

# HERRAMIENTAS PARA EQUIPOS



## JUEGO DE RELACIÓN / CONOCIMIENTO

DESARROLLO: Como se puede observar a simple vista, este juego consiste en averiguar las respuestas a las preguntas que aparece en esta fotocopia y apuntarlas en la misma hoja.

Para quien inventó este juego lo importante es que se haga lo más rápido posible. Por tanto, una de las reglas del juego es la velocidad. La otra, la cortesía, es decir responder correctamente a quien te pregunte algo. Por último, vuelve a tu sitio o dirígete al lugar que se establezca para ello cuando hayas acabado de contestar a **TODAS** las preguntas.

**¡Buena suerte!**

- CUAL ES TU NOMBRE.....
- Una persona cuyo nombre empiece por la misma letra que el mío.....
- Dos personas del grupo que tengan el mismo tamaño de mano que yo.....
- Una persona del grupo que nació fuera de esta provincia.....
- Una persona del grupo que tenga el mismo color de ojos que los míos.....
- Una persona que haya trabajado alguna vez (cobrando dinero) mientras estudiaba.....
- Una persona que haya leído un libro que yo también haya leído.....
- Una persona que calza el mismo número de zapato que el mío.....
- Una persona que haya viajado por Europa.....
- Una persona con distinto color de pelo al mío.....
- Una persona que haya cambiado alguna vez de vivienda.....
- Dos personas que están contentas consigo mismas .....
- Una persona con algún familiar trabajando en una empresa gigantesca, multinacional o transnacional.....
- Una persona con un padre o madre trabajando en la Administración Pública (Xunta, Ministerios).....
- Una persona, que le gusta comer lo mismo que a mí.....
- Una persona del grupo cuyo nombre tiene el mismo número de letras que el mío.....
- Una persona que tenga la misma expectativa del curso que yo.....



**Objetivo:** Conocer al resto del grupo, creando un clima agradable para el desarrollo de la acción formativa.

**Duración:** 20 minutos

**Nº de personas:** A partir de ocho

**Material:** Ovillo de lana.

### Instrucciones

Se forma un círculo, un miembro del grupo con un ovillo de lana sujeto por un extremo, comienza a presentarse, diciendo su nombre, aficiones, edad, de donde es,....

Posteriormente debe lanzar el ovillo de lana a otro compañero/a (sujetando el extremo de forma que la lana cuelgue entre ambos). El siguiente repetirá la operación y volverá a lanzar el ovillo a otra persona distinta, pero siempre sujetando el trozo de lana. Cuando termine la presentación, se formará un entramado similar al de una tela de araña, ahora para deshacer la tela se hará de forma inversa devolviendo el ovillo a la persona que te lo dio, para ello se debe recordar el mayor número de datos posible.

Si no se consigue deshacer el lío, (cosa bastante normal), no te preocupes, ya que habremos conseguido que los alumnos se presenten y además que empiecen a verse como un grupo.

*Nota: también se puede utilizar para crear una "red entre los participantes", comentando algo positivo de cada uno y de otro compañero del grupo.*

## DINÁMICA DE CONOCIMIENTO: MULTICINES

### TAMAÑO DEL GRUPO

A partir de doce personas. Recomendable para grupos de gran tamaño.

### MATERIALES/ PREPARACIÓN

Sobres y tarjetas con instrucciones. Música de cine para la ambientación. Entradas para cada sesión (hojas de colores o impresas). La sala puede ambientarse con carteles de cine. En las paredes se colocan rótulos con los nombres de las películas elegidas para la dinámica. Debajo de cada uno de ellos se cuelgan los sobres con las instrucciones.

### LUGAR IDÓNEO

Sala espaciosa

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer de una forma distendida a las demás miembros del grupo.
2. Interaccionar con el máximo de personas del grupo
3. Conocer aspectos en común con otros miembros del grupo.

### DESARROLLO

1. La sala representará un cine con varias salas de proyección. Se colocan en la pared entre 5 y 10 carteles con nombres de película, separadas entre sí, que simulan las diferentes salas.
2. Cuando el animador anuncie: “¡Señores y señoras, desde este momento las taquillas están abiertas!”, se reparten entradas para cada película de forma que los participantes elijan que proyección desean ver. Una vez que todos tienen su entrada, se reparten entre las salas del improvisado “cine”. (Una campanilla podría acompañar el inicio de la sesión).
3. En cada sala de proyección hay un sobre pegado en la pared, cuando se indica el inicio de la película, alguien del grupo debe extraer del sobre una tarjeta en la que se dan instrucciones para cada grupo de espectadores.

Sala 1: “Algo para recordar”.

Comparte con tus compañeros de la sala de proyección tu primer recuerdo o acontecimiento de tu niñez.

Sala 2: “Misión imposible 2”

Cuéntales a tus compañeros de butaca algo que te has propuesto hacer en varias ocasiones y que aún nos has sido capaz de realizar.

Sala 3: “El bueno, el feo y el malo”

Háblales a los espectadores sobre tres personas que conozcas personalmente o bien personajes públicos: una que te caiga muy bien, otra que te parezca fea físicamente y otra que te resulte antipática.

Sala 4: “Los caballeros las prefieren rubias”

Cada espectador hablará cómo le gustaría que fuera su futura pareja, o en caso de tenerla cómo es.

Sala 5: “Mujeres al borde de un ataque de nervios”

Hablemos de situaciones que nos ponen de los nervios. ¿Cuándo nos habremos sentido más nerviosos en nuestra vida? ¿Qué hacemos para no estar nerviosos?

