

Índice

19.1.	Evaluación movida	p. 2
19.2.	El grupo en cuatro momentos	p. 3
19.3.	Sociograma del zapato	p. 4
19.4.	ICP	p. 5
19.5.	Una carta para mí	p. 6
19.6.	Más que mil palabras	p. 7
19.7.	Máscaras de colores	p. 8
19.8.	La balanza de canicas	p. 9
19.9.	El cursómetro	p. 10
19.10.	La pirámide	p. 11
19.11.	La ropa sucia se lava en casa	p. 12
19.12.	La silla	p. 13
19.13.	¡Acción!	p. 14
19.14.	¡Pulgares arriba!	p. 15
19.15.	Titulares de mi periódico	p. 16
19.16.	Dílo con plastilina	p. 17
19.17.	Relámpagos	p. 18

19.1. Evaluación movida

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de tomar posiciones en la sala para evaluar alguna actividad.

2. Objetivos

Favorecer la participación de todo el grupo en la evaluación.

3. Desarrollo

Todo el grupo se coloca en el centro del salón y escucha las indicaciones variadas del(a) coordinador(a) quien invita a 'tomar posiciones' para evaluar las diferentes actividades. Puede mencionar una actividad y pedir al grupo que se coloca en cualquier punto desde la extrema derecha (me gustó muchísimo) a la extrema izquierda (no me gustó nada). Una vez en sus posiciones algunas personas pueden expresar su punto de vista.

5. Variantes

El(a) coordinador(a) menciona cuatro actividades, señalando cuatro esquinas del salón e invita al grupo a correr hacia la esquina que corresponde a la actividad que más les gustó.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

19.2. El grupo en cuatro momentos

Edad	A partir de 12 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de acomodar a todas las personas del grupo en varias posiciones que simbolizan diferentes momentos antes, mientras y después del curso-taller.

2. Objetivos

Expresión creativa de mi opinión. Evaluación de algunos aspectos del curso-taller.

3. Desarrollo

Se invita a quien quiera del grupo a evaluar el trabajo en grupo, haciendo de escultor(a) con todo el mundo. En un primer momento acomoda a las personas como estuvieron antes del taller, en un segundo momento como las recuerda en algún momento del taller, el tercer momento es el ahora y en un cuarto momento puede imaginarse el grupo en el futuro. Para preparar estas escenificaciones toma en silencio a las personas del grupo y las acomoda en la posición y postura adecuada, como si fueron gigantescas bolas de masa. Obviamente las personas del grupo colaboran fluidamente para ponerse donde sugiere el(la) escultor(a). Terminada la actividad explica brevemente los cuatro momentos.

Se invita a más personas a hacer lo mismo.

5. Variantes

Se pueden organizar equipos para hablar unos minutos y ellos pueden escenificar, de la misma manera su evaluación en cuatro momentos con todas las personas del grupo.

6. Comentarios

Puede hacer falta dar unas sugerencias concretas (¿Qué distancia pones entre las personas del grupo antes y después? o ¿Quién se relacionaba con quién? O preguntas por el estilo para facilitar la escenificación o visualización.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

19.3. Sociograma del zapato

Edad	A partir de 15 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Zapatos

1. Definición

Se trata de colocar zapatos cómo se ve al grupo.

2. Objetivos

Expresión creativa de la manera como se ve al grupo o como se quiere que fuera el grupo.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Tod@s se quitan un zapato (el otro se lo dejan puesto para la evaluación). Un(a) participante coloca los zapatos tal como él(la) vive y siente al grupo o como él(la) desearía para sí. Se puede indicar un código sencillo para saber cuando se trata de la situación real (poner los zapatos en el suelo, por ejemplo) o de una situación deseada (poner los zapatos en un pliego grande de papel, por ejemplo).

5. Variantes

Una persona pone su propio zapato en el centro y agrupa los otros a su alrededor (cerca, lejos, la punta hacia dentro o hacia fuera, ...). En las dos formas se puede invitar a personas del grupo a reacomodar algunos zapatos y discutir el resultado.

