

# JUEGOS DE COMUNICACIÓN

## Fila de cumpleaños <sup>1</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 9 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

**¿Pueden -comunicándose sin palabras- hacer una fila ordenada, según el cumpleaños de cada quien?**

### Objetivos

Comunicación efectiva, participación de todo el grupo, concentración.  
Diversión.

### Desarrollo

El juego se hace en silencio. L@s participantes tienen que formarse en una larga fila, imaginándose en una larga tabla encima de un profundo abismo, y reciben la consigna de ordenarse según el día y mes de su cumpleaños (de enero a diciembre, no importa el año de nacimiento). Tienen que buscar la manera de entenderse sin palabras (ni cifras escritas), intercambiándose de lugar únicamente con un(a) vecin@ a la vez. Durante todo el juego las personas permanecen en fila (no se agrupan, si no se 'caen al abismo'). Eso es importante para evitar que una o pocas personas conduzcan todo el juego.

### Evaluación

Aquí se analizan posibles malentendidos, diferentes canales de comunicación, problemas para escuchar y entender, problemas para expresarse y hacerse entender.

### Variantes

*Fila de cumpleaños a ciegas:* algunas personas (voluntarias) asumen el rol de 'ciegas' (con los ojos vendados) y tampoco pueden hablar. El grupo tiene que apoyarlas para que se acomoden en el lugar correcto. Muchas veces hace falta insistir varias veces al grupo para que apoyen a las 'ciegas'.

### Comentarios

Tratamos de colocarnos siempre en algún lugar con pequeños desniveles (separación pasto-cemento, murito de jardín, escaleras, borde de fuente ...) para hacer más llamativo el juego.

---

<sup>1</sup> Idea de **Martha Harrison** en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001, p. 69. Ilustración de **José Ángel Omeñaca Moya**.

## La foto movida <sup>2</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

### ¿Puedes acomodarte para completar una “foto” con las personas del otro equipo?

#### Objetivos

Explorar en una actividad muy creativa y sorprendente las posibilidades y las limitaciones de los diversos canales de la comunicación. Analizar la riqueza de interpretaciones, percepciones, malentendidos y códigos.

#### Desarrollo

El grupo se divide en equipos de ocho a diez personas. Cada equipo se imagina una situación para una ‘foto’ (por ejemplo: un bosque, un volcán, un partido de tenis, un accidente en la calle, ...). Sin preparar o tomar utilería se acomoda todo el equipo ‘dentro de la foto’ (por ejemplo: Juan es un pino, Marcela es pasto y Pedro es un montón de arbustos, para hacer un bosque). Los otros equipos se acercan en silencio y se acomodan también en la foto (por ejemplo, cuatro personas forman un arroyo con rocas) o, por lo menos, en lo que creen que es la foto.

#### Evaluación

¿Lograron escenificar su foto con todo el equipo? ¿Lograste entender la “foto”?  
¿Te costó trabajo integrarte? ¿Hubo malentendidos? ¿Qué nos enseña sobre la comunicación efectiva?

#### Variantes

Se puede trabajar con equipos “complementarios”: si el primer equipo enseña una orquesta de salsa, el otro equipo puede formar la audiencia entusiasta que baila al son de la música.

---

<sup>2</sup> Limpens, Frans, *Generación M. Manual de educación en derechos humanos para docentes de secundaria*. Querétaro, Educación y Capacitación en Derechos Humanos, 2003, 183 pp. (<http://www.hrea.org>).

## Mensajes misteriosos <sup>3</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	40-50 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Hojas, plumones negros, lápices, cartulina, sobres o ligas.

## Preparamos rompecabezas verbales con 25 palabras en 5 frases y resolvemos en equipo uno de estos.

### Objetivos

Promover la comunicación efectiva y la cooperación en pequeños equipos. Incentivar el buen sentido del humor. Aprender a tomar decisiones por consenso.

### Desarrollo

*(primera fase: construcción del material)* Se forman grupitos de cinco personas quienes reciben una hoja de papel, una cartulina blanca, unas tijeras, un plumón negro y cinco sobres blancos (o cinco ligas). Cada equipo inventa –con la participación de cada quien- cinco mensajes ingeniosos y divertidos. El número total de palabras de estos mensajes no debe ser superior a 25. Se busca obtener exactamente 25 palabras. Puede haber frases más cortas (3 palabras), combinadas con frases más largas (7 palabras), con que el total de palabras no supere los 25. Se escriben todas las palabras de los mensajes en letras mayúsculas de igual tamaño en la cartulina y se recortan palabra por palabra. Después se introducen cinco palabras en cada uno de los cinco sobres (o se unen montoncitos de 5 palabras con una liga). Cada sobre tendrá palabras revueltas de diferentes mensajes. Finalmente se intercambian estos cinco sobres (o montoncitos de 5 palabras) con los sobres de otro equipo.

