

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

- 212. DESCUBRIR**
- 213. PECERA**
- 214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA**
- 215. EJERCICIO DE LA NASA**
- 216. CON LAS MANOS EN LA MASA**
- 216. FANTASMAS**
- 217. CINTAS DE PREJUICIOS**
- 218. LIBRO MÁGICO**
- 219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA**
- 220. TORBELLINO DE IDEAS**
- 221. LOS MENSAJES**
- 222. DIÁLOGO**
- 223. AFIRMACIONES EN GRUPO**
- 224. PASEO EN LA JUNGLA**

212. DESCUBRIR

- 1. DEFINICION:** Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato.
- 2. OBJETIVOS:** Favorecer la observación y la capacidad de descripción.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.
- 4. MATERIALES:** -----
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad,
- 7. EVALUACIÓN:** Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones.
- 8. NOTAS:** -----

213. PECERA

- 1. DEFINICION:** Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo.
- 2. OBJETIVOS:** Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 10 años.
- 4. MATERIALES:** Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar bien alto para que todo el mundo las oiga.

6. DESARROLLO: El grupo que va a discutir se coloca en el centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda. Comienza la discusión entre las personas que están en el centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc. Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para toma una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún (2 o 3) mensaje por escrito y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda plantear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas las personas que están de portavoces consulten con su grupo. Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien representados? ¿Qué dinámica se dio? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?,

8. NOTAS: -----

214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA

1. DEFINICIÓN: Se trata de, en pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida.

2. OBJETIVOS: Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: .Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).

6. DESARROLLO: El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer a una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas , antes de pasar a la siguiente situación.

7. EVALUACIÓN: Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.

8. NOTAS: Plantear cuestiones variadas, por ejemplo:

- A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?

- Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?

- Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía anuncia un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais?
- Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?

215. EJERCICIO DE LA NASA

- 1. DEFINICION:** Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir.
- 2. OBJETIVOS:** Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.
- 4. MATERIALES:** Útiles para escribir. Lista de cosas.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie. Formar grupos de 6 - 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla. Finalmente compara los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA.
- 7. EVALUACIÓN:** Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? Cómo se ha dado?
- 8. NOTAS:** Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador. Las puntuaciones se sacarían de calcular la diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc..

HOJA DE INSTRUCCIONES

Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la ve nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo.

Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta llegar al 15 que sería el menos importante. Entre paréntesis respuesta correcta, y explicación, sólo para el animador/a.).

- 1 caja de cerillas (**15, no hay oxígeno**)
- 1 lata de alimento concentrado (**4, se puede vivir algún tiempo sin comida**)
- 20 metros de cuerda de nylon (**6, para ayudarse en terreno irregular**)
- 30 metros cuadrados de seda de paracaídas (**8, acarrear, protegerse del sol**)
- 1 aparato portátil de calefacción (**13, la cara iluminada está caliente**)

- 2 pistolas del 45 (**11, útiles para propulsión**)
- 1 lata de leche en polvo (**12, necesita agua**)
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l (**1, no hay aire en la luna**)
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (**3, necesario para orientarse**)
- 1 bote neumático con botellas de CO₂, (**9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas**)
- 1 brújula magnética (**14, no hay el campo magnético terrestre**)
- 20 litros de agua (**2, no se puede vivir sin agua**)
- Bengalas de señales (arden el vacío) (**10, útiles a muy corta distancia**)
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (**7, botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles**)
- 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (**5, comunicador con la nave**)

216. CON LAS MANOS EN LA MASA

- 1. DEFINICION:** Se trata de modelar por parejas con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina.
- 2. OBJETIVOS:** Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.
- 4. MATERIALES:** Arcilla o plastilina. Tela para tapase los ojos.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse.
- 6. DESARROLLO:** Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.
- 7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación?
- 8. NOTAS:** -----

216. FANTASMAS

- 1. DEFINICION:** Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo.
- 2. OBJETIVOS:** Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.
- 4. MATERIALES:** Una sábana. Algo para producir luz.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

6. DESARROLLO: En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo representa.

7. EVALUACIÓN: Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.

8. NOTAS: -----

217. CINTAS DE PREJUICIOS

1. DEFINICION: Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta".

2. OBJETIVOS: Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Cintas de cartulina, rotulador y celofán.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota",

6. DESARROLLO: El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, en base a lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta".

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo?

8. NOTAS: Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un desayuno, etc.

218. LIBRO MÁGICO

1. DEFINICION: Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos/as están en el centro. Se continúa con otra persona.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: -----

219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA

1. DEFINICION: Se trata de que todas las personas del grupo se besen.

2. OBJETIVOS: Deshinbir y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: Una alfombra, toalla o tela.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra y se da un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo?

8. NOTAS: ¡Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?

220. TORBELLINO DE IDEAS

1. DEFINICION: Se trata de realzar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás.

2. OBJETIVOS: Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años.

4. MATERIALES: Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca.

6. DESARROLLO: El animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntado en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos,

7. EVALUACIÓN: Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual.

8. NOTAS: Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una `por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. Si una vez colocados a alguien le sugieren nuevas propuestas se pueden añadir.

221. LOS MENSAJES

1. DEFINICION: Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil.

2. OBJETIVOS: Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: Cuatro fichas o recortes de prensa con textos a transmitir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos.

7. EVALUACIÓN: Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

8. NOTAS: -----

222. DIÁLOGO

1. DEFINICION: Se trata de mantener una conversación con ciertas premias.

2. OBJETIVOS: Aprender a dialogar. favorecer una comunicación verbal afectiva y el consenso.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos:

1- Presentación de posiciones.

2- Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible.

3- Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a".

4- Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideren de principio.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos?

8. NOTAS: -----

223. AFIRMACIONES EN GRUPO

1. DEFINICION: Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

2. OBJETIVOS: Conocer las disientas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate.

7. EVALUACIÓN: ¿En qué se estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros?

8. NOTAS: Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate 3 cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiera hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

224. PASEO EN LA JUNGLA

1. DEFINICION: Consiste en decidir la posición para atravesar una jungla imaginaria.

2. OBJETIVOS: Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada las dificultades y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posesiones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

7. EVALUACIÓN: ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

8. NOTAS: Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.