6. Comentarios

7. Fuente

Antons, Klaus, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 252. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

19.4. ICP

Edad	A partir de 15 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, colores

1. Definición

Se trata de repartir papeles a personas de confianza, con influencia o con poder en el grupo.

2. Objetivos

Actividad de sociograma adecuada para grupos grandes, donde una representación gráfica se hace demasiado compleja.

3. Desarrollo

Cada quien tiene 4 trozos de papel y se pregunta: ¿Quién ejerce poder en el grupo? ¿A qué persona concedo influencia? ¿De quién siento yo el influjo como positivo? ¿Qué influjo siento yo como negativo? ¿En quién del grupo tengo confianza? Después de reflexionar un rato marca un trozo con P (poder), otro con I (influencia) y otro con C (confianza) y repite una de las letras en el cuarto. Escoge a cuatro personas del grupo para entregar sus respectivas tarjetas con I, C o P. A una señal todo el mundo se levanta para entregar todos sus trozos de papel y recibir algunos.

Una vez terminado el intercambio cada quien se siente y pone sus trozos a la vista de las demás personas (parados en las mesas o acostados en el suelo) y expresa como se siente.

7. Fuente

Antons, Klaus, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 252-253. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

19.5. Una carta para mí

Edad	A partir de 15 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, sobres, plumas

1. Definición

Cada persona describe en una carta a sí mism@ cuáles son sus propósitos y planes a partir del curso-taller.

2. Objetivos

Asegurar un seguimiento personalizado del curso-taller.

3. Desarrollo

Al final del curso-taller se invita a todo el grupo a reflexionar sobre los cambios que pretende realizar en sus futuras actividades (cambios relacionados con el tema del curso-taller, claro). ¿Cuáles son sus planes para mañana, para dentro de un mes, para dentro de varios meses? ¿Cuáles son sus intenciones, sus propósitos a partir del curso-taller?

Una vez definido esto, cada persona se escribe una carta a si misma, con una fecha del futuro (por ejemplo, dentro de seis meses, dentro de un año), recordando a si misma los planes, los propósitos y los proyectos (al estilo ¿Cómo te fue con la visita planeada a Juan en agosto?). Terminada y firmada la carta se pone en un sobre con la dirección postal de la misma persona y se entrega a quien se encarga de entregar/mandar las cartas en el tiempo acordado.

6. Comentarios

No es una actividad que se puede hacer en cualquier momento, sino después de un curso-taller o un evento muy relevante para el grupo (por ejemplo, un viaje con la clase que trabajó todo el año para costearlo). Dejando suficiente tiempo entre la entrega y la hechura de la carta (medio año, por lo menos) genera mucha sorpresa en las mismas personas quienes hicieron sus propósitos.

7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de una idea en **Centraal Kaderinstituut, Dichter. Methodieken: één.** (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 27.

19.6. Más que mil palabras

Edad	A partir de 15 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Muchas fotos simbólicas

1. Definición

Consiste en elegir una foto que representa mejor al grupo en este momento y explicar por qué.

2. Objetivos

Estimular la sensibilidad y la expresión de una evaluación personal.

3. Desarrollo

Se exponen muchas fotos con cierta carga emocional, fotos muy expresivas que aluden a posibles sentimientos positivos o negativos. *Mucho depende de la calidad de tu selección de fotos.*

El grupo pasea por la exposición y cada quien escoge una foto (no importa que haya varias personas con la misma foto) que expresa como se siente en este momento en el grupo, o con relación al logro de sus objetivos del taller. Puede ponerse música tranquila. Después de unos minutos, todo el mundo se sienta en círculo y alguien empieza a compartir su foto y explicarla, hasta terminar (no es obligatorio hablar, pero si se invita a hacerlo).

6. Comentarios

Personas que no desean hablar frente al grupo tal vez prefieren poner su opinión por escrito.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 55.

19.7. Máscaras de colores

Edad	A partir de 15 años
Duración	45-60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Bolsas de papel, colores

1. Definición

Se trata de ilustrar con una máscara de colores cómo me siento y cómo veo al curso y/o al grupo.

2. Objetivos

Evaluar el curso con una actividad creativa que permite la participación activa de todas las personas del grupo.