*(segunda fase: descubrimiento)* Cada equipo trabaja con cinco sobres preparados por otro equipo. Cada miembro del equipo toma un sobre que contiene cinco palabras sueltas que no forman ninguna frase coherente. Con todas las palabras se pueden formar cinco mensajes, así que cada quien intenta formar un mensaje intercambiando palabras con las demás personas de su equipo. Todo el mundo puede hablar, pero nadie puede pedir palabras a otra persona. Se tiene que esperar a que otra persona le regale palabras.

### Evaluación

---

<sup>3</sup> Garaigordobil Landazabal, Maite, *Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid, Ediciones Pirámide, 2003, p. 84. Variaciones de Frans Limpens. Ilustración de Alejandro Mojica.

¿Participaste activamente en la creación de los mensajes? ¿Tomaron en cuenta las opiniones de todas las personas del equipo? ¿Les fue difícil primero inventar frases y luego descubrir otras frases? ¿Qué te llamó la atención en la cooperación en tu equipo para descifrar las frases?

### **Variantes**

Se puede elegir una versión más sencilla: se muestran todas las palabras (acostadas en una mesa, por ejemplo) para todo el equipo. En una versión más complicada se pide a cada persona guardar sus palabras en la mano, como si fuera un juego de naipes y se van pasando de una persona a otra sin ensañarlas al resto del equipo.

### **Coincidencias <sup>4</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	10-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

## **Mostramos el mismo símbolo con la mano, sin hablar y sin ponernos de acuerdo con gestos.**

### **Objetivos**

Analizar la importancia de una comunicación clara y precisa en la toma democrática de decisiones y el trabajo en equipo. Favorecer la cohesión del grupo, la aceptación mutua y la confianza. Diversión.

### **Desarrollo**

El grupo sentado en círculo, manos detrás de la espalda. Se explica que todo el juego se hará en silencio y sin gestos para ponerse de acuerdo con otras personas del grupo. Se puede pedir que el grupo mantenga los ojos cerrados hasta los momentos de levantar manos.

Cada quien tiene que pensar -en silencio- en algún símbolo que se puede expresar con una mano (excluir explícitamente símbolos obscenos y ofensivos). A una señal (contar “uno, dos, tres...”) todo el mundo levanta una mano y muestra algún símbolo (la “V” de victoria, un puño cerrado, etcétera). Se observan un rato las diferentes propuestas –sin hablar- y se vuelve a poner las manos detrás de la espalda, contar hasta tres y otra vez aparecen las manos... El reto es llegar a un solo símbolo para todo el grupo sin hablar y sin hacer gestos.

### **Evaluación**

---

<sup>4</sup> **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 89-90. Variantes de **Frans Limpens**.

¿Les costó mucho trabajo coincidir en un solo símbolo? ¿Cómo se hizo el proceso de toma de decisiones? ¿Nadie hizo trampa? ¿Es posible llegar a un acuerdo sin comunicación? ¿Cómo fluyó la comunicación en este juego?

### **Variantes**

Con grupos más jóvenes se puede proponer la manera de poner las manos y dejar solamente dos opciones (por ejemplo: palma arriba, palma abajo).

Otras consignas pueden ser:

- Señalar a una persona del grupo. El reto es llegar a señalar con todo el grupo hacia la misma persona (incluyendo esta persona: tiene que señalar a si misma).
- Levantar (con dos manos) una cantidad de dedos del 1 al 10.
- Tener la mano abierta y solamente dos dedos se tocan (pulgar con meñique, índice con anular).
- Hacer con la mano algún movimiento bien definido y breve.
- Hacer algún movimiento entre dos manos (por parejas, una mano de cada quien). Se puede permitir una breve comunicación con la pareja (aunque es muy difícil de controlar) o –mejor- dejar todo al mismo momento de actuar: no se decide antes siquiera *quienes serán parejas*, ni las parejas se ponen de acuerdo qué hacer. Se deja tiempo suficiente para pensar, pero en la vuelta se tiene que reaccionar al mismo momento, sin esperar... esta última opción puede ponerse muy interesante y durar un poco más largo.

En una nueva vuelta se puede pedir al grupo de sentarse en círculo, pero mirando hacia fuera (y sin voltearse jamás). Quien coordina tendrá entonces la tarea de decir qué muestran las manos (más fácil con números, por ejemplo). ¿Logran ponerse de acuerdo con este obstáculo extra?