Sala 6: “Se lo que hicisteis el último verano”

En este film el título lo dice todo. Compartid entre los espectadores que hicisteis durante las últimas vacaciones

4. Después de cada sesión, de unos cinco minutos de duración, los espectadores vuelven a las taquillas del cine, situadas en el hall central, donde se repartirán las entradas para el siguiente pase cambiando así la composición de espectadores en cada sala. Para señalar el final de la sesión sonará una señal emitida por el animador (silbido, bocinazo, música...).

## **VARIANTES**

Se puede dejar a libre elección las películas que cada uno quiere ver, o bien “vender” las entradas entre pase y pase.

Otras sugerencias de películas y posibles preguntas para el diálogo en las salas:

“La tormenta perfecta”: momentos de ira, de enfado.

“El hombre invisible”: ¿Cuándo quisiste ser invisible y porqué?

“Psicosis”: ¿cuándo sentiste miedo? ¿de qué?

“Todo sobre mi madre”: cómo es tu madre, qué te gusta de ella, manías y cualidades...

## OBSERVACIONES

Si se consiguen las carátulas de las películas o, mejor aún, el póster, se podrían colocar a la vista en cada sala. Servirán para enriquecer mucho la técnica visualmente.

Sugerimos como música de ambiente “El cine” del grupo Mecano, o bien cualquier banda sonora conocida.

Se propone a los participantes que procuren no coincidir en los mismos grupos en cada sesión.

## ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD



**HERRAMIENTA DE AUTOCONOCIMIENTO: Test de capacidad de escucha activa**

- 1.- ¿Recuerdas el color de los ojos de tu interlocutor? **Sí No**
- 2.- ¿Respondes al teléfono mientras otras personas te hablan? **Sí No**
- 3.- ¿Te concentras en el mensaje de tu interlocutor? **Sí No**
- 4.- ¿Piensas en la respuesta que harás, mientras tu interlocutor habla? **Sí No**
- 5.- ¿Prestas atención a los gestos de quien te habla? **Sí No**
- 6.- ¿Animas a la otra persona para que siga hablando? **Sí No**
- 7.- En tu última entrevista, ¿interrumpiste a tu interlocutor? **Sí No**
- 8.- ¿Sueles resumir el mensaje principal de lo escuchado? **Sí No**
- 9.- ¿Terminas alguna frase de la persona que te habla sin esperar que ella finalice? **Sí No**
- 10.- ¿Asientes con la cabeza mientras te hablan? **Sí No**
- 11.- ¿Escuchas parcialmente sólo lo que te interesa del mensaje? **Sí No**
- 12.- ¿Prejuzgas la forma de hablar o vestir de tu interlocutor? **Sí No**
- 13.- ¿Recuerdas el mensaje central de una entrevista que mantuviste el día anterior? **Sí No**
- 14.- ¿Intentas aprender algo de lo que te cuentan? **Sí No**
- 15.- Mientras estás escuchando, ¿juegas con algún objeto? **Sí No**
- 16.- ¿Le pides a tu interlocutor que te aclare algún punto? **Sí No**
- 17.- ¿Cuándo te dicen algo con lo que no estás de acuerdo, dejas de escuchar? **Sí No**
- 18.- ¿Interpretas el mensaje de tu interlocutor desde su punto de vista? **Sí No**

**Suma 1 punto a cada respuesta según:**

Sí preguntas 1, 3, 5, 6, 8, 10, 13, 14, 16, 18

No preguntas 2, 4, 7, 9, 11, 12, 15, 17

**Suma el total de puntos obtenidos.**

- Entre 0 y 8 puntos: no te gusta escuchar. Prestas poca atención a quienes te hablan.

- Entre 9 y 14 puntos: tu capacidad de escucha es buena. Tu nivel de comprensión de lo escuchado es aceptable.

- Entre 15 y 18 puntos: sabes escuchar de forma excelente. Captas fielmente el mensaje de tu interlocutor.

## DINÁMICA DE AUTOCONOCIMIENTO: ¿CÓMO ME VEO?

De las cualidades que hay a continuación, marca con un círculo las 5 con las que más te identifiques y con una cruz, 5 que tengan poco que ver contigo.

Energético	Con inhibiciones
Entusiasta	Seguro de sí mismo
Innovador	Agradable
Predecible	Reservado
Persuasivo	Formal
Abierto hacia el futuro	Observador
Perseverante	Profundo
Impulsivo	Se preocupa
Decidido	Distraído
Popular	Flexible
Inquieto	Sociable
Informal	Modesto
De gran dedicación	
Original	
Rápido	
Eficiente	
Servicial	
Perceptivo	
Valiente	
Severo	
Se atiene a los hechos	
Receptivo a las ideas ajenas	
De gran delicadeza	
Sereno	
Asimilador	
Práctico	
Alerta	
Curioso	
Organizado	
Frío	
Inteligente	
Comprensivo	
Dinámico	
Exigente consigo mismo	
Culto	
Realista	



## DINÁMICA AUTOCONOCIMIENTO: ¿CÓMO TE IMAGINAS DENTRO DE 10 AÑOS?



### **Objetivo:**

Todos tenemos la posibilidad de alcanzar nuestros objetivos, pero para ello, debemos tener claro donde queremos llegar, qué queremos ser, cuáles son nuestras metas. Tener esto claro es haber recorrido ya la mitad del camino. Necesitamos fijarnos unos objetivos claros para abordar el futuro con mayor seguridad

**Duración:** 10 minutos

**Nº de personas:** Indiferente

### **Instrucciones:**

Escribe tres metas futuras a largo plazo (por ejemplo, crear una familia, tener un trabajo en el que te sientas satisfecho, etc.) y también tres y metas futuras a corto plazo que desearías conseguir.

