

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TÉCNICAS PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN

La participación activa de los componentes de un grupo es una estrategia que facilita el desarrollo de un clima de confianza, despierta el interés por el trabajo en grupo, ayuda a compartir los conocimientos, los motiva y facilita la convivencia. A continuación se presentan algunas técnicas diseñadas para fomentar la participación y facilitar que el grupo genere una mínima estructura interna que permita su avance posterior. Se las conoce con el nombre de técnicas de grupo.

Discusión dirigida

Consiste en un intercambio de ideas entre varios participantes que previamente han trabajado sobre un tema que puede analizarse desde distintas posiciones. No conviene utilizarla en grupos de más de veinticinco personas.

Objetivo: Esta técnica se centra en profundizar en los conocimientos mediante un análisis crítico de los temas y estimular la comunicación interpersonal, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Preparación: Días antes del empleo de la técnica el moderador decidirá el tema a tratar en función de los intereses del grupo y elaborará una información que contenga toda la información que pueda ser de utilidad para los participantes. Les facilitará, además, varias preguntas preparadas para iniciar y guiar la discusión y fijará la fecha de la misma.

Desarrollo: Facilitará la participación si el moderador va pidiendo sus opiniones, concediendo los turnos de palabra y permitiendo las aclaraciones que vayan surgiendo. A medida que se agoten los comentarios, el moderador realizará un resumen de lo tratado, para finalizar con una visión de conjunto, sin inclinarse nunca a favor de una u otras opiniones.

Seminario

El grupo de participantes estudia en profundidad un tema pero, no recibe información ya elaborada, sino que debe investigar y estudiar el tema en reuniones, presentando al final un informe con los datos obtenidos. Conviene que el grupo no tenga menos de cinco componentes ni más de doce y que todos posean un nivel similar de conocimiento e intereses homogéneos.

Objetivos: Se relacionan con la adquisición de conocimiento a través del descubrimiento de los distintos aspectos.

Reglas:

- Las reuniones deben estar planificadas;
- Su duración no excederá de tres horas;- En la primera reunión se elige un coordinador y un secretario y se diseña un plan de trabajo.

Fases:

1. Búsqueda individual de información.
2. Puesta en común y establecimiento de las conclusiones.
3. Elaboración del informe resumen de las conclusiones del grupo.

Phillips 6/6

Se divide al grupo en subgrupos de máximo seis integrantes que durante seis minutos discutirán para responder a una pregunta o resolver un problema o caso formulado por el moderador.

Objetivo: Esta técnica suele utilizarse de apoyo a otras técnicas de grupo cuando por alguna razón se necesite: promover rápidamente la participación de todo el grupo, obtener muchas opiniones en poco tiempo; resolver un problema de forma creativa y descubrir las divergencias existentes ante un tema concreto.

Desarrollo: Los grupos se reúnen en salas diferentes y cada uno de los integrantes expone su opinión durante un minuto. Un secretario designado por el grupo tomará nota de las aportaciones, y en el último minuto, se realiza un resumen de opinión del subgrupo. Un portavoz de cada grupo expone en el aula común sus resultados, que una vez comparados con los del resto de los subgrupos serán sintetizados por el moderador y anotados en la pizarra. Si todavía quedasen puntos por tratar se repite el proceso hasta que se hayan trabajado todos los aspectos.

Tormenta de ideas

Es una técnica en la que los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se les ocurra a propósito de un tema o como solución a un problema, no se hacen anotaciones en el proceso, sólo al final, cuando se agotan la producción de ideas, se realiza una evaluación de las mismas.

Objetivo: La tormenta de ideas permite ante todo desarrollar la creatividad y se utiliza para descubrir conceptos nuevos, resolver problemas o superar el conformismo y la monotonía.