### **Conteo grupal <sup>5</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Cualquier espacio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

## **¿Pueden realizar un conteo en grupo sin equivocarse?**

### **2. Objetivos**

Coordinación y cooperación. Búsqueda de soluciones alternativas, tomando en cuenta las posibilidades y limitaciones de cada persona.

---

<sup>5</sup> Variación de un juego sugerido en el apartado de 'juegos cooperativos' en Wikipedia.

### 3. Desarrollo

El grupo realiza la actividad sentada en círculo, todo el mundo viendo hacia afuera, de espaldas hacia el centro del círculo, pero puede cambiar de posición para los momentos de toma de decisiones.

El grupo tiene que realizar un conteo (de 1 a 30, por ejemplo), en orden ascendente sin brincarse ningún número entero, con un ritmo acordado y alternándose las personas de forma aleatoria. No puede 'contar' más de una persona a la vez. Cuando hablan dos o tres a la vez el grupo pierde y se vuelve a empezar. Cada quien del grupo debe decir por lo menos uno de los números. Cuando pierde el grupo debe empezar otra persona con el 'uno'.

### 4. Evaluación

¿Lograron ponerse de acuerdo? ¿Lograron alcanzar la meta sin hacer trampas?  
¿Escucharon todas las opiniones?

### 6. Comentarios

Vigilar de cerca la aplicación de las reglas. Dividir grupos numerosos en subgrupos de cerca de 15 personas.

## Dictar dibujos <sup>6</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	30-40 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Papel, lápices

## Dibujamos lo que nuestra pareja nos comunica verbalmente.

### Objetivos

Sirve para analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.

### Desarrollo

Hay que dejar bien claro que, hasta el final de todo el ejercicio, las personas 'dibujantes' no pueden mirar el dibujo modelo, ni los dibujos de las otras parejas. En la evaluación se comparan los dos dibujos realizados con diferentes reglas.

El grupo se divide por parejas que se sitúan de espaldas y sin tocarse. El(la) coordinador(a) dibuja un primer dibujo con figuras geométricas. La persona de

---

<sup>6</sup> Idea original de **Leavitt y Mueller (1951)** en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 87-91. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

Variación de **Frans Limpens**. Ilustración de **Alejandro Mojica**.

cada pareja que lo está viendo trata de dictarle a su pareja el dibujo, sin que la persona 'dibujante' pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno de los miembros de la pareja puede volver la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas (cuando quienes dictan se callan) y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar, cambiando las reglas. Esta vez, quien dicta se pone del otro lado de su pareja, quedando frente a frente, y comienza a dictar, sin hacer gestos con las manos o con la cara. Esta vez la pareja 'dibujante' puede hablar y hacer preguntas, pero no puede dejar ver su dibujo.

El ejercicio se repite de las dos formas cambiándose los roles en cada pareja y utilizando un dibujo mucho más abstracto o irregular. En la evaluación (¡muy importante!) se analizan los elementos que estimularon o bloquearon la comunicación.

### **Evaluación**

Analizar con calma los diferentes aspectos de la comunicación efectiva (escucha y paciencia, retroalimentación, la necesidad de construir un código común, malentendidos) en las diferentes situaciones del juego. Comparar los resultados de las dos fases del juego. Comentar las diferencias entre el primer dibujo (con figuras geométricas) y el segundo (un garabato).

### **Variantes**

Con niñ@s de primaria y secundaria se recomienda trabajar con una o pocas personas que ve(n) el dibujo y que explica(n) al resto del grupo. Primero de espaldas al grupo (silencio del grupo) y luego de cara a cara (el grupo puede hacer preguntas).

### **Comentarios**

Se tiene que repetir varias veces que no se trata de terminar lo más pronto posible, sino de explicar lo mejor que se pueda. Puedes sugerir que es mejor repetir más de una vez las instrucciones del dibujo (igual como tú repites las mismas instrucciones del juego).

## **El dibujo <sup>7</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Papel, lápices

---

<sup>7</sup> Omeñaca Cilla, Raul & Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente, *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, Paidotribo, 1999, p. 102. Ilustración de **José Ángel Omeñaca Moya**.

## **Dibujas en la espalda de una persona quien trata de plasmar la misma figura en un papel.**

### **Objetivos**

Promover la comunicación y la cooperación en pequeños equipos. Promover la paciencia y la escucha. Manejo de frustración y búsqueda de soluciones a los problemas surgidos.