## DINÁMICA COMUNICACIÓN NO VERBAL: DIBUJO A DOS MANOS

### Objetivos:

1. Practicar la comunicación no verbal
2. Resolver conflictos con mínimo de comunicación

**Nº de personas:** A partir de diez

**Duración:** 20 minutos

### Instrucciones:

A continuación damos a cada pareja un lápiz y un folio que han de partir en 3 partes iguales.

Les explicamos que en esos trocitos de folio han de realizar tres dibujos. Para **el primer dibujo** deberán tomar el único lápiz que tienen con las dos manos (una de cada persona que forma la pareja). Antes de realizar el dibujo no podrán tener ninguna comunicación (en absoluto) entre la pareja. Por supuesto no podrán acordar qué cosa van a dibujar puesto que no se les permitirá tener ninguna comunicación.

-Para **el segundo** dibujo podrán hacer 4 preguntas que se respondan con SI o NO. Una vez hechas las preguntas empezarán a realizar el segundo dibujo sin ninguna comunicación hablada más.

Para realizar **el tercer dibujo** podrán hablar durante todo el tiempo que quieran y consultar todas las dudas que se les ocurra. No hay ningún límite en la comunicación.

### EVALUACIÓN:

¿Cómo se han sentido? Seguro que alguna persona no se habrá sentido muy bien y es necesario y muy importante que lo exprese. ¿Se han sentido igual en la realización de los 3 dibujos?

¿Quién ha tomado la iniciativa más veces? ¿Vivimos situaciones similares en la vida real? ¿Nos sentimos cómodos cuando tenemos que tomar la iniciativa? ¿Nos sentimos cómodos cuando nos imponen comportamientos que no compartimos? ¿Preferimos no tomar la iniciativa para evitar errores?

¿Hemos vivido un conflicto? ¿Podemos ganar un conflicto? ¿Qué le pasa a la otra persona cuando vamos a ganar un conflicto? ¿Existe otra forma de regular conflictos en la que no haya que ganar o perder?



### Objetivos:

1. Ilustrar las distorsiones que suelen ocurrir, durante la transmisión de información.
2. Ayudar a los participantes a desarrollar la capacidad de una escucha activa.
3. Identificar problemas de comunicación en un grupo de trabajo.

El tiempo de realización es de treinta minutos, para realizarla sólo necesitaremos copias del formato de observación de la Clínica del Rumor, para los observadores del ejercicio.

**Duración:** 30 minutos

**Nº de personas:** A partir de doce

### Instrucciones

El formador/a llama a seis voluntarios. El resto del grupo permanece en su sitio, para actuar como observadores.

Cinco de estos seis voluntarios deben pasar al cuarto de aislamiento. El primer voluntario permanece en el salón con el formador/a y los observadores.

El formador/a distribuye los Formatos de Observación de la Clínica del Rumor a los observadores, los cuales deben tomar apuntes de lo que sucede.

Luego el formador/a lee al voluntario la descripción del accidente, el voluntario no deberá tomar notas de lo que escucha.

El formador/a pide al segundo voluntario, que se encuentra en el salón de aislamiento junto con los demás voluntarios, que entre en clase.

El primer voluntario repite al segundo, lo que oyó del formador/a.

Un tercer voluntario entra al salón, y el segundo repite lo que oyó del primero.

Se repite el procedimiento hasta que todos los voluntarios menos el sexto haya oído el mensaje.

Luego el sexto voluntario regresa a clase. Se le dice que asuma el papel de policía. El quinto miembro repite el mensaje al policía. Después el policía escribe el mensaje, para que el grupo lo pueda leer.

El formador/a coloca el mensaje original, para poder ser comparado con la versión del policía.

Se les pide a los observadores que lean sus notas. Luego los voluntarios discuten su experiencia. El formador/a encabeza una discusión con el grupo entero sobre las implicaciones de esta dinámica.

### Descripción del accidente

"El camión, que iba al sur, estaba dando la vuelta a la derecha en la intersección cuando de pronto el coche deportivo, que iba hacia el norte, trató de dar la vuelta hacia la izquierda. Cuando se percataron de que estaban dando la vuelta por el mismo carril, ambos tocaron su claxon, pero siguieron dando la vuelta sin frenar. De hecho, el coche hasta parecía ir acelerando justamente antes del choque".

## Hoja de observación

**Voluntario**            **1**            **2**            **3**            **4**            **5**            **6**

**Aumentos**

**Omisiones**

**Distorsiones**

*Nota: Se puede utilizar cualquier texto, se recomienda que no sea demasiado extenso.*

## DINÁMICA COMUNICACIÓN, PARÁBOLA DE LOS SABIOS Y EL ELEFANTE

### OBJETIVOS:

1. Respetar el derecho de todo ser humano a tener su propia opinión.
2. Comprender otra persona opine de diferente forma no significa que no podamos llevarnos bien con ella.
3. Atender la opinión de la otra persona puede enriquecer nuestra propia opinión sobre un hecho.