Desarrollo: Antes de comenzar la tormenta se expone el problema y se explican las reglas: las ideas se expresan con independencia de su calidad; no se valorará ninguna idea hasta que se diga la última frase; se recomienda asociar libremente las ideas propias con las ya expuestas; cuantas más intervenciones, más posibilidades de encontrar posibilidades válidas; los turnos de palabra se concederán de manera indiscriminada. Al final, tres o cuatro personas que no hayan participado en la fase de producción analizarán todas las ideas para valorar su utilidad en función del objetivo que se pretendía con el empleo de la técnica.

Miremos más allá

Objetivo: Apoyar a un grupo a organizarse, ordenar y planificar su trabajo a la hora de ejecutar actividades concretas.

Materiales: Hoja y lápiz para cada participante, pizarrón o rotafolio.

Requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones.

Desarrollo:

1. Cada participante responde por escrito a una pregunta preparada de antemano por la organización.

2. Se forman grupos y a sus coordinadores, para que pongan en común las respuestas y hagan un modelo ideal. Este modelo sería detallado.

3. Se reúnen los coordinadores, cada uno presenta su modelo ideal escrito en el pizarrón. Quien coordina los grupos debe ir anotando todo lo que hay en común y aspectos que puedan faltar.

4. En base a la discusión de cada modelo, se puede elegir uno por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por ser factible de llevar cabo.

5. Centrándose en el modelo elegido se detallan las necesidades más urgentes ha resolver y tareas que se pueden hacer.

6. Luego se elabora un plan de cómo podría irse cumpliendo otras tareas para alcanzar el modelo ideal (acciones, controles, evaluaciones, responsables...), luego se precisan esas acciones.

7. Con un plan elemental se precisan las acciones inmediatas con la siguiente guía:

- ¿Qué se va ha hacer?, ¿Para qué?, ¿Cómo?, ¿Quiénes?, ¿Con qué medios?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Plazos?

La baraja de la planificación

Objetivo: Conocer y ordenar los pasos que deben seguirse en un proceso de planificación en un plan de trabajo concreto.

Materiales: Tarjetas grandes (15 x 25 cm.) en las que se escriben los pasos de un proceso de planificación, como si fueran naipes de una baraja.

Desarrollo:

1. Se divide a los participantes en grupos de cuatro personas cada uno.
2. Se elabora un juego completo de cartas para cada grupo, y uno adicional.
3. Se barajan todas las cartas y se reparten nueve a cada equipo, dejando las restantes al centro. Cada equipo debe deshacerse de sus cartas repetidas y tener nueve cartas distintas en la mano (o sea, los nueve pasos básicos para la planificación).
4. Se juega como en un juego de baraja (naipe): un grupo se descarta de una repetida y la coloca en el centro, hacia arriba, tomando la de encima del grupo. Sólo se puede cambiar una carta cada vez. Si el grupo de la izquierda necesita esa carta que está arriba la toma, si no saca la que sigue del grupo y se descarta de una repetida. Y así se sigue.
5. Una vez que el grupo tenga las nueve cartas diferentes deberá ordenarlas de acuerdo a lo que creen debe ser los pasos ordenados del proceso de planificación.
6. Cuando cualquiera de los equipos considera que su escalera está bien ordenada dice: Escalera. El coordinador actuará como juez haciendo que el resto del grupo descubra si hay o no errores.
7. Al descubrirse un error el equipo que ha propuesto debe reordenar su baraja. Se debe discutir el orden propuesto por cada equipo para poderlo defender y sustentar frente al grupo.

8. El primero de los equipos que restablece el orden correcto es el que gana. Se discute en conjunto y el por qué del orden de cada paso de la planificación.

Reconstrucción

Objetivo: Analizar la capacidad de organización de un grupo y analiza el papel del liderazgo en el trabajo.

Materiales: Papel y lápiz para cada participante, papel grande y marcadores.