### **Desarrollo**

El grupo se divide en pequeños equipos de entre 4 y 6 personas (de preferencia todos los equipos con el mismo número de integrantes) quienes se acomodan en fila y se sientan en el piso. Se pasa un pequeño dibujo a las últimas personas de cada fila quienes –en silencio- trazan este dibujo en las espaldas de las personas que están sentadas frente a ellas. Estas personas a su vez trazan el mismo dibujo en las espaldas de las siguientes personas y así sucesivamente hasta llegar a las primeras personas en cada fila, quienes tratarán de plasmar este dibujo en papel. Se trabaja en silencio y sin ver el papel ni el dibujo que resulte hasta terminar la actividad.

Se repite el juego varias veces (con dibujos diferentes), cambiando las posiciones de las personas en cada fila, para que le toque dibujar en papel a todo el mundo.

### **Evaluación**

¿Cómo quedaron los dibujos? ¿Se parecen mucho al original? ¿Lograron pasar bien los mensajes en tu equipo? ¿Por qué (no)? ¿Surgieron problemas en su equipo? ¿Qué hicieron para resolverlos? ¿Se tomaron en cuenta las ideas de todo el equipo para mejorar el trabajo? ¿Aprendiste algo sobre la comunicación? ¿Cómo viste el trabajo en equipo del grupo en este juego?

### **Las Tes <sup>8</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	60 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Sobres con piezas cortadas

**¿Logras explicar a otra persona cómo armar una T mayúscula con cinco piezas de papel exactamente igual al modelo que recibiste?**

### **Objetivos**

---

<sup>8</sup> Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 290-292.

La técnica nos enseña sobre las dificultades de la comunicación, la empatía y los múltiples problemas y malentendidos que puedan surgir en un diálogo.

### **Desarrollo**

Parece muy sencillo: explicar a otra persona como armar un rompecabezas de cinco piezas... y resulta muy complicado.

### **Preparación**

El/la coordinador(a) prepara suficientes ejemplares de los rompecabezas. Para un grupo de 30 personas se necesitan 20 sobres y se sacan 30 copias de la T de la siguiente manera:

- ✓ 10 copias en papel blanco (para las planillas)
- ✓ 10 copias en papel de un color (verde, por ejemplo)
- ✓ 10 copias en papel de otro color (rojo, por ejemplo).

Se recortan las piezas de los rompecabezas de color y se preparan grupitos de las cinco diferentes piezas, pero con los colores mezclados (dos piezas verdes con tres rojos, por ejemplo). En cada sobre se pone un juego de 5 piezas. En 10 sobres se apunta "emisor(a)", los otros 10 sobres dirán "receptor(a)". En los sobres que dicen "emisor(a)" se mete también una plantilla doblada. Se hacen parejas de sobres (uno que dice "emisor(a)" con uno que dice "receptor(a)", conviene ponerles números o algo para distinguirlos bien)

El/la coordinador(a) se fija que cada pareja de sobres tiene diferentes combinaciones de piezas verdes y rojas: por ejemplo el sobre 3 "emisor(a)" tiene 3 piezas rojas y 2 verdes, y el sobre 3 "receptor(a)" tiene 2 piezas rojas y 3 verdes.

### **Desarrollo**

El grupo se divide en tríos. En cada trío habrá una persona "emisora", una persona "receptora" y una observadora. Las "emisoras" y "receptoras" reciben sus respectivos sobres. Las "emisoras" tienen que explicar a su pareja receptora cómo armar el rompecabezas de forma de T mayúscula, sin enseñar sus manos, sus piezas ni su planilla, y sin ver las manos o las piezas de la pareja. Receptoras y emisoras pueden hablar libremente

La persona observadora no puede hablar para nada, ni intervenir en ningún momento del proceso de resolución del problema. La observadora puede sostener alguna cartulina u otra cosa entre sus compañeras del trío, para que no puedan verse las manos, ni las piezas. Normalmente se utilizan dos sillas por trío para acomodarse: las sillas se juntan de espaldas y los asientos serán como las "mesas de trabajo" para la emisora y la receptora, quienes se sientan en el piso, viéndose cara a cara. Las espaldas de las sillas tapan de vista las piezas del rompecabezas de la otra persona.

La T formada por la persona receptora tiene que ser igual a la T de la planilla (hay varias opciones –más fáciles– de formar una T con las mismas piezas, pero estas NO se aceptan). El reto de la pareja es establecer una buena comunicación y construir exactamente la misma T. El/la coordinador(a) controla todo el tiempo

las posibles soluciones para evitar que un grupito termine sin haber cumplido la tarea.

Después de unos 15 minutos se puede permitir un cambio en los roles de los tríos que todavía no terminan: la observadora puede tomar el lugar de la emisora y viceversa. En este momento se empieza de cero, seguramente con ánimos frescos...

