favorecer el buen clima, antes de dispersar al grupo.

A la vuelta, se pone en común frente al resto del grupo y éste puede opinar.

Observaciones

También puede ser interesante, una vez finalizada la puesta en común, intentar trabajar sobre la tendencia que tenemos a ver las cosas malas de nosotros mismos:

- ¿Fue fácil responder por qué merecíamos un monumento?
- ¿Cuántas veces dijimos “pero... yo no me merezco un monumento”?

Las Estatuas

Objetivo

- Expresar la idea colectiva que un grupo tiene sobre determinado tema.

Sirve para:

- Elaborar un diagnóstico antes de iniciar el estudio de un tema
- Para tratar una parte de un tema
- Para evaluar que entendimos al finalizar el estudio de un tema

Desarrollo

Los educadores deben elegir previamente el tema (conviene que no sea una situación concreta sino más bien una idea o un concepto).

- 1) Se pide a un compañero que ponga en estatuas su idea sobre el tema elegido.
- 2) El compañero llama a algunos el grupo (los que necesite) y los coloca en las posiciones que él crea que representan mejor la idea sobre el tema elegido. Además explica por qué las puso así.
- 3) Se pide a otros participantes que opinen y se pregunta si quieren modificar (gestos o posiciones) o añadir estatuas a la figura.
- 4) Cuando algún compañero agrega o modifica algo, debe explicar por qué lo hizo. Y se le da la oportunidad al resto de agregar o modificar.
- 5) Así se sigue hasta que todos estén de acuerdo con la idea del tema representado en las estatuas.

La figura final puede utilizarse luego para elaborar un afiche o dibujo para usar después.

La Historia

Objetivo

- Reflexionar sobre la interpretación que hacemos cuando nos cuentan algo. Es un ejercicio para ver cómo los conceptos tienen un contenido a partir de la vida real.

Materiales

- ✓ Una hoja de clave de respuestas para el coordinador
- ✓ Hojas y lápices para los participantes

Desarrollo

Puede hacerse de forma individual o por grupos.

- 1) Se lee la historia detenidamente, los participantes escuchan.

“Un hombre de negocios acababa de apagar las luces de la tienda cuando un hombre apareció y le pidió dinero. El dueño abrió la caja registradora. El contenido de la caja registradora fue extraído y el hombre salió corriendo. Un miembro de la policía fue avisado rápidamente”

- 2) Cada participante contesta el cuestionario sobre los conceptos que el coordinador lee al plenario. Se debe contestar V (verdadero), F (falso) o ? (no se sabe), a cada pregunta.
- 3) Una vez completo el cuestionario el coordinador pregunta en base a la hoja de respuestas.

Discusión

Este ejercicio permite ver como hay palabras que encierran conceptos, ideas determinadas sobre las cosas. Por ejemplo, al hombre de negocios lo relacionamos directamente con el dueño ¿por qué?

También nos permite ver como una mera descripción de los hechos no es suficiente para emitir un juicio ni hacer una interpretación.

Cuestionario

- 1) Un hombre apareció después que el dueño apagó las luces de la tienda.
- 2) El ladrón era un hombre.
- 3) El hombre que apareció no pidió dinero.
- 4) El hombre que abrió la caja registradora era el dueño.
- 5) El dueño de la tienda extrajo el contenido de la caja registradora y salió corriendo.
- 6) Alguien abrió una caja registradora.
- 7) Después de que el hombre que demandó dinero extrajo el contenido de la caja registradora, huyó a toda carrera.
- 8) Aunque la caja registradora contenía dinero, la historia no dice cuanto.
- 9) El ladrón demandó dinero al dueño.

- 10) Un hombre de negocios acababa de apagar las luces cuando un hombre apareció dentro de la tienda
- 11) Era a plena luz del día cuando el hombre apareció.
- 12) El hombre que apareció abrió la caja registradora.
- 13) Nadie demandó dinero.
- 14) La historia se refiere a una serie de eventos en los cuales únicamente se mencionan tres personas: el dueño de la tienda, un hombre que demandó dinero y un miembro de la fuerza pública.
- 15) Los siguientes eventos ocurrieron: alguien demandó dinero, una caja registradora fue abierta, su contenido fue extraído y un hombre huyó de la tienda.

Armando cuadrados

Objetivos

- Discutir acerca del trabajo en equipo y la cooperación
- Ver la variedad de sentimientos que se producen frente a las diferentes situaciones que se generan al trabajar en equipo

Materiales

- ✓ Tantos sobres y cuadrados como participantes haya (los cuadrados deben contener entre 7 y 8 piezas bien diferentes)
- ✓ La música de fondo puede favorecer el clima

Desarrollo

- 1) Se divide al grupo en equipos de 9 personas. Cada equipo debe buscar un lugar apartado del resto, de modo que no puedan ver con claridad a los otros equipos. Cada equipo elige un delegado.
- 2) A los delegados se les debe dar tiempo para leer las instrucciones y familiarizarse por completo con ellas. El delegado tiene dos funciones: velar para que se cumplan las reglas del juego y observar el comportamiento de los participantes.
- 3) Los delegados vuelven a sus respectivos equipos, entregan una hoja con instrucciones a algún miembro del equipo y éste las lee. En este momento deben aclararse todas las dudas.
- 4) Una vez comprendidas las reglas, el delegado entrega un sobre a cada miembro del equipo.
- 5) A la señal, se comienza el juego.
- 6) Una vez que todos los equipos han finalizado, se reparte el cuestionario a cada equipo. El cuestionario es útil para promover la discusión que debe estar centrada en los sentimientos de los integrantes frente al comportamiento de los demás; es importante que todos opinen.
- 7) Finalmente se reúne a todo el grupo y se pide algunos voluntarios para comentar lo aprendido en la actividad. Resulta interesante solicitar a los participantes que relacionen el juego con alguna experiencia personal de cooperación o no cooperación

Instrucciones

Tienen en sus manos *nueve* (o el número que sea) sobres que contienen varios trozos de cartón para formar cuadrados. Cuando se da la señal, deben repartir un sobre a cada miembro del equipo. Ante una nueva señal, cada uno debe vaciar el sobre e intentar armar un cuadrado. Es necesario seguir las reglas que se encuentran a continuación:

1. No pueden hablar entre ustedes.
2. No pueden tomar una pieza de otro compañero ni tampoco pueden pedirla.
3. Cada uno puede dar una o más piezas a otro compañero si lo desea.