**Duración:** Aproximadamente 45 minutos

**Nº de personas:** mínimo cinco



**Desarrollo:** El profesor/a cuenta a los alumnos/as **la siguiente parábola budista:**

*Un sabio hindú, estaba delante de una pared en la que había un agujero y decidió probar la inteligencia de los que pasaban por allá. Pasó la primera persona y le invitó a meter la mano por el agujero y le preguntó si sabía lo que se ocultaba tras la pared. La persona le contestó, tras meter el brazo que lo que allí se escondía era un espada. Pasó una segunda persona, y tras meter el brazo contestó, que era un abanico lo que había detrás de la pared. La tercera persona, contestó convencida que lo que había tocado era otra pared. Una cuarta, respondió que estaba absolutamente seguro que aquello era un tronco. Por último, una quinta persona, señaló que estaba claro que lo que se escondía detrás de la pared era una serpiente. El sabio les respondió, que ninguno de ellos tenía razón, que lo que se ocultaba detrás de la pared era un elefante.*

*La primera persona que contestó que aquello era una espada, había tocado un colmillo, la segunda, había tocado una oreja, y pensó que era un abanico, la tercera, tocó el cuerpo del elefante y pensó que era otra pared, la cuarta, al tocar una pata, pensó que era un tronco, y la quinta, pensó que era una serpiente cuando lo que tocó fue la trompa del elefante”.*

Al finalizar la historia, el profesor/a invita a los alumnos/as a que opinen acerca de lo que creen que nos quiere enseñar esta historia. Se trata de tomar conciencia de los diferentes puntos de vista que tienen las personas, y de cómo, en algunas ocasiones, estamos convencidos de poseer la verdad cuando no es así.

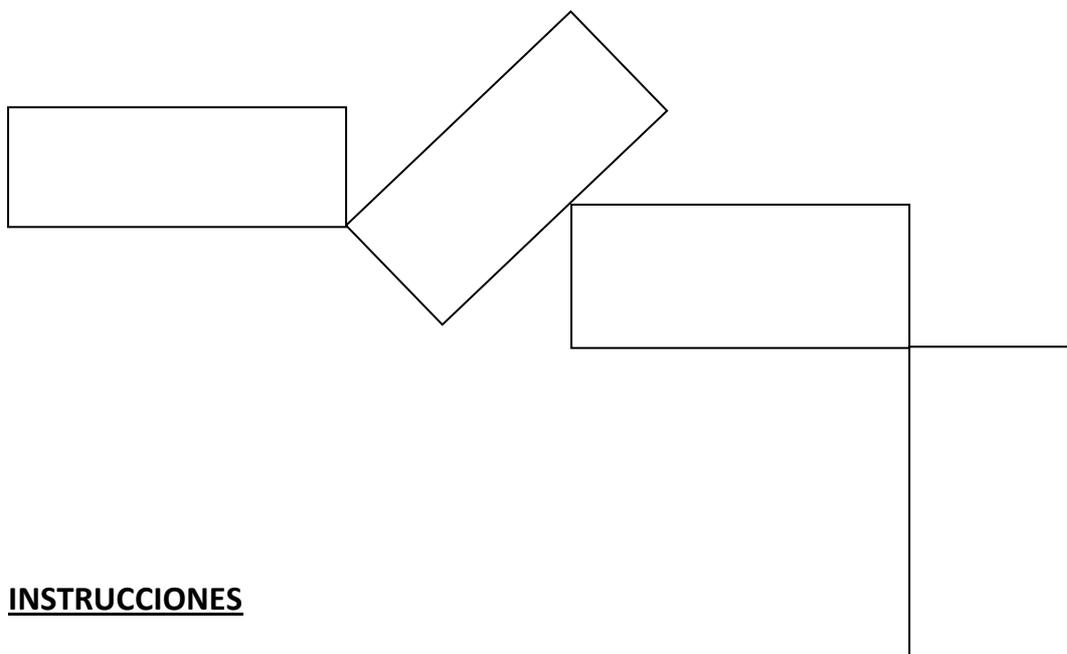
## DINÁMICA RETROALIMENTACIÓN EN COMUNICACIÓN: D. DE LEAVITT

### OBJETIVOS:

1. Analizar las dificultades comunicativas cuando no hay devolución en la comunicación.
2. Comprobar la responsabilidad en la comunicación de la persona que emite los mensajes

**Nº DE PERSONAS:** A partir de ocho

**DURACIÓN:** 15 minutos



### INSTRUCCIONES

Se nombra un monitor.

Cada participante recibe dos folios y un lápiz.

**Instrucción:** “Un monitor dará instrucciones para dibujar una serie de rectángulos (la imagen anterior). Vosotros tenéis que reproducir esos rectángulos tal y como se les comunica. En la primera prueba no se pueden hacer preguntas, por favor, tampoco obtendrán respuesta.

En el segundo ejercicio podéis preguntar y el voluntario responderá a todas vuestras exigencias. No se puede dibujar en el aire la colocación de los rectángulos, sólo indicaciones verbales.

#### **Primera fase:**

El voluntario recibe el dibujo puede estudiarlo durante dos minutos y prepararse a dar a los miembros del grupo claras instrucciones.

El monitor se sienta de espaldas al grupo de modo que los participantes no pueden ver el dibujo. No existe posibilidad de hacer ninguna pregunta.

Se anota el tiempo empleado.

#### **Segunda Fase:**

El voluntario igual que antes pero esta vez, sí puede ver a los participantes pero NO ver el dibujo. Se pueden hacer todo tipo de preguntas aclaratorias. Se anota el tiempo.

## DINÁMICA COMUNICACIÓN GRUPAL: EL ASESINATO



### Objetivos:

- Analizar las distintas actitudes ante una tarea de grupo.
- Aprender a dialogar respetando el turno de intervención.
- Estudiar cómo se ha organizado el grupo para resolver un problema concreto.

**Duración:** 30-40 minutos

### Material necesario

- Tiras sueltas de papel para cada participante del grupo, con 1 ó 2 datos del problema.
- Problema fotocopiado.