3. Desarrollo

Cada participante se prepara una máscara con una bolsa grande de papel y muchos colores (plumones, pinturas, crayolas, ...) (15-20 minutos). La expresión de la máscara, el tamaño de los ojos, oídos o la boca, la selección de los colores, la inserción de algunos símbolos o figuras ayudan a explicar cómo se ve al grupo, al curso y su propia posición. Al terminar todo el mundo puede ponerse la máscara y caminar con ella y observar las demás máscaras. Se necesita algún tiempo para compartir impresiones y explicar las máscaras.

Los colores pueden tener un significado fijo (puesto en algún cartel) por ejemplo:

- Rojo agresión, asertividad, lucha
- Blanco libertad, felicidad, alegría
- Negro tristeza
- Amarillo individualidad
- Azul atención para otras personas
- Verde humor, diversión
- Café confusión, aislamiento
- Gris soledad, falta de felicidad

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, Spitsuur. Methodieken: twee. (Hora de pico. Técnicas de grupo: dos). Bruselas, sf, p. 18-19.

19.8. La balanza de canicas

Edad	A partir de 15 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Balanza, canicas

1. Definición

Se trata de poner una canica en el lado positivo o negativo de la balanza.

2. Objetivos

Favorecer la participación de todo el grupo en una evaluación, visualizar inmediatamente la tendencia del grupo en alguna cuestión.

3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) y el grupo van formulando preguntas de evaluación que se pueden contestar con “sí” o “no” o respuestas parecidas (dos campos de la balanza). Todo el mundo pone una canica en el lado de balanza que corresponde a su preferencia. Después de un breve intercambio de opiniones sigue otra pregunta (todo el mundo recupera una canica y vuelve a ponerla en algún lado de la balanza).

5. Variantes

Se pueden hacer torres con bloques de juguetes de construcción o con objetos de igual tamaño. También se pueden formar dos líneas con naipes volteadas (para no distraerse con las figuras del juego). En ambos casos se aprecia de inmediato donde está la preferencia del grupo.

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, Spitsuur. Methodieken: twee. (Hora de pico. Técnicas de grupo: dos). Bruselas, sf, p. 23

19.9. El cursómetro

Edad	A partir de 12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Termómetro, papel, cinta

1. Definición

Se trata de colocar papelitos con mis expectativas del curso-taller en alguna parte del termómetro, según su grado de satisfacción.

2. Objetivos

Evaluación constante del curso-taller.

3. Desarrollo

Al principio del evento

Se invita a todo el grupo a reflexionar sobre sus expectativas del curso-taller. Cada quien apunta sus expectativas en papelitos: un papelito por tema concreto. Se colocan los papeles en alguna pared y se comentan brevemente.

Durante el taller

El(la) coordinador(a) recuerda de vez en cuando al grupo sobre sus expectativas e invita a cada persona a mover sus propios papelitos en un 'termómetro' grande según el grado de satisfacción de la misma. El cero del termómetro significa que no se ha trabajado su expectativa, el lado positivo significa un cierto grado de satisfacción, el lado negativo significa un cierto grado de insatisfacción, más lejos del cero, más fuerte la apreciación (positiva o negativa).

Final del taller

Después de los últimos cambios al termómetro, se invita a todo el grupo a acercarse y revisar el termómetro. Puede haber algunos intercambios verbales de opinión, pero el termómetro ya dice mucho por sí solo.

7. Fuente

Variación de una idea en **Laconte, Leen ; Temur, Ishan, e.a.,** *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales.* Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998, p. 272-273.

19.10. La pirámide

Edad	A partir de 15 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, cinta, plumones

1. Definición

Se trata de formar una pirámide con las diferentes propuestas de seguimiento del curso-taller.

2. Objetivos

Ayudar a l@s participantes a comprender de manera más realista sus posibilidades y prioridades. Fijar algunos compromisos de seguimiento en el grupo.