Parar el ejercicio después de unos 25-30 minutos. No se trata de exasperar al grupo, y no es necesario de que cada trío termine.

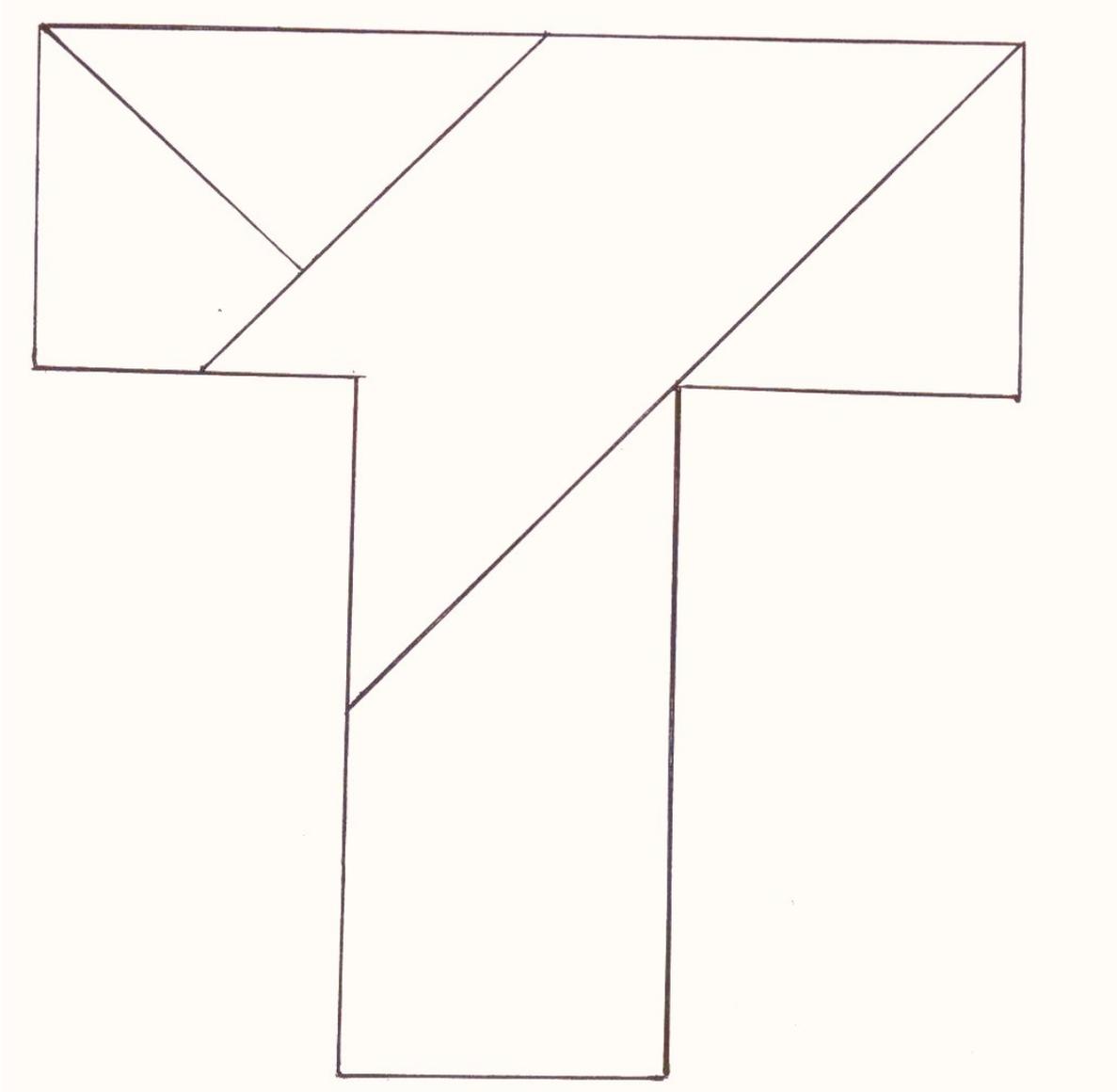
### **Evaluación**

Hablar de los malentendidos, los problemas, las complicaciones y también los recursos, los logros y los aprendizajes relacionados con la comunicación efectiva en esta tarea complicada. ¿Hubo conflictos en las parejas? ¿Lograron superar tantos obstáculos? ¿Cómo lo hicieron?

### **Comentarios**

El ejercicio es mucho más difícil de lo que aparenta. Es una excelente oportunidad para reflexionar sobre nuestros problemas de comunicación, nuestra falta de paciencia y empatía en muchos conflictos, sobre la incomprensión y la falta de escucha activa, sobre la importancia de una retroalimentación precisa, sobre la necesidad de romper esquemas (y no adelantarme), sobre el riesgo de tomar por hecho algunos aspectos sin verificar...