**Desarrollo** Se escogen los alumnos que van a participar en la resolución del problema.  
- Se dispone la clase de tal modo que en el centro quede el grupo que participará en el trabajo. Los demás miembros del curso se colocarán alrededor, de forma que puedan observar el funcionamiento del grupo. - Se explican las reglas del juego a los participantes:

*"Voy a repartir una serie de datos en torno a un problema. Vuestro trabajo consiste en estudiar todos sus aspectos y llegar a las soluciones que se os piden (Hay que obtener respuestas concretas a las preguntas). Ninguno de los datos es falso, pero sí puede haber alguno irrelevante, es decir, que aunque es real no es útil para llegar a la resolución. Podéis organizaros de la forma que mejor os parezca con el fin de solucionar el problema en el menor tiempo posible."*

Se reparten algunas pistas del problema escogido -cada dato en una tira distinta de papel- a cada miembro del grupo. Si las pistas son pocas, puede añadir alguna irrelevante o bien repetir alguna en otra disposición gramatical.

**SOLUCIÓN AL PROBLEMA:** Después de haber recibido una herida superficial de José Pérez, Jorge Roig, entre las 12'15 y las 12'30 de la madrugada, entró en el ascensor donde fue asesinado con un cuchillo por el Sr. Hernández (el ascensorista), que estaba celoso.

**PROBLEMA:** Se ha cometido un asesinato, hasta ahora inexplicable. Ciertas pistas pueden ayudarnos en el esclarecimiento de la muerte. Esta será la tarea que ahora os encomienda la policía.

El grupo tiene que averiguar: El nombre del asesino, lugar y motivo, el arma y la hora que se cometió el asesinato.

- El ascensorista dijo a la policía que él había visto a Jorge Roig a las 12'15 de la madrugada.
- La bala sacada de la pierna de Jorge Roig era de la pistola de José Pérez.

Manchas de sangre correspondientes al tipo de las de Jorge Roig fueron encontradas en el garaje del sótano del edificio.

- La policía no pudo localizar a José Pérez después de la muerte.

- La Sra. Hernández había estado esperando en el hall de la portería del edificio a que su esposo dejara de trabajar.
- El ascensorista dejó el trabajo a las 12'30 de la madrugada.

- El esposo de la Sra. Hernández no apareció en el hall de la portería a las 12'30 de la madrugada, al fin de su jornada normal de trabajo. Ella tuvo que volver sola a su casa. Él llegó más tarde.
- A las 12'45 de la madrugada, la Sra. Hernández no pudo encontrar el coche de su marido en el garaje del sótano del edificio donde trabajaba.

- El cadáver de Jorge Roig fue encontrado en el parque.
- El cadáver de Jorge Roig fue encontrado a la 1'20 de la madrugada.

- Sangre del mismo tipo de la de Jorge Roig fue encontrada en la moqueta del pasillo del apartamento de José Pérez.
- Cuando fue descubierto, el cadáver de Jorge Roig tenía una herida de bala en su pierna y una herida de cuchillo en su espalda.

- José Pérez disparó a un intruso en su apartamento a medianoche.
- Jorge Roig había casi arruinado los negocios de José Pérez arrebatándole sus clientes con engaños y falsedades.

- Un cuchillo fue encontrado en el garaje del sótano del edificio sin ninguna huella digital.
- Había manchas de sangre en el ascensor.

- La Sra. Hernández había sido buena amiga de Jorge Roig y había visitado en ocasiones el apartamento de él.
- El esposo de la Sra. Hernández estaba celoso de esta amistad.

- Solamente una bala se había disparado de la pistola de José Pérez.
- El ascensorista dijo que Jorge Roig no parecía herido gravemente.

- Según el informe del forense, Jorge Roig había estado una hora muerto cuando fue encontrado su cadáver.
- La Sra. Hernández no vio a Jorge Roig abandonar el edificio por la portería cuando ella estaba esperando.

- La noche del asesinato llovía copiosamente.
- El matrimonio Hernández tenía fuertes problemas económicos.

## DINÁMICA SOBRE VALORES Y PREJUICIOS: EL FARMACÉUTICO

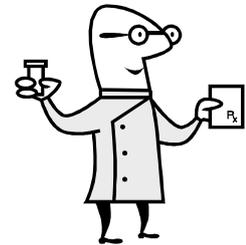
**Objetivo:** Demostrar como inferimos cosas, hechos a partir de una comunicación escrita o hablada, sobre todo si la comunicación es ambigua.

**Duración:** 20 minutos

**Nº de personas:** mínimo ocho

**Instrucciones:**

- Leer el texto en voz alta
- Cada participante contestará individualmente a las preguntas del cuestionario. No se permiten preguntas.
- Comentario en grupos pequeños para ver si coinciden de las respuestas o son diferentes y cómo las defienden.



### Texto: El farmacéutico

Un farmacéutico acababa de apagar las luces de la farmacia, cuando apareció un hombre y pidió dinero. El propietario abrió la caja registradora. Una vez consiguió el dinero y lo colocó apresuradamente en uno de sus bolsillos, el joven desapareció.

### CUESTIONARIO: EL FARMACÉUTICO

Marque la C si cree que es correcta la afirmación, la I si cree que es incorrecta y la ? si tiene dudas.

1. Un hombre apareció después de que el propietario apagara las luces.

C	I	?
---	---	---

2. El ladrón fue un hombre.

C	I	?
---	---	---

3. El hombre que apareció, no pidió dinero.

C	I	?
---	---	---

4. El propietario vació el contenido de la caja registradora y se fue.

C	I	?
---	---	---

5. Una vez que el hombre que pidió el dinero lo colocó en su bolsillo, salió corriendo.

C	I	?
---	---	---

6. Aunque la caja registradora contenía dinero, la historia no dice cuánto.

C	I	?
---	---	---

7. El ladrón pidió el dinero al propietario.

C	I	?
---	---	---

8. Un farmacéutico acababa de apagar las luces, cuando un hombre entró en la farmacia.

C	I	?
---	---	---

9. Era pleno día, cuando el hombre apareció.

C	I	?
---	---	---

10. El hombre que apareció en la farmacia abrió la caja registradora.

C	I	?
---	---	---

## DINÁMICA DE VALORES Y PREJUICIOS: LA JOVEN CASADA

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fomentar la interacción del grupo
2. Comprobar como los valores determinan nuestras decisiones

### TAMAÑO DEL GRUPO

A partir de 8 personas.