Desarrollo:

1. Se forman grupos (cuatro como máximo)
2. El que coordina da una explicación
3. Los participantes tienen 30 minutos para llegar a tomar una/s decisión/es.
4. Una vez agotado el tiempo, se pasa al plenario, donde cada uno expone las conclusiones a las que llegaron escritas en un rotafolio.
5. No es necesario entrar a discutir el contenido de las conclusiones lo central de esta técnica es reflexionar sobre:
 - En qué se fundamentaron para llegar a determinadas conclusiones.
 - Como se organizaron para trabajar
 - Dificultades para llegar a tomar las decisiones

Juego de roles

La técnica del juego de rol permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente.

Materiales:

- Descripción precisa y detallada de la situación que se va a desarrollar (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, etc.).
- Papeles o roles que forman parte de la misma. Número y características de los personajes e intereses que tienen en la situación. Sin olvidar el papel de los y las observadores/as que desempeñarán algunos y algunas participantes, quienes habrán de tener muy claro cómo deben actuar durante la representación y a qué aspectos deben prestar atención y tomar nota.

Pasos a seguir.

1. Al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as. La persona dinamizadora presenta la situación y explica a todas las personas las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
2. Las personas con roles asignados salen de la sala, se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).
3. Se ambienta la sala y se hace pasar a los personajes para comenzar la representación.

4. El animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo, teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. En caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.
5. En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la persona dinamizadora les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

Importante.

El juego de roles es un “laboratorio”. Nadie debe participar si no lo desea. La teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.

TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN

Muchas veces la labor de un grupo queda mediatizada por el tiempo de que dispone para su realización; en otros casos, que una entidad grupal pretenda tomar decisiones como tal, cuando el posicionamiento individual sobre las mismas es diverso, puede resultar difícil, e incluso imposible. Las técnicas que a continuación relacionamos vienen especialmente diseñadas para facilitar esta tarea al grupo, ayudándole a rentabilizar en tiempo y esfuerzo. Son las siguientes:

Integración en un grupo hostil

Objetivos:

- a) Crear en el grupo, considerado hostil, un clima positivo.
- b) Integrar un grupo que se resiste a entrar en los ejercicios.

Se puede aplicar a cualquier número de participantes en una sala grande y su duración es de una hora.

Desarrollo:

1. El monitor pide al grupo que formen subgrupos de tres personas con los que estén más cerca.
2. Distribuye a cada grupo una hoja en la que deberán responder a esta pregunta: "¿Cómo se sienten aquí?". Cada subgrupo hace una lista de cómo se sienten.
3. Luego el animador invita a cada subgrupo a leer su lista, que se irá escribiendo en el pizarrón o rotafolio, señalando los puntos que se consideren positivos y los que se consideren negativos.
4. A continuación, se hace a los mismos tríos esta otra pregunta: "¿Cómo se sienten respecto a mi presencia aquí?"

5. De nuevo leen las respuestas y se escriben en el pizarrón o rotafolio, señalando también las positivas y las negativas.

6. Se pasa a la tercera pregunta: "¿Cómo se sienten respecto a la persona que los envió a este curso?". Se leen las respuestas y se escriben como antes, señalando también lo positivo y lo negativo.

7. Se termina con una sesión plenaria en las que se analizan las respuestas que se han dado en las tres preguntas. Generalmente se puede observar que en las respuestas a la primera pregunta predominan los aspectos negativos y en las respuestas a la segunda y la tercera aparecen más aspectos positivos, cosa que demuestra que se ha producido un cambio de clima en el curso y que hay posibilidades de una mayor integración.

Solución creativa de un problema

Objetivo:

- a) Observar actitudes grupales en la solución de problemas.
- b) Explorar las influencias interpersonales que se producen en la solución de un problema.

Desarrollo:

1. El monitor explica que se trata de dar con una solución creativa de un problema; para lo cual debe llegar al consenso. Todos deben prestar mucha atención al proceso de discusión, pues al final tendrá que ser analizado en grupo.

2. A continuación, expone el problema que los subgrupos deberán solucionar en unos diez minutos:

"Hace años un comerciante londinense era deudor de una gran cantidad de dinero a una persona que le había hecho un préstamo.