### **Material de entrega**



## Construir un puente <sup>9</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	50-60 minutos
<b>Lugar</b>	Varios espacios separados
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Juguetes de construcción

**Dos equipos tratan de construir partes simétricas de un solo puente gracias a los intercambios de instrucciones verbales.**

---

<sup>9</sup> Nos enseñó el juego Alfred Kaufmann.

## Objetivos

Comunicación precisa a pesar de varios obstáculos y cambios de interlocutores.  
Cooperación y trabajo en equipo.

## Desarrollo

Se trabaja con dos pequeños equipos (5-7 personas por equipo) en espacios separados. Además, se necesita un tercer espacio para la negociación. Cada equipo recibe exactamente el mismo material (una bolsa cerrada con varios bloques de construcción, estilo lego, de preferencia entre 15 y 20 piezas por equipo. Los bloques son de diferentes tamaños y colores, pero cada pieza debe tener su 'pareja' en la otra bolsa). A cada equipo se le da también media hoja con las instrucciones.

Se recomienda leer la primera parte de las instrucciones para todo el grupo: "Con todas las piezas de lego que se les repartió tienen que construir un puente **con luz** perfectamente simétrico al del otro equipo de manera que cuando se junten las dos mitades del puente logren conectarse bien hasta formar un solo puente. El puente tiene que tener una pequeña rampa al inicio de él para permitir que los peatones puedan subir y cruzar. **Tienen que utilizar todas las piezas**" Después de resolver las dudas los equipos se van a sus lugares de construcción (un equipo no debe poder ver ni escuchar al otro equipo desde su lugar de construcción).

En los lugares de construcción cada equipo abre su bolsa y lee la segunda parte de las instrucciones: "Los grupos van a tener la posibilidad de negociar entre ellos 5 veces en terreno neutral. Para cada negociación van a ir dos personas por equipo, una en calidad de negociador(a) y la otra en calidad de observador(a) de la negociación. Todas las personas deben ir por lo menos una vez en calidad de negociador(a) y observador(a). Cada negociación tiene una duración de 5 minutos.

Después se enterarán de los castigos específicos por equipo: "Ustedes no pueden hablar de *colores/números* (según el equipo). Si nombran algún color/número o dicen una palabra relacionada (*claro, obscuro/par-impar* según el equipo) se penaliza con 30 segundos de negociación." La coordinadora insistirá en estas reglas, pero sin explicar las reglas diferenciadas por equipo. ¡Ojo! Si un equipo NO puede hablar de colores el otro SI. Si un equipo NO puede mencionar números, el otro SI.

Al final vienen instrucciones generales para los dos equipos: "Si el/la observador(a) habla se penaliza con 30 segundos. No se pueden llevar gráficos, ni dibujos, ni hacer señas con las manos."

La persona coordinadora camina constantemente de un equipo al otro para resolver dudas (sin ayudar obviamente con las tareas de construcción y comunicación) y conceder los tiempos necesarios para iniciar el juego. Al principio se da más tiempo para construcción, después el ritmo se va acelerando un poco.

Después de las 5 negociaciones (y la construcción final) la coordinadora retira las dos partes del puente, las junta en el lugar de la negociación (tapada con alguna cosa para mantener la tensión). Después se junta a todo el grupo y se destapa la construcción... ¿es un solo puente simétrico?

### **Evaluación**

Es un ejercicio complejo y rico en variaciones según la manera de jugar. ¿Cómo se pusieron de acuerdo al interior de los equipos? ¿Cómo se comunicaron con el otro equipo? ¿Cuáles eran los malentendidos más importantes? ¿Lograron trabajar por un fin común o se enfrascaron en disputas y competencias?

### **Comentarios**

Nosotr@s no manejamos explícitamente la presión del tiempo en los momentos de construcción, para permitir una rica comunicación interna y una sólida toma de decisiones. Sí insistimos en el factor tiempo como 'castigo' durante la negociación (cuando se rompen las reglas).

### **Material de entrega**

Copiar la página siguiente, cortar en dos y entregar media hoja a cada equipo.

## **CONSTRUIR UN PUENTE**

### **Instrucciones**

Con todas las piezas de lego que se les repartió tienen que construir un puente con algo de altura (sobre el agua) perfectamente simétrico al del otro equipo de manera que cuando se junten las dos mitades del puente logren conectarse bien hasta formar un solo puente. El puente tiene que tener una pequeña escalera al inicio de él para permitir que las y los peatones puedan subir y cruzar. **Tienen que utilizar todas las piezas**

### **Normas**

Los grupos van a tener la posibilidad de negociar entre ellos 5 veces en terreno neutral. Para cada negociación van a ir dos personas por equipo, una en calidad de negociador(a) y la otra en calidad de observador(a) de la negociación. Todas las personas deben ir por lo menos una vez en calidad de negociador(a) y observador(a).