### DESARROLLO:

Leer el texto detenidamente y ordenar los personajes de mayor a menor responsabilidad, indicando el porqué. Se pone en común después en forma de debate. En el grupo se intentará llegar a un consenso.

*Nota: Se pueden hacer grupos según la elección del personaje como menos responsable y defenderlo ante los otros grupos.*

### CASO: La Joven Casada

Una joven casada, abandonada por su marido que está absorbido por su trabajo, decide ir a pasar la noche a la casa de su amante que vive en la misma ciudad, al otro lado del río.

De madrugada, antes del retorno de su marido, ella quiere volver a su casa, pero sobre el puente un loco amenaza con matarla y le impide pasar.

Pide a un barquero que le transporte a la otra orilla con su barca, pero como no tiene para pagarle, el barquero se niega categóricamente.

Vuelve a pedir ayuda a su amante, quien se niega sin dar explicaciones.

La joven llama a la puerta de su amigo de la infancia, quien se niega a ayudarle porque encuentra su conducta deplorable e inmoral.

Entonces ella intenta atravesar el puente a pesar del loco, pero este la mata.

PERSONAJE	0-5 (Siendo 0 poco responsable y 5 muy responsable)
Esposa	
Marido	
Amante	
Loco	
Barquero	
Amigo	

## DINÁMICA CREATIVIDAD: EL PERRO Y LA PANTERA

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3. Promover la creatividad de los participantes
4. Fomentar la interacción del grupo de una manera distendida
5. Comprobar la variedad de formas de resolver las dificultades

**TAMAÑO DEL GRUPO:** A partir de 10 personas.

**DURACIÓN:** 20-25 minutos

### INSTRUCCIONES:

- Entregar a cada grupo el primer texto para que le den continuidad a la historia .(10 minutos).
- Se lee en grupo grande lo que ha escrito cada grupo.
- Se da la continuación del cuento y les pedimos que escriban el desenlace.(10 minutos)
- Se vuelve a leer en grupo grande por grupos.
- De nuevo, se da el desenlace a cada grupo y se lee entre todos.

### HISTORIA:

Un cazador va al África y lleva su perrito Foxterrier para no sentirse solo.

Un día, ya en África, el perrito, persiguiendo mariposas, se aleja y se extravía, comenzando a vagar solo por la selva.

En eso ve a lo lejos que viene una pantera enorme a toda carrera y, al ver que la pantera lo quiere devorar, piensa rápido que puede hacer. Ve un montón de huesos de un animal muerto y se pone a mordisquearlos. Cuando la pantera esta a punto de atacarlo, el perrito...

-----  
...el perrito dice:

- "UAAAH!!! ¡Qué rica estaba esta pantera que me acabo de comer!"

La pantera lo escucha y frenando en seco, gira y huye despavorida pensando:

- ¡"El perro hijo de puta, casi me come a mi también!"

Un mono que andaba trepando en un árbol cercano y que había visto y oído toda la escena, sale corriendo tras la pantera para contarle cómo la había engañado el perrito...

Pero el perrito alcanza a oír al alcahuete del mono...

Después que el mono contó a la pantera la historia que vio, ésta, muy enojada, le dice al mono:

- ¡Súbete a mi espalda y busquemos al perro cabrón a ver quien se come a quien!...

Y salen corriendo a toda velocidad a buscar al Foxterrier. El perrito ve a lo lejos que vuelve la pantera, ahora, con el mono alcahuete encima...

¿Y ahora qué mierda hago?..., se pregunta y...

-----  
...en vez de salir corriendo, se queda sentado dándole la espalda como si no los hubiera visto y, cuando la pantera esta a punto de atacarlo, el perrito dice:

- ¡Pero qué mono cabrón!... Hace media hora que lo mandé a traerme otra pantera y todavía no ha aparecido!...

*'EN LOS MOMENTOS DE CRISIS, SOLO LA IMAGINACIÓN ES MAS IMPORTANTE QUE EL CONOCIMIENTO'* EINSTEIN, Albert

## DINÁMICA SOBRE DIFERENCIAS DE PENSAMIENTOS: CASO: "... EN UN MINUTO"

### OBJETIVOS:

- Comprobar como cada persona lo hace diferente a pesar de tener las mismas instrucciones escritas
- Reflexionar sobre las diferencias de pensamiento de los participantes.

**DURACIÓN:** 10'

**Nº DE PERSONAS:** 5

### INSTRUCCIONES:

A continuación se encontrará con una serie de tareas que debe realizar, tiene de tiempo **un minuto**.



- 1) Coja un folio y escriba su nombre en la parte superior izquierda.
- 2) Ponga el día en que nació en el centro.
- 3) Doble el folio en 4 partes.
- 4) Escriba el nombre de la ciudad en la que vive debajo de donde haya escrito el punto 2.
- 5) Dibuje el logotipo de su asociación en el centro de la esquina superior derecha.
- 6) Anote el resultado de  $10+10$  en el lateral izquierdo de la hoja.
- 7) Escriba su primer apellido debajo de donde haya resuelto la operación anterior.
- 8) Cuente las personas que hay en el aula.
- 9) Ponga el resultado del punto 8 en el centro de donde haya puesto el resultado el punto 6.
- 10) Firme.