Este último se enamoró de la joven y bella hija del comerciante. Y le propuso un acuerdo: le cancelaría la deuda si llegaba a casarse con su hija. Tanto el comerciante como su hija quedaron espantados pues no lo querían. El prestamista propuso que dejaran la solución en manos de la Providencia.

Sugirió que pusieran una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la joven debería sacar una de las dos piedras de la bolsa. Si sacaba la piedra negra se convertía sin más en su esposa y quedaba cancelada la deuda del padre. Si sacaba la blanca, se quedaba con su padre y también quedaba cancelada la deuda. Si no aceptaba este juego providencial, el padre iría a la cárcel y la hija moriría de hambre. Aunque obligados por la situación, el comerciante y su hija aceptaron. Salieron a un camino del jardín que estaba lleno de piedras. El prestamista se agachó para coger las dos piedras y con habilidad logró meter dos piedras negras en la bolsa. La joven cayó en la cuenta de la estratagema. Entonces, el prestamista pidió a la joven que sacara la piedra que iba a decidir tanto su suerte como la de su padre".

Se trata, en este punto, de que el grupo dé una solución que encontró la joven para poder quedarse en compañía de su padre y que les fuera cancelada la deuda. (Solución: la joven del cuento metió la mano en la bolsa, cogió una de las dos piedras y al sacarla, sin mirarla, y como por descuido, la dejó caer entre las demás piedras del camino quedando mezclada con ellas).

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

La rueda: Los participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela.

El aviso clasificado: se les pide a los participantes que confeccionen un aviso clasificado, vendiéndose. Luego, se ponen en círculos interior y exterior y se van mostrando los avisos unos a otros hasta dar la vuelta completa.

Después, se elige a alguien que comience diciendo a quién compraría y porqué.

Cadena de nombres: hay que decir el nombre y luego la persona a la derecha dice su nombre y repite el nombre de los que anteriormente se presentaron. Juego de memoria. Puede variarse utilizando, además del nombre, algún animal o inclusive el sonido que éstos producen (para chicos es muy bueno).

Fiesta de presentación con variaciones:

Material: lápices, alfileres, hojas, etc.

Se les da 10 minutos para expresarse con cualquiera de las siguientes variaciones:

- a) Caricaturas de sí mismo, dibujo, historieta, etc.

- b) Gráfico de torta, donde se ubica proporcionalmente cada uno de los aspectos de la vida (familia, trabajo, diversión, etc.)

- c) Descripción de sí mismo como aviso clasificado.

- d). Se arroja un objeto hacia alguno de los participantes del círculo y éste debe decir su nombre y su edad.

- e). Se forman filas y van pasando de a uno y escriben el nombre en el pizarrón.

Presentación por parejas

Se les solicita a los integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas (preferentemente un desconocido y del sexo opuesto) los participantes se ubican cada uno con su pareja y durante un par de minutos (5) se comentan nombre, estado civil, lugar, etc. Cuando finaliza la charla sobre sus vidas se hace un círculo y cada uno deberá presentar al grupo lo que su pareja le contó.

Presentación con valor

Al que se considere persona desenvuelta se le pedirá que se ubique en el centro de un círculo y emplee (3) unos minutos para presentarse expresando aquello que pase bajo el foco de su conciencia.

Mientras esta persona “decidida” habla, se le pide al resto del grupo que trate de analizar cómo es su personalidad y cómo se expresa a través de su postura, movimiento, tono de voz, etc. El coordinador del grupo podrá pararse en el centro y hacer una demostración.

Bienvenidos:

Desarrollo: Cada participante tendrá 11 letras iguales y mientras se presenta tendrá que intercambiar el resto de las letras con el resto de los integrantes del grupo, para poder formar la palabra bienvenidos, el primero que la forma gana.

Actividades obtenidas de:

Sales, M. (2000). *Carpeta de Dinámicas de Grupo*. Argentina: UCH – Dinámicas de Grupo. En: www.uch.edu.ar/rrhh