Cada negociación tiene una duración de 5 minutos.

Ustedes no pueden hablar de colores. Si nombran algún color o dicen una palabra relacionada (claro, oscuro, etc.) se penaliza con 30 segundos de negociación.

Si el/la observador(a) habla se penaliza con 30 segundos.

No se pueden llevar gráficos, ni dibujos, ni hacer señas con las manos.

## CONSTRUIR UN PUENTE

### Instrucciones

Con todas las piezas de lego que se les repartió tienen que construir un puente con algo de altura (sobre el agua) perfectamente simétrico al del otro equipo de manera que cuando se junten las dos mitades del puente logren conectarse bien hasta formar un solo puente. El puente tiene que tener una pequeña escalera al inicio de él para permitir que las y los peatones puedan subir y cruzar. **Tienen que utilizar todas las piezas**

### Normas

Los grupos van a tener la posibilidad de negociar entre ellos 5 veces en terreno neutral. Para cada negociación van a ir dos personas por equipo, una en calidad de negociador(a) y la otra en calidad de observador(a) de la negociación. Todas las personas deben ir por lo menos una vez en calidad de negociador(a) y observador(a).

Cada negociación tiene una duración de 5 minutos.

Ustedes no pueden hablar de números. Si nombran algún número o dicen una palabra relacionada (par, impar, etc.) se penaliza con 30 segundos de negociación. Si el/la observador(a) habla se penaliza con 30 segundos. No se pueden llevar gráficos, ni dibujos, ni hacer señas con las manos.

### Cuanto más grites, menos te escucho <sup>10</sup>

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

## ¿Logras descifrar el refrán popular escondido en el grito de un grupo grande a unas pocas personas?

### Objetivos

Solución creativa de problemas, comunicación efectiva.

### Desarrollo

El grupo se sienta en círculo. Una décima parte del grupo sale voluntariamente del salón de juegos y no debe escuchar las consignas que se brindan al resto del grupo.

---

<sup>10</sup> Damos gracias a **Fernando Rabenko** ([www.tiempodejuego.com.ar](http://www.tiempodejuego.com.ar)) por mandarnos este juego.

Se explica al grupo grande que se debe elegir un refrán muy conocido popularmente, de aproximadamente 8 a 10 palabras. Por ejemplo: “no por mucho madrugar se amanece más temprano”. A cada persona se le brinda por orden una de las palabras del refrán, pudiendo más de una persona tener la misma. Por ejemplo, para un grupo de 26 personas, dos (a lo sumo tres) serán las que salgan y 24 se reparten las palabras: tres personas tendrán la palabra “no”, tres tendrán la palabra “por”, tres tendrán la palabra “mucho” y así sucesivamente. Las personas que tengan la misma palabra no deben estar juntas.

Se les sigue explicando a l@s jugadora/es (sin la presencia de l@s que salieron) que a la cuenta de tres deberán tod@s junt@s, una sola vez y muy rápidamente, decir la palabra que les ha tocado lo más fuerte que su voz lo permita. Esto debe realizarse en el momento en que se llame a l@s que salieron y a l@s que se ubicará en el centro de la ronda. Normalmente es tal el ruido y la confusión del mensaje que resulta casi imposible que las personas del centro lo descifren o en realidad lo escuchen.

Se da una segunda, tercera y cuarta oportunidad y se sugiere a las personas del centro inventen estrategias para escuchar mejor dado que –paradójicamente-, si bien la mayoría grita, ellas no logran escuchar bien. Posibles estrategias: separarse y acercarse a algún(a) jugador(a), ver con atención la boca de un(a) jugador(a), etcétera.

Si tampoco logran descubrir el refrán, se pide al grupo grande que disminuya el volumen de sus gritos, hasta llegar a una intensidad normal, con la cual seguramente se terminará descubriendo el mensaje o refrán. Se puede aplaudir y felicitar a las personas que por fin descubren lo dicho.

### **Evaluación**

¿Te gustó el juego? ¿Sentiste el efecto de la violencia verbal? A partir de este juego podemos experimentar que con grandes gritos no se asegura que la otra persona escuche o interprete adecuadamente ¿Qué otros fenómenos se dan con este tipo de violencia? Posiblemente el nerviosismo del(a) violentad@ haga que cada vez escuche menos. ¿De qué manera es más adecuado conversar o comunicar verbalmente para que te escuchen bien? ¿Cómo podemos transformar este juego de acuerdo a las diversas realidades que nos toca trabajar?