## DINÁMICA INTUICIÓN: DEJA QUE TUS DEDOS TE LLEVEN

**Objetivo:** Descubrir a ciegas la identidad de varios objetos.

**Tiempo requerido:** 20 minutos.

**Material requerido:** Vendas para cubrir los ojos a todos los participantes.

Diez objetos o materiales particulares al tacto (algún material gelatinoso, flores, algodón, un trapo húmedo, etc.). Una bolsa para cada objeto.

Hojas y lápices para todos los participantes.

### **Desarrollo:**

Introduce de antemano cada objeto en su correspondiente bolsa.

Pide a los participantes que se tapen los ojos y comprueba que no ven. Solicita que se sienten en círculo. Reparte a cada participante una hoja de papel y un lápiz y diles que deberán escribir con los ojos tapados (parte de la diversión de este ejercicio radica en escribir a ciegas).

Pasa el primer objeto entre los participantes y pídeles que lo palpen y que apunten en el papel de qué objeto se trata. Los participantes no podrán hacer ningún comentario. Explica que ninguno de los objetos les provocará daño alguno.

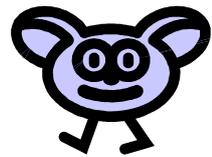
Repite el procedimiento con todos los objetos pasando uno por vez. Pide a los participantes que se quiten la venda de los ojos y muestra uno a uno los objetos. Aquellos que hayan contestado correctamente, recibirán un punto por cada acierto. Entrega un premio simbólico al ganador (mayor cantidad de aciertos).



## DINÁMICA OTRO SENTIDOS: TIEMPO DE ESCUCHA

### Objetivo:

Descubrir por el sentido del oído la identidad de varios objetos.



### Tiempo requerido:

20 minutos.

### Nº de participantes:

7 personas mínimo.

### INSTRUCCIONES

Se da un minuto para que la clase escuche sonidos que realiza una persona encargada de ello. Se pide que la gente escuche muy concentrada tanto los sonidos que vienen de dentro de la clase como los que vienen de fuera.

Escucharán con los ojos cerrados. Para evitar que tengan la tentación de mirar es conveniente hacer los ruidos desde la parte de atrás de la clase.

Al cabo de un minuto tienen que recordar cuantos sonidos han escuchado y a ser posible en que orden han aparecido.

### Ejemplos de ruidos:

- ✓ Echar los botones en un vaso de plástico
- ✓ Cortar con tijeras
- ✓ Romper una hoja de papel
- ✓ Hacer ruido con monedas
- ✓ Encender un mechero
- ✓ Abrir y cerrar un bolígrafo
- ✓ Dejar caer una moneda al suelo
- ✓ Abrir y cerrar un cd
- ✓ Echar el arroz en el vaso
- ✓ Romper un vaso de plástico

## DINÁMICA TRABAJO EN EQUIPO: PERDIDOS EN LA LUNA



**Situación:** Una nave espacial viaja de la Tierra a la Luna, tiene dificultades y para no caer en el mar, debe alunizar a 350 km. del lugar previsto donde está la base lunar y otras personas que los esperaban. Tanto el lugar de alunizaje como la base, están situados en la cara iluminada de la luna. Como su supervivencia depende de contactar con la tripulación de la base lunar, deciden iniciar una marcha en esa dirección, y antes de comenzar ordenan los objetos que han quedado en buen estado, en función de su utilidad para esa situación.

### Objetos encontrados en la nave

		Resp. indiv.	Resp. grupo	Resp. tipo (NASA)	Punt. indiv.	Punt. grupo
1	Una caja de cerillas					
2	Diez cajas de píldoras alimenticias					
3	Veinte metros de cuerda de nylon					
4	Un paracaídas de seda de nylon					
5	Una estufa portátil					
6	Una caja de leche en polvo					
7	Diez pistolas del calibre 45					
8	Dos recipientes con 50 l. de oxígeno					
9	Un mapa del cielo visto desde la luna					
10	Una barca inflable de salvamento					
11	Una brújula					
12	25 l. de agua potable					
13	Tres cohetes de señales luminosas					
14	Un botiquín de primeros auxilios con agujas hipodérmicas					
15	Un aparato de radio FM (emisor-receptor) con batería solar					

**Puntuación total: Individual \_\_\_\_\_ Grupo \_\_\_\_\_ Baremación:**

**Etapas:**

- 1 Indicar la respuesta correcta según la NASA.
- 2 Calcular la puntuación individual de cada uno y la grupal.
- 3 Sacar la media de las puntuaciones individuales.
- 4 Aplicar la siguiente fórmula:
- 5 Eficacia grupal =  $\frac{(\text{Media} - \text{Punt.grupo}) \times 100}{112}$

112

5. Señalar: La puntuación individual más alta y la más baja, la media de las puntuaciones, la puntuación del grupo y el porcentaje de eficacia en el cuadro común que se presenta.

La **clasificación de la NASA** es la siguiente:

15 - 4 - 6 - 8 - 13 - 11 - 12 - 1 - 3 - 9 - 14 - 2 - 10 - 7 - 5

**Observaciones sobre los objetos:**

- ✓ Comestible concentrado
- ✓ 20 m de cuerda (útil en caso de vendaje y para trepar)
- ✓ Tela de paracaídas (protege contra el sol y puede abrigar)
- ✓ Hornillo portátil para calentar alimentos (útil sólo en la cara oscura de la luna)
- ✓ Una caja de leche en polvo
- ✓ Dos tanques de oxígeno de 50 k cada uno (es lo más vital)
- ✓ Un mapa estelar (el medio más importante que van a tener para orientarse)
- ✓ Una brújula magnética (no sirve en la luna puesto que no hay polos magnéticos)
- ✓ 25 litros de agua. (Muy importante)
- ✓ Luces de bengala (llamada de socorro, si hay contacto visual)
- ✓ Botiquín de primeros auxilios (valioso en caso de accidente)
- ✓ Radio transmisor de FM (necesitarán comunicarse con la nave nodriza)