3. Desarrollo

(en grupos numerosos se trabaja en varios equipos) El grupo comenta el tema del curso-taller y cada quien señala cuáles son sus propuestas y sueños de seguimiento (por ejemplo: organizar actividades sobre el tema en el salón, mantener contacto con el grupo, buscar un cambio en la comunidad, construir un área verde, ...) Se trata de obtener 16 diferentes propuestas que se apuntan en 16 papeles diferentes.

Con estas propuestas se construye colectivamente una pirámide con las 7 propuestas más fáciles en la base, 5 propuestas no tan fáciles en el segundo nivel, tres propuestas más complicadas en el tercer nivel y la propuesta más difícil de todas arriba. Hay que comentar la pirámide: ¿Qué cosas puedes hacer sol@? ¿Qué cosas puedes hacer con otras personas? ¿Qué cosas debe hacer la comunidad o la sociedad entera? ¿Cómo podemos llegar (concretamente en nuestra pirámide) de los niveles bajos hasta arriba? ¿Qué proponen?

7. Fuente

Laconte, Leen ; Temur, Ishan, e.a., *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales*. Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998, p. 269-270.

19.11. La ropa sucia se lava en casa

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ropita de papel, pinzas, cuerda, lápices

1. Definición

Se trata de tender la “ropa” con mis opiniones en diferentes lugares del tendero.

2. Objetivos

Visualizar la evaluación del grupo de una manera lúdica y clara. Favorecer la participación de todo el grupo.

3. Desarrollo

Preparación

Se recortan en papel de reuso un montón de ‘ropitas’ (camisetas, faldas, pantalones, calzones, calcetines, ...). Se coloca una cuerda a lo largo del salón.

A tender la ropita

Todo el mundo toma algunas ropitas y pinzas (o cinta) y contesta algunas preguntas de evaluación (por ejemplo: la mejor actividad y por qué, la peor actividad y por qué). Cuando termina de escribir cada persona coloca las diferentes ropitas en alguna parte de la cuerda (desde un extremo es sumamente positivo y otro extremo es sumamente negativo, el centro es neutral, más cerca de un extremo más fuerte la opinión)

Una vez colocada la ropita se invita a todo el mundo a pasear por el tendedero, leer los comentarios y hacer conclusiones.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

19.12. La silla

Edad	A partir de 8 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Silla

1. Definición

Se trata de acercarse o alejarse de alguien quien acaba de opinar.

2. Objetivos

Con este juego l@s participantes pueden comentar partes concretas del programa y evaluar sus experiencias.

3. Desarrollo

Se pone una silla vacía en el centro del círculo. El(la) coordinador(a) introduce un aspecto del programa sobre el que l@s participantes deben hacer comentarios. Alguien da su opinión sobre el aspecto que se está evaluando y se sienta en la silla. Las demás personas se acercan a la silla si están de acuerdo con lo que se acaba de decir o se alejan en caso de desacuerdo. La distancia marca el grado de (des)acuerdo.

Después de agotar el aspecto se introduce otro (en grupos avanzados puede ser cualquier persona del grupo quien propone el tema).

7. Fuente

Laconte, Leen ; Temur, Ishan, e.a., *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales.* Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998, p. 273-274.

19.13. ¡Acción!

Edad	A partir de 12 años
Duración	20 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en alejarse o acercarse de un árbol a la señal de '¡Acción!' según mi apreciación del aspecto del curso-taller en discusión.

2. Objetivos

Permitir una forma activa de evaluación con la participación de cada persona.

3. Desarrollo

El lugar ideal para llevar a cabo esta evaluación es la sombra de un árbol. El grupo forma un círculo, alrededor del árbol. El(la) coordinador(a) tiene una lista de temas que tienen relación con lo sucedido en el curso-taller, nombra un tema y grita '¡Acción!' En este momento l@s participantes toman posiciones: si se colocan cerca del árbol significa que su opinión es muy positiva (más positiva: un abrazo al árbol), si se van lejos del árbol no están demasiado satisfech@s.

7. Fuente

Laconte, Leen ; Temur, Ishan, e.a., *Intercultural games. Jeux interculturels. Juegos interculturales.* Lovaina, Bélgica, Centrum Informatieve Spelen, 1998, p. 274-275.