## **El secuestro <sup>11</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	25-30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	17 Tarjetas recortadas

---

<sup>11</sup> Pérez de Villar Ruiz, Ma. José & Torres Medina, Carmen, *Dinámica de grupos en formación de formadores. Casos prácticos*. Barcelona, Herder Editorial, 1999, p. 169-171.

# ¿Pueden resolver un caso misterioso con ayuda de la información en 17 tarjetas repartidas a igual número de participantes?

## Objetivos

Desarrollo de la capacidad de escucha y presentación ordenada de información. Fortalecer las capacidades de coordinación y organización. Manejo de frustración y espera. Integración de toda la información en una historia congruente. Discutir las fuerzas y debilidades del grupo para trabajar en equipo grande.

## Desarrollo

En grupos muy numerosos conviene formar dos o tres equipos (cada equipo con el material completo). Cada equipo (alrededor de 17/18 personas) se sienta en círculo. La persona que coordina entrega una tarjeta con una pista a 17 personas en cada círculo. Una o dos personas (en común acuerdo del equipo) puede(n) dedicarse a coordinar la discusión y/o apuntar los datos relevantes.

Se explica al grupo que tiene que resolver un secuestro de avión, utilizando las pistas con información. Poniendo todas las pistas juntas se puede resolver el misterio. Cada equipo tiene que encontrar al(a) secuestrador(a), con base en la información disponible. Se tiene que llegar a la conclusión con apoyo y consenso de todo el equipo. Cada equipo se organiza como mejor le parezca.

**¡Ojo!** No se puede hacer circular las tarjetas con pistas de mano en mano, ni juntarlas, ni siquiera mostrarlas a otras personas. Cada quien se permanece sentad@ en su lugar. Se comparte la información y sus opiniones de manera verbal.

Al final se compara la respuesta de cada equipo con la siguiente respuesta:

*La secuestradora es Ana Martín. Todas las demás tienen buenas coartadas.*

## Evaluación

En este juego cada persona tiene una parte de la información que el equipo necesita. Normalmente, las pistas provocan que cada persona hable por lo menos una vez para aportar su información. ¿Cómo se organizó el equipó? ¿Se nombró a alguien para coordinar? ¿Cómo se hizo para intercambiar la información? ¿Hubo roces y problemas interpersonales? ¿Cómo se trabajaron? ¿Qué puede concluir sobre el trabajo en equipos y la comunicación en grupos más grandes?

## Comentarios

Según la madurez del grupo se puede estructurar más o menos el juego. Con grupos menos maduros puede ser útil sugerir, recordar o construir algunas reglas básicas *antes de iniciar* (por ejemplo: hablar una persona a la vez, nombrar una persona para coordinar...). En otros grupos se puede dejar todo esto a la iniciativa del equipo. Equipos con grandes dificultades para realizar la tarea

necesitarán un breve receso para evaluar su manera de trabajar, antes de concluir la actividad.

### **Material de entrega**

El hermano de Bárbara Bans es el pastor protestante y lleva viviendo en la isla más de un año.

El avión fue secuestrado la tarde del 14 de agosto.

El avión fue obligado a volar sobre las islas Fayal (Azores) donde la secuestradora se tiró en paracaídas durante la noche.

Dos días después del secuestro, la policía de Fayal arrestó a cinco mujeres francesas que respondían a la descripción hecha de la secuestradora.

Ana Martín demuestra un gran interés por los festivales religiosos de las islas Azores.

Elisa López es una arqueóloga cuya hipótesis es que la raza humana originalmente proviene de las islas Fayal y realiza excavaciones en busca de pruebas.

A Bárbara Bans se le busca por la venta de 50 kg de marihuana.

Felisa Díaz se había enamorado de un nativo cuando éste se hallaba estudiando en la Sorbona.

Matilde Marcos es la secretaria de Bárbara Bans.

Matilde Marcos llegó por primera vez a la isla el 16 de agosto.

La arqueóloga tiene cabello negro y ojos cafés.

La policía informó de que un mes antes había llegado a la isla una chica con un perro grande y extraño en un bote desde Canarias.

La policía encontró a Elisa López desenredando un paracaídas de un árbol.

La chica enamorada del nativo tiene un perro pastor cruzado con galgo, por nombre Reser.

La secuestradora tiene cabello café y ojos azules.

La hermana del pastor protestante y su secretaria llegaron a la isla por barco desde las Canarias.

La secuestradora se escapó de un hospital mental en Francia.