**Objetivos:**

1. Detectar el liderazgo en los grupos
2. Analizar el funcionamiento de trabajo en equipo.

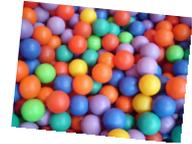
**Duración:** 45-60 minutos

**Nº de personas:** a partir de doce

## DINÁMICA TRABAJO EN EQUIPO: JUEGO DE PELOTAS

### Objetivos:

Comprobar el funcionamiento del trabajo en equipo  
Promover la capacidad de observación de los participantes



### Material:

- Pelotas de colores (diferentes colores mismo número de pelotas de cada color)
- Tarjetas rojas
- 3 jueces

### Instrucciones:

1. Cada equipo (3 grupos del mismo número de personas 5-6 personas máximo) tiene el mismo número de pelotas.
2. Tiene que ir dándoselas a los jueces, estos últimos sin hablar pueden cogerlas o no, en función de unas normas que sólo saben ellos y los equipos tiene que adivinar cuales son.
3. Gana el equipo que primero consiga quedarse sin pelotas

Los jueces sacarán tarjeta roja cuando por las reglas no puedan coger las pelotas

Reglas de los jueces:

- 🚫 Se recogerá la pelota que se den con la mano izquierda.
- 🚫 Se recogerá la pelota que se den de una en una.
- 🚫 Se recogerá la pelota cuando cada vez la entregue una persona diferente del mismo equipo
- 🚫 Se recogerá la pelota que sea de un color diferente de cada vez.

## DINÁMICA TRABAJO EN EQUIPO: LA ISLA DESIERTA

### OBJETIVOS:

- Resolver un dilema
- Defender la decisión de uno en un grupo.
- Ver el funcionamiento del grupo: líder, comunicación...



**DURACIÓN:** 45 minutos

**Nº DE PERSONAS:** mínimo 6 personas

### INSTRUCCIONES:

1º Leer individualmente el texto y decidir con qué seis objetos te quedas. 5´.

2º Exponer en común en grupo grande y decidir entre todos cuales son los seis objetos con los que se quedan.

El viaje a Tahití se ha convertido en una tragedia, el avión en llamas se ha posado en plena mar y se ha hundido.

Los sobrevivientes agarrados alrededor de una lancha neumática están rodeados de tiburones y se acaban de dar cuenta de que la barca se hunde lentamente.

Será imposible alcanzar la isla desierta, visible a algunos kilómetros, si no se aligera la barca.

Se han embarcado 12 objetos que pueden ser tirados al mar.

### OBJETOS DE LOS QUE SE DISPONE:

- 5 paquetes de pañales
- 1 revolver sin municiones
- 20 litros de agua potable
- 1 cartón de cigarrillos franceses
- La caja de la azafata que contiene el equivalente a 500€ en diferentes monedas.
- El libro de instrucciones de pilotaje del avión (500 páginas)
- Hilo de nylon y anzuelos
- Una caja de preservativos
- 2 botellas de ginebra de las cuales una está empezada.
- 1 paracaídas sin instrucciones
- 1 mechero de oro macizo
- 1 caja de maquillaje con 12 colores, 1 espejo y 4 pinceles.

### CRITERIOS A SEGUIR SEGÚN SALVAMENTO:

1º Señalización.      2º Supervivencia    3º Salud

## DINÁMICA EMPATÍA Y VALORES: EL BARCO

### OBJETIVO:

Sensibilidad - valores personales

**DURACIÓN:** 30 minutos

**Nº DE PERSONAS:** mínimo doce

### RECURSOS:

Humanos, tablero, tiza, borrador, hojas, lapiceros.



### INSTRUCCIONES:

El dinamizador solicita ocho voluntarios a los que dará un papelito con un personaje escrito y que abrirán cuando se les diga.

Además habrá 4 observadores.

El coordinador dibuja un barco, con su tripulación navegando en el mar, en el tablero, explica que la tripulación esta compuesta por:

Un médico, un científico, una prostituta, un deportista, un ladrón, un sacerdote, un político y un obrero.

El barco continúa su rumbo y de pronto crece el mar y el barco naufraga, logran sacar una pequeña barca en la cual **sólo caben dos personas** uno quien la maneja y otro de la tripulación.

Dos tareas:

1º a) Después de escuchar la historia cada personaje ve su papel y escribe su defensa y porqué.

b) ¿A quién salvaría usted? y ¿Por qué lo salvaría?

Los observadores se fijarán en la comunicación que se produjo entre los participantes

## DINÁMICA PARA FINALIZAR SESIÓN DE FORMACIÓN, RESUMIENDO

### **Objetivos:**

Este ejercicio tiene como objetivo cerrar una actividad formativa permitiendo a los alumnos resumir lo aprendido, darnos feedback y además finalizar con una sensación positiva respecto al material recibido.

**Duración:** 10 minutos

**Nº de personas:** Indiferente

### **Instrucciones:**

El formador/a apuntará en la pizarra las siguientes frases:

1. **Me ha sorprendido que...**
2. **He aprendido que...**
3. **Entendí que...**
4. **Me gustó...**
5. **No sabía que....**
6. **Lo que mas/ menos me ha (interesado, gustado, sorprendido, etc.) ha sido...**

Cada alumno completará las frases en un papel y luego compartirá sus respuestas en público, podemos añadir tantas frases como queramos, está es una manera de conocer como se ha desarrollado la clase, que ha funcionado mejor, que peor, que podemos cambiar, etc.