19.14. ¡Pulgares arriba!

Edad	A partir de 8 años
Duración	5 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Todo el grupo muestra con sus pulgares cómo evalúa alguna actividad.

2. Objetivos

Estimular la participación de todo el grupo en la evaluación. Obtener una visión inmediata de las opiniones del grupo sobre algún tema.

3. Desarrollo

Un pulgar arriba normalmente significa apreciación y apoyo, un pulgar abajo significa todo lo contrario. En este breve juego de evaluación existe todo un continuum de posibles posiciones del pulgar, desde completamente arriba hasta completamente abajo, que simbolizan todas las posibles opiniones: desde completamente positivas hasta completamente negativas. El/la facilitador(a) lanza preguntas sobre partes del programa (o simplemente sobre la actividad pasada) y todo el grupo muestra simultáneamente (“a las tres”) su pulgar. La impresión visual puede dar pie a más reflexiones sobre el tema evaluado.

7. Fuente

Butler, Steve & Rohnke, Karl, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 36.

19.15. Titulares de mi periódico

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel periódico, plumones, pegamento, pliegos

1. Definición

Se trata de redactar titulares para el 'periódico' de la actividad que se está evaluando.

2. Objetivos

Estimular la expresión creativa, precisa y concisa. Resumir opiniones en unas cuantas frases adecuadas. Promover la participación de todo el grupo.

3. Desarrollo

Después de recordar al grupo las actividades que se van a evaluar (una lista en la pared siempre es útil) se repartan los viejos periódicos, los plumones, el pegamento y los pliegos de papel (de preferencia reciclado). Todo el mundo se imagina en la sala de redacción de un periódico importante donde se tienen que formular los titulares de diferentes artículos. Cada quien (individualmente o en pequeños equipos de 3-4 personas) redacta unos pocos titulares que resumen lo que siente sobre las actividades pasadas y los va colocando en el pliego. Debajo de cada titular se pegan algunas columnas de artículos de periódico (no importa el contenido, es para el efecto visual únicamente). La apreciación de las actividades se puede expresar hasta en los colores, el tamaño de las letras y finalmente en el título mismo del periódico... todo esto es significativo y se puede utilizar creativamente.

Al terminar se hace una exposición con los diferentes periódicos para que todo el mundo tenga la oportunidad de ver los trabajos de las demás personas y se comparten conclusiones.

7. Fuente

Basado en una idea en: **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 36.

19.16. Dílo con plastilina

Edad	A partir de 8 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Plastilina o barro

1. Definición

El juego consiste en visualizar tu evaluación con plastilina.

2. Objetivos

Estimular la creatividad y la expresión no verbales. Estimular la participación de todo el grupo en el proceso de evaluación.

3. Desarrollo

Después de alguna actividad o serie de actividades con especial significado o relevancia para el trabajo con el grupo, se puede utilizar y apreciar una forma especial de evaluar.

Se reparta plastilina a todo el mundo, o a pequeños grupos (no mayores de cuatro), para crear un símbolo que representa al grupo o a algunas personas en relación con las actividades realizadas y el proceso de integración y trabajo en conjunto que se ha vivido.

Después de unos 15 minutos de creación se muestran y explican los resultados al resto del grupo.

7. Fuente

Basado en una idea en: **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 36.

19.17. Relámpagos

Edad	A partir de 10 años
Duración	5 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de resumir tu apreciación en una o dos palabras.

2. Objetivos

Favorecer la participación de todo el grupo en la evaluación. Estimular la concisión y la precisión en la comunicación.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Por turnos, cada persona formulará en una o dos palabras como se siente después de la actividad que se quiere evaluar. Se pide especial atención y concentración al grupo por respeto a las participaciones. Al final una persona cierra la evaluación con algunas breves impresiones de las reacciones del grupo.

Esta manera de evaluar suele ser bastante interesante, porque las expresiones cortas, si son sentidas y honestas, muchas veces dicen más que largos discursos divagantes. Es más fácil ponerlas atención y se garantiza la participación de cada persona.

7. Fuente

Butler, Steve & Rohnke, Karl, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 36.